

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CURSO 2020/2021

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL



D^a. Susana Arias Hernández

ÍNDICE

1. OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	3
2. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.	4
3. CONTENIDOS SECUENCIADOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL. PRIMER CICLO.	19
4. CONTENIDOS SECUENCIADOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL 4º DE ESO.	26
5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	28
6. PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	31
7. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	38
8. MEDIDAS DE RECUPERACIÓN.	39
9. ENSEÑANZA SEMIPRESENCIAL EN 4º DE ESO, CON ASISTENCIA PARCIAL DEL GRUPO EN LOS TRAMOS HORARIOS PRESENCIALES.	40
10. ACTUACIONES Y RECURSOS A APLICAR EN CASO DE CONFINAMIENTO Y SUSTITUCION DE LA DOCENCIA PRESENCIAL POR DOCENCIA A DISTANCIA.	40
11. COMPETENCIAS CLAVE Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LAS MISMAS.	42

1. OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

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.

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la Educación Secundaria Obligatoria busca como meta la adquisición por el alumnado de las siguientes capacidades:

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

2. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

A continuación se exponen para cada curso de la ESO los contenidos, divididos en bloques de contenidos, los criterios de evaluación de cada bloque, relacionados con las competencias clave, y los estándares de aprendizaje evaluables correspondientes a cada criterio de evaluación.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL PRIMER CICLO DE ESO (1º, 2º, 3º)		
Bloque 1. Expresión Plástica.		
CONTENIDOS		
Comunicación visual. Alfabeto visual. Los elementos configuradores y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Circulo cromático. Colores primarios y secundarios, sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos. El color y su naturaleza. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. textura visual y textura táctil. Técnicas para la creación de texturas. Proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL SIEP	1.1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. CCL, SIEP.
1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CAA SIEP	1.2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de los elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas. CAA, SIEP.
		1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. CAA, SIEP.
		1.2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión

		ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. CAA, SIEP.
1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.	CAA CEC	1.3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, etc.). CAA, CEC.
1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CAA SIEP CEC CCL	1.4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y de obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. CAA, SIEP, CEC, CCL.
		1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. CEC.
		1.4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. CEC.
		1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. CEC.
1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CMCT CEC	1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CMCT, CEC.
1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.	CMCT CD	1.6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC para expresar sensaciones en composiciones sencillas. CMCT, CD.
		1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CMCT.

		1.6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. CMCT.
1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	CMCT CAA	1.7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. CMCT, CAA.
1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CD CSC SIEP	1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales. SIEP.
		1.8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. CD, CSC, SIEP.
1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA CSC SIEP CEC CCL	1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CAA, CSC, SIEP, CEC, CCL.
1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CAA SIEP CEC	1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. CAA, SIEP, CEC.
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.	CAA CSC CEC	1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CAA, CEC.
		1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. CAA, CEC.
		1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones), valorando las posibilidades expresivas según el grado de

		<p>opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. CAA, CEC.</p> <p>1.11.4. Utiliza el papel como material, manipulando, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para realizar composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. CAA, CEC.</p> <p>1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. CAA, CEC.</p> <p>1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. CSC, CEC.</p> <p>1.11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. CAA</p>
--	--	---

Bloque 2. Comunicación Audiovisual

CONTENIDOS

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
2.1. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el	CMCT CEC	2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando

proceso de percepción de imágenes.		conocimientos de los procesos perceptivos. CMCT, CEC.
2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.	CMCT CEC	2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. CMCT.
		2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. CEC.
2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	CAA CEC	2.3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CAA CSC	2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. CSC.
		2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. CSC.
		2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. CAA.
2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	CAA CEC CSC	2.5.1. Distingue símbolos de iconos. CSC.
		2.5.2. Diseña símbolos e iconos. CAA, CEC.
2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo sus aspectos denotativo y connotativo.	CCL CSC SIEP CEC	2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo sus elementos. CCL, CSC, SIEP, CEC.
		2.6.2. Personaliza una imagen mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. CCL, CSC, SIEP, CEC.
2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.	CD CSC SIEP	2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CSC, SIEP.
		2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. CD, CSC, SIEP.
2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	CCL CSC SIEP	2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. CCL, CSC, SIEP.

2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	CMCT SIEP CD	2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. CMCT, SIEP, CD.
2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL CSC	2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual. CCL, CSC.
2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL CSC	2.11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. CCL, CSC.
2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CCL CSC SIEP CEC	2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>story board</i> , realización). Valora de manera crítica los resultados. CCL, CSC, SIEP, CEC.
2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CAA CSC CEC	2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. CAA, CSC, CEC.
2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CAA CSC SIEP	2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP.
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.	CAA CSC CEC.	2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CAA, CSC, CEC.
2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	CD CSC SIEP	2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. CD, CSC, SIEP.

Bloque 3. Dibujo técnico.		
CONTENIDOS		
<p>Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Uso de las herramientas. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de primas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT SIEP	3.1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, y resalta el triángulo que se forma. CMCT, SIEP.
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.	CMCT	3.2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. CMCT.
3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT	3.3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. CMCT.
3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT	3.4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. CMCT.
3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT	3.5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. CMCT.

3.6. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT	3.6.1. Identifica los ángulos de 30 o, 45 o, 60 o y 90 o en la escuadra y en el cartabón. CMCT.
3.7. Estudiar la suma y la resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT	3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. CMCT.
3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT	3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. CMCT.
3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT	3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. CMCT.
3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT	3.10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT	3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. CMCT.
		3.11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. CMCT.
3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	CCL SIEP	3.12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos). CCL, SIEP.
3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT	3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. CMCT.
3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	CMCT	3.14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. CMCT.
3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	CMCT	3.15.1. Determina los puntos y las rectas de cualquier triángulo, construyendo las medianas, las bisectrices o las mediatrices correspondientes. CMCT.

3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	CMCT SIEP	3.16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. CMCT, SIEP.
3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	CMCT	3.17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. CMCT.
3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT	3.18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. CMCT.
3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT	3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. CMCT.
3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	CMCT	3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. CMCT.
3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	CMCT	3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. CMCT.
3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	CMCT SIEP	3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT, SIEP.
		3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT, SIEP.
3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	CMCT	3.23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. CMCT.
3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	CMCT SIEP	3.24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. CMCT, SIEP.
3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	CMCT CAA	3.25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. CMCT, CAA.
3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones,	CMCT SIEP	3.26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. CMCT, SIEP.

aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.		
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 y partiendo del análisis de sus vistas principales.	CMCT CAA	3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. CMCT, CAA.
3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	CMCT CAA	3.28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. CMCT, CAA.
3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	CMCT CAA	3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. CMCT, CAA.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

4º ESO

Bloque 1. Expresión Plástica.

CONTENIDOS

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes periodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. C.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>CSC SIEP CEC</p>	<p>1.1.1. Realiza composiciones artísticas, seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. CSC, SIEP, CEC.</p>
<p>1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>CD SIEP CEC</p>	<p>1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. SIEP, CEC, CD.</p> <p>1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza en una imagen. SIEP, CEC, CD.</p> <p>1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. CD, CEC.</p>
<p>1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>CAA CSC SIEP</p>	<p>1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. SIEP, CAA, CSC.</p> <p>1.3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos-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. CAA, SIEP.</p>
<p>1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en</p>	<p>CAA CSC SIEP</p>	<p>1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. CAA, CSC, SIEP.</p>

equipo como fuente de riqueza en la creación plástica.		
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.	CCL CSC CEC	1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. CCL, CEC.
		1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el periodo al que pertenecen. CCL, CSC, CEC.
Bloque 2. Dibujo técnico		
CONTENIDOS		
Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
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.	CMCT CAA	2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. CMCT 2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. CMCT, CAA.

		<p>2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. CMCT, CAA.</p> <p>2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y las aplica a la creación de diseños personales. CMCT, CAA.</p>
<p>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.</p>	<p>CMCT</p> <p>CSC</p> <p>CEC</p>	<p>2.2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. CMCT.</p>
		<p>2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta, el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. CMCT, CEC, CSC.</p>
		<p>2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. CMCT, CEC, CSC.</p>
<p>2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>CMCT</p> <p>CD</p> <p>SIEP</p>	<p>2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos. CMCT, CD, SIEP.</p>

Bloque 3. Fundamentos del diseño

CONTENIDOS

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Herramientas informáticas para diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos

vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
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.	CSC SIEP CEC	3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. CSC, SIEP.
		3.1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. CSC, SIEP, CEC.
3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	CD CEC	3.2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. CEC.
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.	CAA SIEP CEC	3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. CEC.
		3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. CAA, SIEP.
		3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. CAA, SIEP, CEC.
		3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. CD.

		3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros. SIEP, CAA.
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia		
CONTENIDOS		
Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
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.	CCL	4.1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. CCL, CSC.
	CSC	4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la consecuencia de una película. CCL, SIEP.
4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	SIEP	4.2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. CEC, CCL.
	CAA	4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. CAA, CD, CEC.
	CSC CEC	4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. CAA, CSC, CEC.
4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés	CD SIEP	4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. CD

por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.		4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. SIEP
		4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. SIEP.
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.	CCL CSC	4.4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que componen. CCL, CSC.

3. CONTENIDOS SECUENCIADOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL. PRIMER CICLO.

La secuenciación de los contenidos, para 1º, 2º y 3º de la E.S.O. teniendo en cuenta que el tiempo dedicado a la materia será de 2 sesiones semanales, se distribuirá a lo largo del curso escolar, como medio para la adquisición de las competencias clave y los objetivos de la materia, en las siguientes **Unidades Didácticas**:

CONTENIDOS 1º E.S.O.	BLOQUES
PRIMERA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 1: INTRODUCCIÓN AL DIBUJO TÉCNICO: TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS	Bloque 3, 1
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Criterios de evaluación: 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.6, 3.7, 3.8, 3.9, 3.10, 3.11, 2.12., 1.11. Estándares de aprendizaje: 3.1.1., 3.2.1, 3.3.1, 3.4.1, 3.6.1, 3.7.1, 3.8.1., 3.9.1., 3.10.1., 3.11.1, 3.12.1., 1.11.7.	
Unidad didáctica 2: FORMAS POLIGONALES	Bloque 3, 1
Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.	

Criterios de evaluación: 1.11, 3.5, 3.13, 3.14, 3.16, 3.17, 3.18, 3.19, 3.20	
Estándares de aprendizaje: 1.11.1, 1.11.7, 3.13.1, 3.14.1, 3.16.1, 3.17.1, 3.18.1, 3.19.1, 3.20.1.	
SEGUNDA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 3: LOS ELEMENTOS VISUALES DE LA IMAGEN	Bloque 1, 2
<p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. textura visual y textura táctil. Técnicas para la creación de texturas. Técnicas de expresión grafico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. Técnicas de estampación. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.</p> <p>Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.4, 1.7, 1.8, 1.9, 1.11.</p> <p>Estándares de aprendizaje: : 1.1.1, 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.4.2, 1.7.1, 1.8.1, 1.9.1, 1.11.1, 1.11.3, 1.11.4, 1.11.6, 1.11.7.</p>	
Unidad didáctica 4 : EL COLOR	Bloque 1, 2
<p>El color y su naturaleza. Circulo cromático. Colores primarios y secundarios, sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Técnicas de expresión grafico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. Técnicas de estampación. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.</p> <p>Criterios de evaluación: 1.5, 1.6, 1.8, 1.9, 1.11.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 1.5.1, 1.6.2, 1.6.3, 1.8.1, 1.9.1, 1.11.1, 1.11.7</p>	
TERCERA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 5: EL LENGUAJE VISUAL	Bloque 2, 1
<p>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Tipos de imágenes. Interpretación y comentarios de imágenes. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).</p> <p>Criterios de evaluación: 2.3, 2.4, 2.5, 2.10, 2.11, 2.16. 1.11.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 2.3.1, 2.4.1, 2.4.2, 2.5.1, 2.10.1, 2.11.1, 2.16.1, 1.11.7.</p>	
Unidad didáctica 6: IMAGEN SECUENCIADA: EL LENGUAJE DEL COMIC	Bloque 1, 2

Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Elementos de una historieta. Encuadres. Personajes. La narrativa gráfica. Proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Realización de un cómic.

Criterios de evaluación: 1.11, 1.8, 1.9, 2.8.

Estándares de aprendizaje: 1.111, 1.117, 1.8.1, 1.9.1, 2.8.1.

CONTENIDOS 2º E.S.O.	BLOQUES
PRIMERA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 1: REPRESENTACIÓN OBJETIVA DE LAS FORMAS	Bloque 3, 1
<p>Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. Técnicas de expresión gráfico-plástica.</p> <p>Criterios de evaluación: 1.11, 3.3, 3.8, 3.10, 3.11, 3.14, 3.15, 3.16, 3.18, 3.20, 3.21, 3.22, 3.23, 3.24, 3.25.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 1.11.1, 1.11.7, 3.3.1, 3.8.1, 3.10.1, 3.11.1, 3.14.1, 3.15.1, 3.16.1, 3.18.1, 3.20.1, 3.21.1, 3.22.1, 3.22.2, 3.23.1, 3.24.1, 3.25.1.</p>	
Unidad didáctica 2: MOVIMIENTOS EN EL PLANO	Bloque 3 y 1
<p>Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Técnicas de expresión gráfico-plástica.</p> <p>Criterios de evaluación: 3.26, 1.4, 1.11.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 3.26.1, 1.4.3, 1.11.1, 1.11.7.</p>	
Unidad didáctica 3: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	Bloque 3
<p>Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.</p> <p>Criterios de evaluación: 1.11, 3.27, 3.28, 3.29.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 1.11.7, 3.27.1, 3.28.1, 3.29.1.</p>	

SEGUNDA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 4: EL COLOR	Bloque 1
<p>El color y su naturaleza. Circulo cromático. Colores primarios y secundarios, sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Técnicas de expresión grafico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. Técnicas de estampación. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.</p> <p>Criterios de evaluación: 1.5, 1.6, 1.11.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 1.5.1, 1.6.1, 1.6.2, 1.6.3, 1.11.1, 1.11.3, 1.11.7.</p>	
Unidad didáctica 5: ELEMENTOS DE EXPRESIÓN	Bloque 1
<p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. textura visual y textura táctil. Técnicas para la creación de texturas. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. Proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión grafico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. Técnicas de estampación.</p> <p>Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.3, 1.7, 1.8, 1.9, 1.10, 1.11.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 1.1.1, 1.2.2, 1.3.1, 1.7.1, 1.8.1, 1.9.1, 1.10.1, 1.11.1, 1.11.5, 1.11.6, 1.11.7.</p>	
Unidad didáctica 6: LUZ Y VOLUMEN	Bloque 1
<p>Los elementos configuradores y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. Proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión grafico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. Técnicas de estampación. El grabado.</p> <p>Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.8, 1.11.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 1.1.1, 1.2.3, 1.8.1, 1.11.1, 1.11.2, 1.11.7</p>	
TERCERA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 7: LA FOTOGRAFÍA y COMPOSICIÓN	Bloque 2 y 1
<p>Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Luz y color en fotografía. Encuadres y puntos de vista. Géneros y usos fotográficos. Composición y fotografía. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.</p> <p>Criterios de evaluación: 2.7, 2.16.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 2.7.1, 2.7.2, 2.16.1</p>	

Unidad didáctica 8: PERCEPCION Y LECTURA DE IMÁGENES	Bloque 2 y 1
<p>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). La imagen publicitaria. Recursos. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. Proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión grafico-plástica.</p> <p>Criterios de evaluación: 1.11, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.11, 2.13, 2.14.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 1.11.7, 2.1.1, 2.2.1, 2.2.2, 2.3.1, 2.4.1, 2.4.2, 2.4.3, 2.5.1, 2.5.2, 2.6.1, 2.13.1, 2.14.1.</p>	
Unidad didáctica 9: LENGUAJE AUDIOVISUAL	Bloque 2 y 1
<p>Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de video y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional. Proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. La obra tridimensional.</p> <p>Criterios de evaluación: 2.12, 2.16, 1.9.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 2.12.1, 2.16.1, 1.9.1</p>	

CONTENIDOS 3º E.S.O.	BLOQUES
PRIMERA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 1: REPRESENTACIÓN OBJETIVA DE LAS FORMAS	Bloque 3, 1
<p>Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. Técnicas de expresión grafico-plástica.</p> <p>Criterios de evaluación: 1.11, 3.3, 3.8, 3.10, 3.11, 3.14, 3.15, 3.16, 3.18, 3.20, 3.21, 3.22, 3.23, 3.24, 3.25.</p>	

Estándares de aprendizaje: 1.11.1, 1.11.7, 3.3.1, 3.8.1, 3.10.1, 3.11.1, 3.14.1, 3.15.1, 3.16.1, 3.18.1, 3.20.1, 3.21.1, 3.22.1, 3.22.2, 3.23.1, 3.24.1, 3.25.1.	
Unidad didáctica 2: MOVIMIENTOS EN EL PLANO	Bloque 3 y 1
Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Técnicas de expresión grafico-plástica.	
Criterios de evaluación: 3.26, 1.4, 1.11.	
Estándares de aprendizaje: 3.26.1, 1.4.3, 1.11.1, 1.11.7.	
Unidad didáctica 3: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	Bloque 3
Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.	
Criterios de evaluación: 1.11, 3.27, 3.28, 3.29.	
Estándares de aprendizaje: 1.11.7, 3.27.1, 3.28.1, 3.29.1.	
SEGUNDA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 4: EL COLOR	Bloque 1
El color y su naturaleza. Circulo cromático. Colores primarios y secundarios, sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Técnicas de expresión grafico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. Técnicas de estampación. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.	
Criterios de evaluación: 1.5, 1.6, 1.11.	
Estándares de aprendizaje: 1.5.1, 1.6.1, 1.6.2, 1.6.3, 1.11.1, 1.11.3, 1.11.7.	
Unidad didáctica 5: ELEMENTOS DE EXPRESIÓN	Bloque 1
Comunicación visual. Alfabeto visual. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. textura visual y textura táctil. Técnicas para la creación de texturas. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. Proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión grafico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. Técnicas de estampación.	
Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.3, 1.7, 1.8, 1.9, 1.10, 1.11.	
Estándares de aprendizaje: 1.1.1, 1.2.2, 1.3.1, 1.7.1, 1.8.1, 1.9.1, 1.10.1, 1.11.1, 1.11.5, 1.11.6, 1.11.7.	
Unidad didáctica 6: LUZ Y VOLUMEN	Bloque 1

Los elementos configuradores y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. Proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. Técnicas de estampación. El grabado.

Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.8, 1.11.

Estándares de aprendizaje: 1.1.1, 1.2.3, 1.8.1, 1.11.1, 1.11.2, 1.11.7

TERCERA EVALUACIÓN

Unidad didáctica 7: LA FOTOGRAFÍA y COMPOSICIÓN

Bloque 2 y 1

Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Luz y color en fotografía. Encuadres y puntos de vista. Géneros y usos fotográficos. Composición y fotografía. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

Criterios de evaluación: 2.7, 2.16.

Estándares de aprendizaje: 2.7.1, 2.7.2, 2.16.1

Unidad didáctica 8: PERCEPCION Y LECTURA DE IMÁGENES

Bloque 2 y 1

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). La imagen publicitaria. Recursos. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. Proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Criterios de evaluación: 1.11, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.11, 2.13, 2.14.

Estándares de aprendizaje: 1.11.7, 2.1.1, 2.2.1, 2.2.2, 2.3.1, 2.4.1, 2.4.2, 2.4.3, 2.5.1, 2.5.2, 2.6.1, 2.13.1, 2.14.1.

Unidad didáctica 9: LENGUAJE AUDIOVISUAL

Bloque 2 y 1

Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de video y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional. Proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. La obra tridimensional.

Criterios de evaluación: 2.12, 2.16, 1.9.

Estándares de aprendizaje: 2.12.1, 2.16.1, 1.9.1

4. CONTENIDOS SECUENCIADOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL 4º DE ESO.

La secuenciación de los contenidos en 4º de la E.S.O., teniendo en cuenta que el tiempo dedicado a la materia será de 3 sesiones semanales, se distribuirá a lo largo del curso escolar, como medio para la adquisición de las competencias clave y los objetivos de la materia, en las siguientes **Unidades Didácticas:**

CONTENIDOS 4º E.S.O.	BLOQUES
PRIMERA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 1: DIBUJO GEOMETRICO APLICADO	Bloque 2, 1
<p>Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>Criterios de evaluación: 2.1, 2.3, 1.3.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.3.1, 1.3.2.</p>	
Unidad didáctica 2: COMPOSICIÓN MODULAR	Bloque 2, 3, 1
<p>Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>Criterios de evaluación: 3.3, 1.3.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 3.3.1, 3.3.3, 1.3.1, 1.3.2.</p>	
Unidad didáctica 3: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	Bloque 2, 1
<p>Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la</p>	

<p>elaboración de los trazados técnicos. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>Criterios de evaluación: 2.2, 2.3, 1.3.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.4, 2.3.1, 1.3.2.</p>	
SEGUNDA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 4: ARTES GRÁFICAS Y DISEÑO	Bloque 3, 1
<p>Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>Criterios de evaluación: 3.1, 3.2, 3.3, 1.3.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 3.1.1, 3.2.1, 3.3.2, 3.3.3, 3.3.4, 3.3.5, 1.3.1, 1.3.2.</p>	
Unidad didáctica 5: LINEA, TEXTURAS, COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS.	Bloque 1
<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.</p> <p>Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color.</p> <p>Texturas. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.</p> <p>Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4.</p> <p>Estándares de aprendizaje: 1.1.1, 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1</p>	
Unidad didáctica 6: MOMENTOS HISTÓRICOS	Bloque 1
<p>La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes periodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	

Criterios de evaluación: 1.5, 1.3.	
Estándares de aprendizaje: 1.5.1, 1.5.2, 1.3.2.	
TERCERA EVALUACIÓN	
Unidad didáctica 7: LA FOTOGRAFIA	Bloque 4, 1
La fotografía: inicios y evolución. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Criterios de evaluación: 4.2. Estándares de aprendizaje: 4.2.1, 4.2.2	
Unidad didáctica 8: LA PUBLICIDAD	Bloque 4
Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal. Criterios de evaluación: 4.2, 4.4. Estándares de aprendizaje: 4.2.3, 4.4.1	
Unidad didáctica 9: LENGUAJE CINEMATOGRAFICO	Bloque 4
Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Criterios de evaluación: 4.1, 4.3. Estándares de aprendizaje: : 4.1.1, 4.1.2, 4.3.1, 4.3.2, 4.3.3	

5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Los **criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables** son los referentes para la evaluación, siendo estos aprendizajes los que se deben **evaluar y calificar determinando su nivel de logro**.

Para poner las notas del alumnado, se realizan diferentes actividades en cada unidad didáctica tomando como referentes los estándares de aprendizaje ya que concretan qué deber saber, hacer y ser dicho alumnado; las evaluaciones de esos estándares, a través de los instrumentos y procedimientos o técnicas, nos darán la nota del criterio y las calificaciones de dichos criterios nos permitirán calificar al alumnado. Como dichos estándares y criterios están asociados a unas competencias clave, las calificaciones de los criterios nos permitirán determinar el nivel competencial de nuestro alumnado.

Dicho nivel competencial se calificará utilizándose los términos B(Básico), I(Intermedio), A(avanzado). Para obtener el dato concreto hemos creado una escala numérica relacionada con esos términos cualitativos:

BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
(1-4)	(5-7)	(8-10)

- En cada UD se podrá saber qué nota habrá sacado el alumno o alumna en cada criterio trabajado.
- En cada evaluación (o cuando se considere necesario tener esa información) se calificarán los criterios (teniendo en cuenta solamente los estándares que se hayan impartido) para obtener la **calificación criterial**.
- La calificación obtenida en cada criterio vendrá determinada por la nota que haya alcanzado el alumnado en los estándares **de aprendizaje** correspondientes. En esta línea, la nota resultante de cada criterio vendrá determinada por la **media aritmética de los estándares de aprendizaje evaluables** comprendidos en dicho criterio.
- Todos los criterios se valorarán con una escala de 0 a 10, que de menor a mayor grado de consecución, sería:
 - Nada/no desarrollado: 1-2
 - Poco desarrollado: 3-4
 - Medio desarrollado: 5-6
 - Bien desarrollado: 7-8
 - Plenamente desarrollado: 9-10
- Para determinar la nota de los estándares de aprendizaje se tienen en cuenta las tareas, actividades y ejercicios realizados por el alumnado.
- La **nota del trimestre** será la **media ponderada** de las notas de los criterios evaluados durante el desarrollo de las diferentes unidades trabajadas hasta la fecha. Si hay criterios no superados, se tendrán que recuperar en el siguiente trimestre.
- Cada criterio podrá evaluarse con uno o varios instrumentos.
- Cuando un criterio se evalúe varias veces en un trimestre o con diferentes instrumentos de evaluación, se hará la nota media de las diferentes notas.
- En los trimestres siguientes se irán acumulando las notas de los criterios evaluados en trimestres anteriores.
- La nota final estará determinada por la suma de **los criterios de evaluación** según el **valor ponderado** asignado a cada uno de ellos.

- Se considerará como evaluación positiva cuando el alumnado supera los objetivos y alcanza dichos criterios obteniendo una calificación mínima de 5 sobre 10.
- Para superar el curso, el alumnado tiene que tener un 5 sobre 10 en la media ponderada de todos los criterios al final de curso.

Además se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- a) **La entrega de los ejercicios realizados en el aula será obligatoria y la falta de algunos de los trabajos podrá suponer la calificación de suspenso en la asignatura.**
- b) **Los trabajos** realizados por los alumnos y alumnas, que son instrumento objetivo y asociado a los criterios de evaluación, estarán en su correspondiente carpeta de clase, y el profesorado **podrá solicitar su revisión cuando así lo requiera.**
- c) Aquellos alumnos que entreguen trabajos calcados de un compañero o realizados por otra persona que no sea el propio alumno, quedarán suspensos en la evaluación correspondiente a dicho trabajo. Dicha lámina quedará invalidada y el alumno deberá repetirla en un plazo establecido por el profesor.
- d) El **alumnado que por cualquier razón, no haya realizado las actividades o tareas** deberá realizarlas para poder recuperar la asignatura.
- e) Si un/a alumno/a no trae el material específico para la asignatura durante el 50% de las sesiones prácticas de una unidad didáctica o más de forma injustificada, el alumnado no superará dichos criterios.
- f) En estos casos, el alumnado deberá **realizar las tareas propuestas y realizar una prueba teórico-práctica**, en los siguientes trimestres, sobre los contenidos desarrollados en el aula, donde deberá demostrar que ha superado los criterios de evaluación. En caso de ser el tercer trimestre tendrá que presentarse en la evaluación de septiembre para superar dichos contenidos/criterios.
- g) Igualmente, si algún/a alumno/a falta el 50% de las clases, no podrá aprobar la evaluación, salvo que las ausencias sean justificadas y haya realizado una tarea propuesta por el profesor.
- h) No obstante lo anterior, en el caso de que las ausencias justificadas puedan mermar la nota de la evaluación, el profesorado podrá llegar al acuerdo con el alumno o alumna afectada para que realice una tarea o proyecto que supla las ausencias y pueda alcanzar la nota deseada.
- i) **Los alumnos que no acudan al aula debido a la situación de semipresencialidad o de otras posibles situaciones derivadas del COVID 19, seguirán las clases de forma telemática.**

Las tareas propuestas al alumnado se publicarán en la plataforma Classroom. Para ello, se elaborarán presentaciones que incluyan tanto el desarrollo de la tarea como todas aquellas explicaciones de los contenidos necesarios para su elaboración, con enlaces a páginas o vídeos de contenido didáctico para mejorar su comprensión, así como el número de sesiones necesarias para su desarrollo y el plazo de entrega.

Una vez realizadas las tareas en clase en el plazo establecido, deberán ser **presentadas a través de la plataforma Classroom**, aunque **para la corrección** de las mismas, por parte del docente, **las tareas serán recibidas en el aula en formato papel**. Éstas se guardarán en un sobre y deberán pasar el periodo de cuarentena correspondiente, antes de ser calificadas. Del mismo modo, una vez calificadas, se devolverán al alumnado transcurrido el tiempo pertinente de cuarentena.

6. PONDERACIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º DE ESO	
Bloque 1. Expresión Plástica.	33,75%
1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,25%
1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	6,25
1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1%
1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	7,25%
1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.	2%
1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	5,5%
1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,75%
1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,75%
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.	7%
Bloque 2. Comunicación Audiovisual	33%
2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	2%
2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	5%
2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	5%
2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8%

2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	3%
2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	6%
2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	4%
Bloque 3. Dibujo técnico.	33,25%
3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	0,25%
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.	0,25%
3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	4%
3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4%
3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,5%
3.6. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1%
3.7. Estudiar la suma y la resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1%
3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	3,5%
3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	0,75%
3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	3,5%
3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	2%
3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,5%
3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1%
3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2%
3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	0,75%
3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	0,75%
3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1%
3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	0,5%
3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	4%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º DE ESO	
Bloque 1. Expresión Plástica.	33,5%
1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1%
1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	4%
1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.	4%
1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4%
1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	4%
1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.	3%
1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	3%
1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,5%
1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,5%
1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,5%
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.	6%
Bloque 2. Comunicación Audiovisual	33%
2.1. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1%
2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.	3%
2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	0,5%
2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1%
2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	3%
2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo sus aspectos denotativo y connotativo.	3%
2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.	4%
2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	6%
2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	6%
2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	0,5%

2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	2%
2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	3%
Bloque 3. Dibujo técnico.	33,5%
3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1%
3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1%
3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,5%
3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,5%
3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	3%
3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	4,5%
3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	3%
3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	4,5%
3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	0,75%
3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	0,75%
3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1%
3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	6,5%
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 y partiendo del análisis de sus vistas principales.	1,5%
3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,5%
3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1,5%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º DE ESO	
Bloque 1. Expresión Plástica.	33,5%
1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1%
1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	4%
1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.	4%
1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4%
1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	4%
1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.	3%
1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	3%
1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,5%
1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,5%
1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,5%
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.	6%
Bloque 2. Comunicación Audiovisual	33%
2.1. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1%
2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.	3%
2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	0,5%
2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1%
2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	3%
2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo sus aspectos denotativo y connotativo.	3%
2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.	4%
2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	6%
2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	6%
2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	0,5%

2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	2%
2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	3%
Bloque 3. Dibujo técnico.	33,5%
3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1%
3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1%
3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,5%
3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,5%
3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	3%
3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	4,5%
3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	3%
3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	4,5%
3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	0,75%
3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	0,75%
3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1%
3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	6,5%
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 y partiendo del análisis de sus vistas principales.	1,5%
3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,5%
3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1,5%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º DE ESO	
Bloque 1. Expresión Plástica.	28%
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.	5%
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.	5%
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.	8%
1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación plástica.	5%
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.	5%
Bloque 2. Dibujo técnico.	25%
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.	10%
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.	10%
2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	5%
Bloque 3. Fundamentos del diseño.	20%
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.	6%
3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	1%
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.	13%

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.	27%
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.	6%
4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	7%
4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	9%
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.	5%

7. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los **instrumentos de evaluación** son, por tanto, aquellas herramientas que nos van a permitir medir el nivel de desempeño de cada estándar de aprendizaje evaluable para conocer el grado de desarrollo de las competencias y objetivos. Podremos utilizar varios instrumentos de evaluación para recoger información de un mismo aprendizaje o emplear un mismo instrumento de evaluación para recoger información de varios aprendizajes.

Son los procedimientos los que determinan el modo de proceder en la evaluación y fijan las técnicas y los instrumentos que se utilizan en el proceso evaluador. En este sentido, las **técnicas e instrumentos** que emplearemos para la recogida de datos y que responden al **¿cómo evaluar?** y **¿con qué evaluar?** serán:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de control (Si/No). • Escala de observación. • Registro anecdótico (Cualitativo). • Rúbrica.
<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de productos del alumnado: tareas, producciones, trabajos monográficos y de investigación, exposición oral... 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas del producto del alumnado. • Portfolio. • Cuaderno de clase.
<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas objetivas específicas 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios (preguntas cortas, tipo test, verdadero o falso...) • Pruebas de composición. • Pruebas orales con escala de estimación. • Pruebas escritas con escala de estimación.

	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas práctica con escala de estimación. • Rúbrica.
<ul style="list-style-type: none"> • Portfolio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica. • Listas de control.
<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación • Coeducación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diario de aprendizaje. • Diana de evaluación. • Rúbricas.

8. MEDIDAS DE RECUPERACIÓN.

➤ EVALUACIÓN PENDIENTE

El alumnado que suspenda una evaluación podrá recuperarla a través del ***Plan de recuperación de la evaluación pendiente***.

Aquellos alumnos y alumnas que no alcancen con éxito los objetivos, determinados por los criterios de evaluación y los diferentes estándares de aprendizaje, deberán realizar actividades de recuperación para la consecución de los objetivos y la adquisición de los contenidos indispensables.

Entendemos que esta recuperación consiste en superar aquellos criterios en los que el alumnado no haya demostrado haber adquirido las destrezas necesarias.

Se realizarán tres recuperaciones, las dos primeras a la vuelta de las vacaciones y la tercera en junio, considerada como la evaluación ordinaria, y que realizarán sólo los alumnos que no hayan superado el curso a través de las tres evaluaciones previas a la ordinaria.

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. De esta manera, no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación.

Las actividades a realizar para la recuperación no serán, pues, la misma para todo el alumnado, sino que se diseñaran para cada alumno/a específicamente en función de los criterios que le queden por superar. Usualmente la recuperación consistirá en la entrega de los trabajos, ejercicios y proyectos que el alumno/a tenga sin entregar o no hayan sido evaluados positivamente. En algunas ocasiones se considerará la posibilidad de la realización de una prueba teórico-práctica para aquellos alumnos que lo requieran por no haber superado de forma adecuada las pruebas realizadas durante las evaluaciones y no hayan ido realizando y entregando los ejercicios prácticos y teóricos desarrollados en el aula.

➤ EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Para aquellos alumnos/as que no superen la materia en la evaluación final del periodo lectivo, se celebrará una **sesión extraordinaria** de evaluación y calificación.

Esta prueba extraordinaria, en el caso de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual, consistirá en una prueba **teórico-práctico**, que constará de preguntas que engloben los contenidos y los criterios de evaluación de las unidades didácticas desarrolladas en la programación, además de presentar los **ejercicios prácticos** correspondientes.

Previamente **le facilitaremos al alumno la información precisa** de las actividades de recuperación y de las fechas en las que se celebrará la evaluación del mismo a través de un informe individualizado.

Será condición **imprescindible entregar todos los trabajos** para poder realizar la prueba escrita objetiva.

Aquellos alumnos que se presenten al examen sin el material didáctico expuesto con antelación por el profesor en las indicaciones previstas de la prueba extraordinaria, no podrán cursar la prueba correspondiente.

9. ENSEÑANZA SEMIPRESENCIAL EN 4º DE ESO, CON ASISTENCIA PARCIAL DEL GRUPO EN LOS TRAMOS HORARIOS PRESENCIALES.

En el escenario en el que nos encontramos de **semipresencialidad para el curso de 4º de ESO**, se completará el desarrollo de los aspectos trabajados de forma presencial, con el telemático, bien mediante clases online o bien mediante tareas y actividades a través del **Aula Virtual Classroom** y haciendo uso de las diferentes herramientas y recursos digitales.

Durante las sesiones presenciales, se llevará a cabo la explicación de las tareas propuestas, así como todas las aclaraciones a las dudas que le pueden surgir al alumnado. Dado que la ejecución de las tareas en esta materia requiere de varias sesiones, los días que la clase de EPVA coincide con el tramo horario no presencial, los alumnos y alumnas realizarán en casa los ejercicios propuestos, en base al número de horas presenciales no impartidas. Para el número total de sesiones destinadas a cada tarea, se contabilizarán tanto las sesiones presenciales como las no presenciales, sin que este hecho implique el aplazamiento en la entrega de los ejercicios.

El alumnado será atendido telemáticamente a través del aula virtual con el objeto de resolver cualquier duda que pueda surgirle en el desarrollo de las tareas.

10. ACTUACIONES Y RECURSOS A APLICAR EN CASO DE CONFINAMIENTO Y SUSTITUCION DE LA DOCENCIA PRESENCIAL POR DOCENCIA A DISTANCIA.

Dadas las circunstancias extraordinarias actuales de pandemia por Covid-19, ante un posible escenario de confinamiento y la suspensión de las clases presenciales, se aplicarán las siguientes actuaciones y recursos:

Uso de las herramientas disponibles de **Google Suite**, muy especialmente de las plataformas **Classroom y Meet**.

En el **Aula Virtual Classroom** están alojadas las carpetas con recursos pedagógicos (tareas, bloques de contenidos, herramientas audiovisuales, etc.) compartidas con el alumnado y adecuados a cada bloque de contenidos a impartir. Cada bloque de contenidos facilitado se impartirá con una temporalidad adecuada al nuevo horario e irá acompañado de una serie de actividades que servirán de mecanismo de evaluación de los conocimientos adquiridos.

En caso de que sea necesario se llevará a cabo la una **priorización** de los contenidos teniendo en cuenta los criterios de evaluación con los que se relacionan, dando más importancia a aquellos que mayor porcentaje o peso adquieren en la programación de cada curso.

Las tareas propuestas al alumnado se publicarán en la plataforma Classroom. Para ello, se elaborarán presentaciones que incluyan tanto el desarrollo de la tarea como todas aquellas explicaciones de los contenidos necesarios para su elaboración, con enlaces a páginas o vídeos de contenido didáctico para mejorar su comprensión. Del mismo modo se darán las instrucciones precisas para evaluar las actividades propuestas, el número de sesiones necesarias para su desarrollo y el plazo de entrega.

La **recepción de las tareas**, en el plazo establecido, será, exclusivamente, a través de la plataforma Classroom para su corrección. Las actividades se subirán a la hora en la que comienza la clase en el horario habitual y, respetando ese horario, se harán las conexiones.

Todas aquellas dudas que se le puedan presentar al alumnado en lo relativo a la realización de las tareas así como en la comprensión de los conceptos serán resueltas, de forma individualizada, a través de este medio. **El profesorado estará a disposición del alumnado** especialmente en el horario asignado a esta materia, a fin de aclaración de dudas de forma inmediata.

Se le facilitará al alumnado la **corrección de las tareas** a fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumnado deberá enviar todas las tareas corregidas y autoevaluadas siguiendo las instrucciones que se le facilitan.

Teniendo en cuenta el aspecto instrumental de la asignatura, en función de la unidad didáctica que se trabaje, se procurará dedicar el 50% de las sesiones a **clases online**, para aclarar dudas, realizar pruebas y atender al alumnado tanto académica como personalmente. Estas sesiones lectivas de videoconferencia programadas serán desarrolladas a través de la **aplicación MEET** vinculada a la plataforma Google Suite del Centro.

Se utilizarán vídeos a fin de que el alumnado disponga de explicaciones sobre determinados contenidos, aplicando la **metodología de la clase al revés** o flipped room donde el alumnado visualizará determinados vídeos y cumplimentará unos cuestionarios preparados para la comprensión de esos vídeos. El alumnado enviará todas estas tareas al profesorado.

Se continuará con el **canal de información y comunicación a través de Séneca**, tanto con alumnos como con tutores, familias y quipo decente y administrativo del centro.

Se tratará con la dirección y el ETCP del centro, las medidas necesarias adaptadas y dirigidas a subsanar **posibles casos de brecha digital** en determinados núcleos familiares, de manera que ningún alumno/a se quede sin recibir la información y docencia que le corresponde por derecho.

En casos de los alumnos inmersos en **programas de adaptación curricular** (ACS y ACNS), se establecerán vías de comunicación más directas (asistencia telefónica o por mensajes vía mail), de manera que se pueda incentivar al alumnado o incluso, facilitarle materiales y recursos necesario para la realización de trabajos en casa. Y se buscarán mecanismos de adaptación a posibles dificultades.

11. COMPETENCIAS CLAVE Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LAS MISMAS.

Las competencias clave se definen en la **LOMCE** como *capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos*. Se trata no solo de “saber”, si no de “saber hacer” y “saber ser y estar” y para ello es necesario tener unos conocimientos y saberes, unas destrezas, así como actitudes y valores.

La **Orden ECD/65/2015** establece siete competencias clave en el Sistema Educativo Español:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
- Competencia digital (CD).
- Aprender a aprender (CAA).
- Competencias sociales y cívicas (CSC).
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC).

El currículo de la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual (E.P.V.A.) permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las siete competencias clave de la siguiente manera:

- **Conciencia y expresiones culturales (CEC). Supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.**

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye especialmente al desarrollo de esta competencia. El alumnado conocerá y empleará las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones.

Así, desarrollará sus habilidades perceptiva y comunicativa, su sensibilidad y su sentido estético. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Atendiendo a la gran diversidad cultural de nuestra sociedad se aprenderán y desarrollarán los principios de la libertad de expresión y el dialogo entre culturas y sociedades presentes en la realización de experiencias artísticas compartidas, en las que se apoyarán y se apreciarán las contribuciones de los demás compañeros.

Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL), referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera.**

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación Plástica Visual y Audiovisual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, experiencias, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Muchos de los lenguajes artísticos (cómic, cine, diseño gráfico, diseño industrial,...) integran el lenguaje oral o escrito con la imagen. Por ello nuestra materia, que trata sobre diversos lenguajes artísticos, plásticos y visuales, que tienen carácter universal, también contribuye a adquirir la competencia lingüística en cuanto que favorece la reflexión sobre las relaciones que se establecen entre diversos lenguajes en los actos de comunicación.

Asimismo favorece la comprensión y expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y a la normalización técnica, con valor funcional en el aprendizaje de la materia además de formar parte del lenguaje habitual del alumnado.

Desde el conocimiento de su propio contexto sociocultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico (bidimensional y tridimensional). A través de experiencias del aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, lo cual pondrá en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Esto permitirá descubrir la crítica constructiva, el dialogo y la conversación como fuentes de disfrute y favoreciendo la convivencia.

Por último, la búsqueda y el tratamiento crítico de la información constituirán un aspecto clave.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de**

expresión del razonamiento y matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral. Recogerá la habilidad para la comprensión de los sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad sobre el estado de la salud de las personas y la sostenibilidad medioambiental.

Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. El alumnado maneja conceptos de proporción, medidas y escalas, propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, perspectiva, composición, etc.)

Se relaciona con el medio y conoce fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de los colores. Asimismo conoce y manipula diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas e introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al uso de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y la conservación del patrimonio cultural.

Mediante la aplicación de procesos científicos como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior se fomentan los valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc., atendiendo a los principios de la ética social, de la salud y de la conservación y mejora del medio natural.

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

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

El desarrollo de esta competencia 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.

- **Aprender a aprender (CAA).** Se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. El área también incide en la formación de códigos éticos, que preparen al alumnado como futuro ciudadano.

El alumnado desarrollara su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje.

Identificando sus propios logros se sentirá auto-suficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla,...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades (diseño del plan de acción, autoevaluación continua, análisis y valoración del resultado obtenido y del proceso empleado).

Cabe señalar que también se aprende observando cómo los demás aprenden, por lo que el trabajo individual y trabajo cooperativo serán complementarios.

- **Competencia social y cívica (CSC). Entendida como aquellas que permiten vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática.**

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 dialogo 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 proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP). Incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella. Incluye la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto.**

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual, colabora en la adquisición de esta competencia dado que todo proceso creativo supone convertir una idea en un producto.

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...