

# EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

## 1º E.S.O.

### 1º TRIMESTRE

Contenidos	Criterios de evaluación (VALOR TOTAL)	C.C.	Estándares de aprendizaje evaluables (BÁSICOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS)	IE	VALOR (%)			
<b>BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS.</b>								
<b>UD 3: MEDIR LA TIERRA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales específicos de dibujo técnico.</li> </ul>	15. Conocer y manipular herramientas de dibujo técnico.	CC3 CC5	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad. (B)	IE 1	4.54		
				15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. (B)	IE 4	4.54		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, curva, semirecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Plano. Definición. La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias. Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz.</li> </ul>	16. Comprender el concepto del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	CC3 CC5	16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón. (B)	IE 2	4.54		
				16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. (I)	IE 2	4.54		
				16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta midiendo utilizando el compás. (B)	IE 4	4.54		
				16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión. (B)	IE 4	4.54		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teorema de Thales.</li> </ul>	17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.	CC3 CC5	17.1. Identifica los elementos de la circunferencia. (A)	IE 2	4.54		
				17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias. (B)	IE 2	4.54		
				18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.	CC3 CC5	18.1. Conoce los distintos ángulos de la escuadra y el cartabón. (B)	IE 4	4.54
						18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos. (B)	IE 4	4.54
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los polígonos. Clasificación.</li> </ul>	19. Estudiar las aplicaciones del Teorema de Thales.	CC3 CC5	18.3. Suma y resta correctamente ángulos de forma precisa. (B)	IE 4	4.54			
			18.4. Dibuja la bisectriz de un ángulo cualquiera con regla y compás. (B)	IE 2	4.54			
			19.1. Divide un segmento en partes iguales utilizando el teorema de Thales. (B)	IE 4	4.54			
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Triángulos. Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos.</li> </ul>	20. Conoce la clasificación de polígonos y sus trazados.	CC3 CC5	20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos. (I)	IE 1	4.54
20.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros. (I)	IE 4	4.54						
20.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado. (I)	IE 4	4.54						
20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales. (A)	IE 4	4.54						
20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas. (I)	IE 2	4.54						
<ul style="list-style-type: none"> <li>Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</li> </ul>	21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillas aplicándola al diseño de composiciones con módulos.	CC3 CC5 CC7	21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. (A)	IE 2	4.54			
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.</li> </ul>	22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	CC3 CC5	22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales. (A)	IE 2	4.54
<ul style="list-style-type: none"> <li>Simetría, giro y traslación.</li> </ul>								
			<p>NOTA: Los siguientes instrumentos de evaluación se aplicarán en todos los trimestres.</p>	<p><b>Material.</b> El alumno trae el material necesario a clase para las actividades propuestas. Es responsable con su material y con el de sus compañeros; lo cuida y lo mantiene ordenado. Es solidario y comparte su material con sus compañeros.</p>				
	<p><b>Actitud.</b> El alumno mantiene una actitud de trabajo positiva y constante. Muestra interés por las actividades propuestas en clase. Colabora de forma activa y positiva en las actividades grupales. Ayuda a compañeros que muestran dificultades en la resolución de alguna actividad</p>			IE7	4.54			

# EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

## 1º E.S.O.

### 2º TRIMESTRE

Contenidos	Criterios de evaluación (VALOR TOTAL)	C.C	Estándares de aprendizaje evaluables (BÁSICOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS) <sup>1</sup>	IE	VALOR (%)			
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>								
<p style="text-align: center;"><b>UD 2 EXPRESA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo. Pautas de trabajo colectivo.</li> <li>• El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma.</li> <li>• Cualidades de la forma. Valores expresivos.</li> <li>• Textura: Visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frottage, el collage y la estampación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva.</li> <li>• Aplicación de las técnicas en trabajos del color.</li> <li>• La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">CC1 CC5 CC7</p>	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. (A)	IE 1	6,25			
			1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando claroscuro en composiciones figurativas y abstractas. (B)	IE 2	6,25			
			1.3. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. (B)	IE 4	6,25			
			1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. (B)	IE 6	6,25			
			1.5. 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. (B)	IE 6	6,25			
		<p style="text-align: center;"><b>UD 7: EXPLORAR EL MUNDO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva.</li> <li>• Aplicación de las técnicas en trabajos del color.</li> <li>• La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">CC3 CC5</p>	2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales. (A)	IE 1	6,25	
					2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa. (I)	IE 2	6,25	
				<p style="text-align: center;">CC1 CC5 CC7</p>	<p style="text-align: center;">CC5 CC7</p>	3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas. (B)	IE 1	6,25
						3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación. (B)	IE 2	6,25
				4.1. Diferencia entre color luz y color pigmento y sus aplicaciones. (I)	IE 4	6,25		
<p style="text-align: center;">CC5 CC7</p>	<p style="text-align: center;">CC5 CC7</p>	5.1. Experimentar con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios. (I)	IE 2	6,25				
		5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. (A)	IE 2	6,25				
<p style="text-align: center;">CC5 CC6 CC7</p>	<p style="text-align: center;">CC5 CC6 CC7</p>	6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales. (I)	IE 2	6,25				
		6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. (B)	IE 6	6,25				
<p style="text-align: center;">NOTA: Los siguientes instrumentos de evaluación se aplicarán en todos los trimestres.</p>	<p><b>Material.</b> El alumno trae el material necesario a clase para las actividades propuestas. Es responsable con su material y con el de sus compañeros; lo cuida y lo mantiene ordenado. Es solidario y comparte su material con sus compañeros.</p> <p><b>Actitud.</b> El alumno mantiene una actitud de trabajo positiva y constante. Muestra interés por las actividades propuestas en clase. Colabora de forma activa y positiva en las actividades grupales. Ayuda a compañeros que muestran dificultades en la resolución de alguna actividad</p>	<p style="text-align: center;">IE 6 IE 7</p>	IE 6	6,25				
			IE 7	6,25				

# EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

## 1º E.S.O.

### 3º TRIMESTRE

Contenidos	Criterios de evaluación (VALOR TOTAL)	C.C	Estándares de aprendizaje evaluables (BÁSICOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS) <sup>1</sup>	IE	VALOR (%)		
<b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>							
<p><b>UD 1: VER Y CONTAR</b></p> <p><b>UD 6: SER Y CONSUMIR</b></p> <p><b>UD 8: SITUARSE</b></p> <p><b>UD 9: CON LOS OJOS ABIERTOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo.</li> <li>• Conceptos de figuración y abstracción.</li> <li>• Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo.</li> <li>• Elementos y funciones del proceso comunicativo.</li> <li>• Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.</li> <li>• Iniciación a la imagen en movimiento.</li> <li>• Uso responsable y educativo de las TIC.</li> <li>• Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</li> </ul>	7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CC1 CC5	7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos. (B)	IE 1	7,14	
		8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.	CC1 CC5	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen. (B)	IE 2	7,14	
		9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CC2 CC5	9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. (B)	IE 3	7,14	
				9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.	IE 3	7,14	
		10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CC1 CC2 CC6	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual. (B)	IE 2	7,14	
		11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CC1 CC5 CC6	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. (B)	IE 2	7,14	
		12. Analizar las fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.	CC1 CC2 CC5	12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos. (B)	IE 2	7,15	
				12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista. (B)	IE 2	7,15	
		13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.	CC1 CC4 CC5	13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos. (B)	IE 5	7,14	
				13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica. (B)	IE 2	7,14	
		14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz e elaborar documentos mediante las mismas.	CC4 CC7	14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada. (B)	IE 5	7,14	
				14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios. (B)	IE 5	7,14	
		<p><b>NOTA:</b> Los siguientes instrumentos de evaluación se aplicarán en todos los trimestres.</p>	<p><b>IE8. Actitud.</b> El alumno mantiene una actitud de trabajo positiva y constante. Muestra interés por las actividades propuestas en clase. Colabora de forma activa y positiva en las actividades grupales. Ayuda a compañeros que muestran dificultades en la resolución de alguna actividad</p>			IE 6	7,15
			<p><b>IE7. Material.</b> El alumno trae el material necesario a clase para las actividades propuestas. Es responsable con su material y con el de sus compañeros; lo cuida y lo mantiene ordenado. Es solidario y comparte su material con sus compañeros</p>			IE 7	7,15

# EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

## 2º E.S.O.

### 1º TRIMESTRE

Contenidos	Criterios de evaluación (VALOR TOTAL)	C.C	Estándares de aprendizaje evaluables (BÁSICOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS) <sup>1</sup>	IE	VALOR (%)
<b>BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS.</b>					
<p><b>UD 2: TRAZADOS GEOMÉTRICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, semirrecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Plano. Ángulos.</li> <li>Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.</li> <li>Los polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</li> </ul> <p><b>UD 3: FORMAS POLIGONALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Thales.</li> <li>Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces.</li> <li>Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.</li> <li>Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización.</li> <li>Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica.</li> </ul>	<p>14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.</p>	CC3 CC5	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico. (B)	IE 1	7,14
	<p>15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.</p>		14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. (B)	IE 2	7,14
	<p>16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.</p>	CC3 CC5 CC7	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz. (B)	IE 4	7,15
	<p>17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y rectas.</p>		16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos. (I)	IE 1	7,14
	<p>18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>		16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros. (A)	IE 4	7,14
	<p>19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones</p>		16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular. (B)	IE 2	7,14
	<p>20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.</p>	CC3 CC5 CC7	16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales. (B)	IE 4	7,15
	<p>17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. (A)</p>		IE 2	7,14	
	<p>18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos. (I)</p>	CC3 CC5	18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros. (B)	IE 2	7,14
	<p>19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización. (I)</p>		IE 2	7,14	
<p>20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. (A)</p>	CC3 CC5 CC7		IE 2	7,14	
<p><b>IE8. Actitud.</b> El alumno mantiene una actitud de trabajo positiva y constante. Muestra interés por las actividades propuestas en clase. Colabora de forma activa y positiva en las actividades grupales. Ayuda a compañeros que muestran dificultades en la resolución de alguna actividad</p>		IE 6	7,15		
<p><b>IE7. Material.</b> El alumno trae el material necesario a clase para las actividades propuestas. Es responsable con su material y con el de sus compañeros; lo cuida y lo mantiene ordenado. Es solidario y comparte su material con sus compañeros</p>		IE 7	7,15		

## 2º TRIMESTRE

Contenidos	Criterios de evaluación (VALOR TOTAL)	C.C	Estándares de aprendizaje evaluables (BÁSICOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS) <sup>1</sup>	IE	VALOR (%)	
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>						
<p style="text-align: center;"><b>UD 1: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA</b></p> <p style="text-align: center;"><b>UD 4: EL COLOR</b></p> <p style="text-align: center;"><b>UD 5: LAS FORMAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.</li> <li>• Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.</li> <li>• La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico.</li> <li>• La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.</li> <li>• Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color.</li> <li>• El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo.</li> </ul>	1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. (B)	IE1	5.55	
		1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas... (I)	IE2	5.55		
		1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. (B)	IE2	5.55		
		1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. (I)	IE6	5.55		
		1.5. 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. (B).	IE6	5.55		
		2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	CC1 CC7	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos. (B)	IE2	5.55
		3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CC1 CC6	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético. (A)	IE2	5.55
		4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	CC1 CC5 CC6	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo... (A)	IE2	5.55
		4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas. (I)		IE5	5.55	
		4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. (I)		IE2	5.55	
		4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada. (A)		IE1	5.55	
		5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CC1 CC5 CC7	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. (B)	IE1	5.55
		5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC (A)		IE5	5.55	
		5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. (B)		IE2	5.55	
		6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	CC5 CC6 CC7	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo. (B)	IE2	5.55
6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas. (B)	IE7	5.55				
<b>NOTA:</b> Los siguientes instrumentos de evaluación se aplicarán en todos los trimestres.	<b>IE8. Actitud.</b> El alumno mantiene una actitud de trabajo positiva y constante. Muestra interés por las actividades propuestas en clase. Colabora de forma activa y positiva en las actividades grupales. Ayuda a compañeros que muestran dificultades en la resolución de alguna actividad			IE 6	5.6	
	<b>IE7. Material.</b> El alumno trae el material necesario a clase para las actividades propuestas. Es responsable con su material y con el de sus compañeros; lo cuida y lo mantiene ordenado. Es solidario y comparte su material con sus compañeros			IE 7	5.6	

## 3° TRIMESTRE

Contenidos	Criterios de evaluación (VALOR TOTAL)	C.C	Estándares de aprendizaje evaluables (BÁSICOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS)	IE	VALOR (%)	
<b>BLOQUE 2. Comunicación audiovisual</b>						
<p><b>UD 7: EL LENGUAJE VISUAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.</li> <li>• Niveles de iconicidad de una imagen.</li> <li>• Análisis del significante y significado de una imagen.</li> <li>• Comunicación audiovisual. Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad.</li> <li>• Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.</li> <li>• El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos.</li> </ul> <p><b>UD 6: SIMETRIA</b></p>	7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	CC6 CC2	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción. (B).	IE1	7.14	
				7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas. (A)	IE2	7.14
		8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CC1 CC5	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. (B)	IE1	7.15
				8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. (I)	IE2	7.14
		9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	CC6 CC7	9.1. Diferencia significativa de significado. (B)	IE2	7.14
				9.2. Diseña símbolos gráficos. (B)	IE2	7.15
		10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	CC1 CC7	10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización). (I)	IE5	7.14
				10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas. (B)	IE2	7.14
				10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. (I)	IE3	7.14
		11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	CC1 CC7	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. (A)	IE2	7.14
		12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	CC1 CC2 CC5	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. (A)	IE2	7.14
		13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	CC4 CC7	13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. (B)	IE3	7.14
	<p><b>NOTA:</b> Los siguientes instrumentos de evaluación se aplicarán en todos los trimestres.</p>	<p><b>IE8. Actitud.</b> El alumno mantiene una actitud de trabajo positiva y constante. Muestra interés por las actividades propuestas en clase. Colabora de forma activa y positiva en las actividades grupales. Ayuda a compañeros que muestran dificultades en la resolución de alguna actividad</p>			IE 6	7.15
	<p><b>IE7. Material.</b> El alumno trae el material necesario a clase para las actividades propuestas. Es responsable con su material y con el de sus compañeros; lo cuida y lo mantiene ordenado. Es solidario y comparte su material con sus compañeros</p>			IE 7	7.15	

# EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

## 4º E.S.O.

### 1º TRIMESTRE

Contenidos	Criterios de evaluación (VALOR TOTAL)	C.C	Estándares de aprendizaje evaluables (BÁSICOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS)	IE	VALOR %		
<b>BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS. BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</b>							
<p><b>UD 1: FUNDAMENTOS DISEÑO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.</li> <li>• Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.</li> </ul> <p><b>UD 2: DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.</li> <li>• Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sistema diédrico.</li> <li>– Vistas diédricas.</li> <li>– Perspectiva isométrica.</li> <li>– Perspectiva caballera.</li> <li>– Perspectiva cónica.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>UD 3: DISEÑO INDUSTRIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto.</li> <li>• Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.</li> </ul>	<p>6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>7. 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>8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	CC1 CC3 CC6 CC7	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. (B)	IE1	8,3		
			6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico. (B)	IE2	8,3		
			6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces. (B)	IE2	8,3		
			6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños. (I)	IE2	8,3		
		<p>– Sistema diédrico.</p> <p>– Vistas diédricas.</p> <p>– Perspectiva isométrica.</p> <p>– Perspectiva caballera.</p> <p>– Perspectiva cónica.</p>	<p>7. 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>	CC1 CC3 CC5 CC7	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. (I)	IE 4	8,4
					7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. (B)	IE 4	8,4
					7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. (I)	IE 1	8,3
					7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud. (A)	IE 1	8,3
					7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos. (B)	IE 7	8,3
		<p>– Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto.</p> <p>• Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.</p>	<p>8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	CC1 CC5 CC7	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos. (A)	IE5	8,3
					<p><b>NOTA:</b> Los siguientes instrumentos de evaluación se aplicarán en todos los trimestres.</p>		<p><b>IE8. Actitud.</b> El alumno mantiene una actitud de trabajo positiva y constante. Muestra interés por las actividades propuestas en clase. Colabora de forma activa y positiva en las actividades grupales. Ayuda a compañeros que muestran dificultades en la resolución de alguna actividad</p>
					<p><b>IE7. Material.</b> El alumno trae el material necesario a clase para las actividades propuestas. Es responsable con su material y con el de sus compañeros; lo cuida y lo mantiene ordenado. Es solidario y comparte su material con sus compañeros</p>	IE 7	8,4

## 2º TRIMESTRE

Contenidos	Criterios de evaluación (VALOR TOTAL)	C.C	Estándares de aprendizaje evaluables (BÁSICOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS)	IE	VALOR (%)		
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>							
<p style="text-align: center;"><b>UD 4: TÉCNICAS GRÁFICAS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>UD 5: LAS FORMAS EN LA NATURALEZA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.</li> <li>• Significado del color.</li> <li>• Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.</li> <li>• Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas.</li> <li>• Experimentación con distintos materiales.</li> <li>• Materiales y soportes según las diferentes técnicas.</li> <li>• Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).</li> <li>• Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.</li> <li>• Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto.</li> <li>• Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.</li> </ul>	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. (6,6%)	CC1 CC6 CC7	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual. (B)	IE2	7.15	
					1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color. (B)	IE2	7.14
					1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas. (B)	IE2	7.14
					1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa. (I)	IE7	7.14
			2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo (6,6%)	CC1 CC3 CC5 CC7	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso. (B)	IE2	7.14
			3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.. (6,6%)	CC1 CC5 CC7	3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. (B)	IE2	7.14
					3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos. (B)		
			4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. (6,6%)	CC1 CC5 CC6 CC7	4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades. (B)	IE6	7.14
					4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo. (A)		
		4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. (B)	IE1		7.15		
	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (6,6%)	CC1 CC2 CC5 CC7	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. (B)	IE3	7.14		
			5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.			IE3	7.14
<p><b>NOTA:</b> Los siguientes instrumentos de evaluación se aplicarán en todos los trimestres.</p>	<b>IE8. Actitud.</b> El alumno mantiene una actitud de trabajo positiva y constante. Muestra interés por las actividades propuestas en clase. Colabora de forma activa y positiva en las actividades grupales. Ayuda a compañeros que muestran dificultades en la resolución de alguna actividad			IE 6	7.15		
	<b>IE7. Material.</b> El alumno trae el material necesario a clase para las actividades propuestas. Es responsable con su material y con el de sus compañeros; lo cuida y lo mantiene ordenado. Es solidario y comparte su material con sus compañeros			IE 7	7.15		



### 3º TRIMESTRE

Contenidos	Criterios de evaluación (VALOR TOTAL)	C.C	Estándares de aprendizaje evaluables (BÁSICOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS) <sup>1</sup>	IE	VALOR (%)
<b>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>					
<p><b>UD 7: LA FOTOGRAFIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos del lenguaje audiovisual.</li> <li>• Introducción al cine y la fotografía.</li> <li>• Estructura narrativa: storyboard.</li> <li>• Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.</li> <li>• Análisis de secuencias cinematográficas.</li> <li>• Creación y manipulación de imágenes por ordenador.</li> </ul> <p><b>UD 8: EL CINE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de un proyecto audiovisual.</li> <li>• Programas de edición de audio y video.</li> <li>• Análisis de anuncios audiovisuales.</li> </ul>	<p>12. 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.</p> <p>13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>15. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>CC2 CC5 CC7</p>	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos. (B).	IE1	10
			12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película. (B)	IE2	10
		<p>CC1 CC4 CC5</p>	<p>13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. (B)</p> <p>13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. (B)</p>	IE2	10
				IE2	10
			<p>CC4 CC5 CC7</p>	<p>14.1. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador. (B)</p> <p>14.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. (B)</p> <p>14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual. (A)</p>	IE5
		IE5			10
		IE2			10
		<p>CC1 CC2 CC5 CC6</p>	<p>15.1. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. (B)</p>	IE2	10
				IE2	10
		<p>NOTA: Los siguientes instrumentos de evaluación se aplicarán en todos los trimestres.</p>	<p><b>Material.</b> El alumno trae el material necesario a clase para las actividades propuestas. Es responsable con su material y con el de sus compañeros; lo cuida y lo mantiene ordenado. Es solidario y comparte su material con sus compañeros.</p> <p><b>Actitud.</b> El alumno mantiene una actitud de trabajo positiva y constante. Muestra interés por las actividades propuestas en clase. Colabora de forma activa y positiva en las actividades grupales. Ayuda a compañeros que muestran dificultades en la resolución de alguna actividad</p>	IE6	10
IE7.	10				