

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Introducción

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y cobra especial importancia en una sociedad en la que la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes. La expresión artística tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal por medio de una gran diversidad de manifestaciones.

La materia de Educación plástica visual y audiovisual debe contribuir a que el alumnado de segundo curso de la etapa no se convierta en observador pasivo de su entorno, sino que, a través de la expresión plástica, sea capaz de apreciar y formarse una opinión crítica de la realidad social y de las imágenes y medios audiovisuales que les rodean, expresando de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias por diferentes medios plásticos y audiovisuales.

La Educación plástica visual y audiovisual, además de la sensibilidad artística de los alumnos, favorece que desarrollen un espíritu crítico que les permita analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el alumnado podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

Por su carácter práctico e integrador, esta materia favorece el desarrollo de todas las competencias del currículo: Comunicación lingüística, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia; Aprender a aprender, a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información.

A pesar de su contribución al resto de competencias, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual evidentemente contribuye de manera más sistemática y directa a Conciencia y expresiones culturales, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética, así como desarrollando la capacidad de analizar

y comprender la importancia la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Bloques de contenido

Los contenidos de la materia Educación plástica visual y audiovisual se han estructurado en tres bloques para el primer y segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria:

- **Bloque 1, Expresión plástica:** en este bloque de contenidos se experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta proporcionar al alumno mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.
- **Bloque 2, Comunicación audiovisual:** en este bloque se analizan las características del lenguaje audiovisual, desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las TIC aplicadas a la imagen.
- **Bloque 3, Dibujo técnico:** los contenidos de este bloque incluyen conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

Y para el cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria, en cuatro bloques:

- **Bloque 1, Expresión plástica.**
- **Bloque 2, Dibujo Técnico.**
- **Bloque 3, Fundamentos del diseño.**
- **Bloque 4, Lenguaje audiovisual y multimedia.**

Orientaciones metodológicas

Además de los principios y orientaciones metodológicas previstos en el articulado del presente decreto, la acción docente en la materia de Educación plástica visual y audiovisual tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- Los contenidos de la materia, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que es vinculable al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se recomienda, por lo tanto, una programación de actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.
- La labor principal del profesor es encauzar, orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión. La emoción del

descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística, la meta es la formación de un alumnado más sensible y consciente, y el proceso que nos lleva a alcanzar ese objetivo.

- Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga.
- La actividad docente priorizará los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.
- Se fomentará la reflexión y análisis crítico vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados.

Contenidos, Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables

Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de esta materia se recogen en las siguientes tablas.

PRIMER CURSO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> • El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. • La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo • La luz, el claroscuro. Valores expresivos. • El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil. • El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc. • Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. 	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	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.
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
	4. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	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...)
		4.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

	5. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. 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.
	6. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	6.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
	7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	7.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
	8. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	8.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
	9. 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.	9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
9.2. 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.		
9.3. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.		

		9.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
		9.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
La percepción visual. • El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. • Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas. La imagen. • Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. • Lectura y análisis de imágenes. • Imagen fija. La fotografía y el cómic. Comunicación visual y audiovisual.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
		2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i> .
	3. Identificar signficante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue signficante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	
	4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	

<ul style="list-style-type: none"> • Elementos, funciones y finalidades • Lenguajes y códigos. • Imagen en movimiento. La animación. • Lenguaje del cine. Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. • Lenguaje Multimedia. Recursos digitales 		4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
	5. Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	5.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
		5.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.
	6. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	6.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
		6.2. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
	7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
	8. 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.	8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
	9. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	9.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Punto, línea y plano • Horizontales verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales • Circunferencias • Ángulos. Bisectriz • Segmentos. Mediatriz • Lugares geométricos • Triángulos • Cuadriláteros • Polígonos • Perspectivas 	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. 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.
	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	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.
	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
	11. Conocer lugares geométricos y definirlos.	11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
	12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	12.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
	13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
	14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	14.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
	15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	15.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

	16. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	16.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
--	---	---

SEGUNDO CURSO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> • El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. • La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo • La luz, el claroscuro. Valores expresivos. • El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil. • El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc. • Técnicas gráfico plásticas. <p>Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.</p>	1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1.1. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
	2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
		2.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

	2.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	3.1. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
	3.2. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
4. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	4.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.
	4.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
	5.2. 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.

		5.3. 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.
		5.4. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
		5.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
		5.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
La imagen. • Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono.	1. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	1.1. Distingue símbolos de iconos.
		1.2. Diseña símbolos e iconos.

<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y análisis de imágenes. • Imagen fija. La fotografía y el cómic. <p>Comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos, funciones y finalidades • Lenguajes y códigos. • Lenguaje publicitario. • Lenguaje del cine. Historia del cine. <p>Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje Multimedia. Recursos digitales 	2. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	<p>2.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>2.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>
	3. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.	3.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
	4. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	4.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
		4.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
	5. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	5.1. 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, <i>storyboard</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.

	6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
	7. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	7.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
	8. 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.	8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
	9. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	9.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Punto, línea y plano • Circunferencias • Segmentos. • Triángulos 	1. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
		1.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

- Cuadriláteros
- Polígonos
- Tangencias
- Transformaciones
- Sistema diédrico
- Perspectivas

2. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
3. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	3.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	4.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
5. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	5.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
6. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	6.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
7. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	7.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
	7.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

8. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	8.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
9. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	9.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
10. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	10.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
11. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	11.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
12. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	12.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
13. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	13.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

CUARTO CURSO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA.



CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos. • Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen. • Técnicas de grabado y estampación. • Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición. • Estructura de la forma. • Simbología y psicología del color. • Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos. • El proceso de creación artística: preparación, incubación, 	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.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
	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.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
		2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen
		2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos

iluminación, verificación	sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
	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.	5.1. 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.
		5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.

BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Materiales de Dibujo Técnico.	1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo

<ul style="list-style-type: none"> • Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros. • Tangencias y enlaces. • Geometría descriptiva. Tipos de proyección. • Sistemas de representación: • Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica. • El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador. • Polígonos regulares. Polígonos estrellados. 	<p>creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico</p>
		<p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p>
		<p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>
	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p>
		<p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas</p>
		<p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p>
		<p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>
	<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> • La comunicación visual: elementos y finalidades. • Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos. • Las formas básicas del diseño. • Composiciones modulares. Técnicas. • Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades. • La imagen corporativa. • Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño. • El diseño asistido por ordenador. • Programas de dibujo. • Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final. 	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 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.
	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
	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.	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio
		3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
		3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

	<p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p>
	<p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.</p>

BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje audiovisual. Características. • Lenguaje fotográfico. Cámaras. • Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas. • Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros. • Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa. • Lenguaje televisivo. Géneros. • Diseño publicitario: fundamentos y 	<p>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, valorando la labor de equipo.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p>
		<p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.</p>
	<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara</p>
		<p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p>
		<p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>

<p>estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. • Multimedia. • El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo. 	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p>
		<p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p>
		<p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>
	<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>