

### **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

Esta materia ha experimentado durante los últimos decenios unos cambios espectaculares, no tanto en la cantidad de nuevos contenidos como en la evolución de nuevas técnicas y nuevos medios, a través de los cuales se desarrolla. La importancia que ha tomado la imagen en nuestro mundo solo tiene comparación con las tecnologías que la desarrollan. El acceso a este mundo de las imágenes, sus posibilidades de manipulación a través de los medios de que hoy disponemos, cada día más globalizados, la facilidad en la creación de nuevas formas, la popularización de nuevos instrumentos para la creación artística como son el ordenador, la fotografía digital, la cámara de vídeo, los teléfonos móviles, etc., hace que todo el proceso de aprendizaje sea susceptible de cambios continuos.

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 y audiovisuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales.

Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, audiovisual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: “saber ver” para comprender y “saber hacer” para expresarse. Todo ello con la finalidad de comunicarse, producir, crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo, para transformarla y transformarse; en definitiva, para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

“Saber ver” para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica.

“Saber hacer” para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

Los contenidos se organizan en primer ciclo en tres bloques y, en cuarto curso, en cuatro bloques de los cuales tres son los de primer ciclo.

El bloque «Expresión Plástica» experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos que se deben seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque «Comunicación Audiovisual» 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 Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque «Dibujo Técnico» se trasladan 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.

En cuarto curso se incorpora el bloque «Fundamentos del Diseño», donde se ponen en práctica los conocimientos adquiridos en el resto de bloques, aplicándolos de manera global en las diferentes áreas del diseño.

La naturaleza de la materia permite establecer una continuidad en el tratamiento de los contenidos a lo largo de toda la etapa, de forma que el alumno pueda relacionar y progresar, retomando cada nuevo proceso allí donde se quedó anteriormente, y alcanzar progresivamente mayores niveles de complejidad. El desarrollo y aprendizaje de estos conceptos se hará a través de los procedimientos (instrumentación y técnicas), enfatizando, en la medida de lo posible, el enfoque lúdico, experimental y creativo y sin olvidar el grado de madurez del alumno.

El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, audiovisuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales como a través de tecnologías de vanguardia, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación. Los trabajos prácticos se podrán realizar de forma individual o en grupo, de los que se obtendrán distintas soluciones en función del nivel de aprendizaje.

En definitiva, se propone una metodología común para todos los bloques de la materia, que dado su carácter práctico, se basa fundamentalmente en “saber hacer” y en la experimentación, tras el “saber ver”, la observación y la investigación. De esta manera los diferentes bloques pueden tener matices metodológicos: «Expresión Plástica» se adapta perfectamente a saber ver para saber hacer, «Comunicación Audiovisual» investiga en las nuevas

tecnologías, «Dibujo Técnico» presenta más contenidos conceptuales basados en los aprendizajes previos y «Fundamentos del Diseño» es el marco ideal para trabajar proyectos.

Así, el profesor presentará el tema, proponiendo objetivos y pautas de elaboración, que serán abiertas para fomentar el desarrollo de la creatividad. Realizará análisis de obras de arte, de creaciones propias, lectura de imágenes y exposición de trabajos audiovisuales. Facilitará la búsqueda de información, elección de materiales y experimentación por parte del alumno. Orientará el trabajo individual y en grupo, proponiendo y resolviendo problemas, y regulará el ritmo de ejecución y aprendizaje como tratamiento específico a la diversidad del alumnado. Valorará el proceso de creación tanto como el resultado final, evitando que la actividad sea imitativa o repetitiva, finalizando con una puesta en común.

## PRIMER CURSO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		
<p>El Lenguaje visual. Elementos configurativos de los lenguajes visuales: punto, línea y plano.</p> <p>Las texturas. Definición. Texturas naturales y artificiales Texturas visuales y táctiles. Las texturas en el entorno.</p> <p>El color. Colores pigmento. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Gamas cromáticas. Armonías y contrastes. Representación del volumen y el espacio. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como aproximación al claroscuro. Recursos para representar el espacio: Perspectiva, superposición, tamaño, contraste, definición de formas, colores y texturas.</p> <p>La organización del espacio visual. La composición en el plano. Elementos estructurales básicos. Simetría axial. Simetría radial. Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Líneas de fuerza. Ritmo y modulación bidimensional. Peso visual y equilibrio.</p> <p>Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. Experimentación y exploración de los elementos que estructuran</p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros. 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 9. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</p>	<p>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. 2.1. 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. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 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...).</p> <p>4.1. 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. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 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. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).</p> <p>Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico-plásticos: lápices de grafito y de color, rotuladores y témperas en distintos tipos de soportes gráfico-plásticos (papel, madera, cartón, etc.).</p> <p>Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.).</p>		<p>la síntesis sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos.</p> <p>9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>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.</p> <p>9.3. 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.</p> <p>9.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>9.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>9.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>9.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
		cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
<b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b>		
<p>Los lenguajes visuales</p> <p>Comunicación visual, elementos.</p> <p>La percepción visual.</p> <p>Finalidades de la imagen: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.</p> <p>Imagen figurativa y abstracta.</p> <p>Imagen representativa y simbólica.</p> <p>Estudio elemental de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el cómic, los dibujos animados, la televisión, el vídeo y el cine.</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes</p> <p>2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.</p> <p>4. Realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>5. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>6. Diferenciar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>7. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>3.1. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>3.2. Diseña símbolos e iconos.</p> <p>4.1. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>6.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.</p> <p>7.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico</b>		
<p>Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Manejo.</p> <p>La medida:</p> <p>Concepto. Instrumentos. Transporte.</p> <p>Construcciones fundamentales en el plano: paralelismo, perpendicularidad, mediatriz, ángulos y bisectriz.</p> <p>El círculo y la circunferencia; fundamentos del uso del compás; división de la circunferencia en 3, 4, 6 y 8 partes iguales.</p> <p>Representación de formas y figuras planas.</p> <p>Triángulos y cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares inscritos, convexos y estrellados. Elementos.</p> <p>Construcciones particulares de 3, 4, 6 y 8 lados inscritos en una circunferencia.</p> <p>Construcciones particulares de 3, 4 y 6 lados conociendo el lado.</p> <p>Igualdad y semejanza.</p> <p>La proporción. Concepto de escala.</p> <p>Transformaciones en el plano; simetría axial y radial, traslación.</p>	<p>1. Comprender y emplear los conceptos del punto y la línea en el plano.</p> <p>2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>4. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>5. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>6. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>8. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p>9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.</p>	<p>1.1 Traza la recta que pasan por un par de puntos, usando la regla</p> <p>2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>3.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.</p> <p>4.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.</p> <p>5.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>6.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>8.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p> <p>9.1. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Aplicación a módulos sencillos.	<p>10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>11. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados y/o ángulos).</p> <p>12. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p> <p>13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>14. Ejecutar construcciones sencillas de paralelogramos.</p> <p>15. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <p>18. Estudiar los conceptos de simetrías y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>11.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>12.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>14.1. Construye paralelogramos sencillos: cuadrado, rectángulo y rombo.</p> <p>15.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>16.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4, 6 y 8 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>17.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados, conociendo el lado.</p> <p>18.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos.</p>

### TERCER CURSO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		
<p>Elementos configurativos de los lenguajes visuales:</p> <p>El punto, la línea y el plano.</p> <p>La línea como elemento expresivo.</p> <p>La línea como definidora de geometría y de formas.</p> <p>Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas poligonales. Formas curvas en la naturaleza y en el arte.</p> <p>Las texturas.</p> <p>Expresividad de las texturas.</p> <p>Texturas visuales y táctiles.</p> <p>Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y artificiales.</p> <p>Elaboración de texturas visuales y táctiles.</p> <p>El color.</p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p> <p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>2.2. 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.</p> <p>3.1. Realiza composiciones que</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>El color como fenómeno físico y visual.</p> <p>Mezclas aditivas y sustractivas. Color luz y color pigmento. Colores primarios, secundarios y terciarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Tono, valor y saturación. Armonías y contrastes cromáticos. Gammas cromáticas.</p> <p>Sensibilidad entre los estímulos cromáticos. Visibilidad de los colores. Valor expresivo. Simbología y uso cultural.</p> <p>Representación del volumen. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como aproximación al claroscuro.</p> <p>La proporción. La proporción áurea en el arte, en el diseño y en la naturaleza. La proporción en la figura humana. Módulos de unidad empleados para la representación de la figura humana a lo largo de la historia. El ser humano como unidad de medida.</p> <p>La composición. Organización de la forma y su entorno en el plano. Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Repetición y ritmo. Módulo, ritmo, simetría, asimetría. Formas modulares bidimensionales básicas. Redes poligonales. Simplificación geométrica. Formas tridimensionales. Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos. Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales. Realización de bocetos, apuntes,</p>	<p>aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</p>	<p>transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>4.1. 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.</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>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.</p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>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.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>7.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.</p> <p>Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.</p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Conocimiento y utilización de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas secas y húmedas.</p> <p>Identificación y utilización de distintos soportes, según las intenciones expresivas y descriptivas de la representación.</p> <p>Interés por la búsqueda de nuevas soluciones</p> <p>Creación colectiva de producciones plásticas.</p> <p>Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).</p>		<p>propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>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.</p> <p>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 opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7. 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.</p>
<b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b>		
<p>La percepción visual y observación.</p> <p>Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas.</p> <p>La comunicación visual. Significado y significante.</p> <p>Iconicidad y abstracción.</p> <p>Símbolos y signos en los lenguajes visuales. Signos convencionales y señales.</p> <p>Anagramas, logotipos, marcas y</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>3. Identificar significante y significado en un signo visual.</p>	<p>1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p> <p>3.1. Distingue significante y</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>pictogramas.</p> <p>Lectura de imágenes.</p> <p>Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.</p> <p>Lectura y valoración de los referentes artísticos.</p> <p>Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.)</p> <p>Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables.</p> <p>Elementos de la comunicación visual y audiovisual.</p> <p>Funciones de la comunicación: descriptiva, informativa, estética, exhortativa. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función.</p> <p>Los lenguajes visuales.</p> <p>La imagen fija. La fotografía.</p> <p>La ilustración.</p> <p>El comic</p> <p>La imagen en movimiento.</p> <p>El cine.</p> <p>La televisión.</p> <p>Nuevas tecnologías.</p> <p>Elaboración de documentos multimedia.</p> <p>Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones</p> <p>Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales y audiovisuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>La publicidad. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>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.</p> <p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>significado en un signo visual.</p> <p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>5.1. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>5.2. Diseña símbolos e iconos.</p> <p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. 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> <p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p> <p>10.2. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>12.1. 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>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>13.1 Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural.</p> <p>14.1. Identifica los recursos visuales</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
		<p>presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.)</p> <p>14.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico</b>		
<p>Punto, recta y plano en el espacio.</p> <p>Construcciones fundamentales en el plano.</p> <p>Paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Ángulos. Construcción de ángulos con compás y con escuadra y cartabón.</p> <p>Proporción.</p> <p>Teorema de Thales.</p> <p>División de un segmento en partes iguales.</p> <p>Estudio geométrico de la proporción.</p> <p>Semejanza e igualdad.</p> <p>Escalas. Tipos de escalas.</p> <p>Triángulos y cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares y estrellados.</p> <p>Construcciones particulares de hasta 8 lados inscritos en una circunferencia y método general.</p> <p>Construcciones particulares de hasta 6 lados conociendo el lado.</p> <p>Simetría, giros y traslación.</p> <p>Módulos y redes modulares.</p> <p>Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño.</p> <p>Óvalos, ovoides y volutas como aplicación de tangencias.</p> <p>Espirales.</p> <p>Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.</p> <p>Representación del volumen y del espacio. Representación objetiva de formas tridimensionales en el espacio por medio de los distintos sistemas de representación codificados:</p> <p>Representación de vistas diédricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas o con una recta un punto.</p> <p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p> <p>11. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p> <p>12. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>13. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>14. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas</p>	<p>1.1. Identifica, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres.</p> <p>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.</p> <p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>4.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.</p> <p>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 posibilite.</p> <p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>10.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p> <p>10.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p> <p>11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Representación de vistas axonométricas y perspectiva caballera de volúmenes sencillos.	con propiedad a la construcción de los mismos. 15. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 18. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los casos básicos de tangencia y enlaces. 19. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 20. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 21. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales o volutas de 2, 3, 4 y 5 centros. 22. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 23. 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. 24. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 25. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	paralelos,...). 12.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 13.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 14.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 15.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 16.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 17.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 18.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 18.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 19.1. Construye correctamente un óvalo, conociendo el diámetro mayor. 20.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 21.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 22.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 23.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 24.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 25.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón. para el trazado de paralelas.

## CUARTO CURSO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		
<p>El lenguaje visual. Lectura de imágenes. La imagen representativa y simbólica. Las distintas funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</p> <p>Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.</p> <p>La textura.</p> <p>Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas.</p> <p>Texturas en el arte y en el diseño.</p> <p>Texturas geométricas.</p> <p>Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.</p> <p>El color.</p> <p>El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales.</p> <p>Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes.</p> <p>Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia.</p> <p>El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica.</p> <p>Experimentación con el color de los materiales.</p> <p>La composición.</p> <p>Plano básico, centro visual, leyes de composición.</p> <p>Esquemas de movimiento y líneas de fuerza.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.</p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.</p> <p>Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.</li> <li>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.</li> <li>Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</li> <li>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.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.             <ol style="list-style-type: none"> <li>Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</li> <li>Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</li> <li>Cambia el significado de una imagen por medio del color.                 <ol style="list-style-type: none"> <li>Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</li> <li>Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.                     <ol style="list-style-type: none"> <li>Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.                         <ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol> </li> </ol> </li></ol>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.</p>		
<b>Bloque 2. Dibujo Técnico</b>		
<p>El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.</p> <p>Construcciones geométricas y resolución de problemas</p> <p>Cuadriláteros y polígonos regulares.</p> <p>Tangencias y enlaces.</p> <p>Curvas cónicas.</p> <p>Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño.</p> <p>Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales. Fundamentos del sistema y representación de piezas:</p> <p>Sistema diédrico.</p> <p>Sistema axonométrico.</p> <p>Sistema cónico.</p> <p>Normalización.</p> <p>Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.</p>	<p>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.</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>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</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>2.1. 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>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>		
<p>Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.</p> <p>Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo.</p> <p>Comparación de la forma.</p> <p>Concepto de canon, medida o módulo.</p> <p>Proporcionalidad y escalas.</p> <p>Estudio de proporciones en el arte.</p> <p>Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones.</p> <p>Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.</p>	<p>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.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>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.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>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.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.</p> <p>Diseño gráfico. La imagen corporativa.</p> <p>Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.</p> <p>Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas al diseño.</p> <p>Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).</p> <p>Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño. Dibujo lineal. Diseño gráfico. Retoque fotográfico. Animación.</p> <p>Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.</p> <p>Diseño. Proceso de creación. Boceto, croquis, dibujo de taller, perspectiva y maqueta. Presentación final.</p>		<p>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> <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>
<p><b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b></p>		
<p>Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación.</p> <p>Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.</p> <p>El cómic. Elementos. Elaboración.</p> <p>La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.</p> <p>Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica.</p> <p>La televisión. Comunicación de masas.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.</p> <p>Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.</p> <p>Elaboración de documentos multimedia.</p> <p>Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad.</p> <p>Elaboración de un proyecto de diseño publicitario.</p> <p>Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas</p>	<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 y valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <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>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>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 guion para la secuencia de una película.</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>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>



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.		4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.