

Curso 1.º Educación Secundaria Obligatoria

<p>Criterio de evaluación</p> <p>1. Identificar y valorar los elementos configurativos de la imagen a través del análisis de sus cualidades visuales y la experimentación con sus posibilidades expresivas, mediante la observación directa de imágenes, la descripción oral y escrita de producciones gráfico-plásticas propias y ajenas, así como el uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos en la realización de composiciones para expresar emociones e ideas.</p> <p>Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de identificar y valorar, en imágenes, el punto, la línea, el plano, el color y la textura. Para ello deberá analizar, oralmente y por escrito, sus cualidades visuales (disposición, orientación espacial, tamaño, forma, etc.), así como experimentar con el valor expresivo y sus posibilidades tonales y utilizarlos como medio para expresar y transmitir emociones como calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc., en composiciones a mano alzada, geométricas o más libres y espontáneas, usando diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.). Además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas. Todo ello para expresar emociones e ideas.</p>		COMPETENCIAS: CL, CD, CSC	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>1, 4, 5.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocimiento y análisis de los elementos visuales que configuran la imagen: punto, línea, plano, color y textura. 2. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas. 3. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas. 		

Criterio de evaluación

2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación de los esquemas y las leyes compositivas de manifestaciones artísticas, a través de la observación directa del entorno, para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.

Se pretende conocer con este criterio si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, tanto gráficamente como de forma oral y por escrito, el esquema compositivo básico de producciones artísticas propias y ajenas y del entorno, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.); así como, aplicar métodos creativos en la elaboración de obras gráfico-plásticas usando distintos materiales, técnicas, fuentes y recursos (biblioteca, TIC, programas informáticos de diseño sencillos, etc.), siguiendo propuestas establecidas por escrito y ajustándose a los objetivos finales. Además de reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la diversidad y la riqueza de estas manifestaciones y del patrimonio cultural y artístico de Canarias. Todo ello para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas.

**BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN
PLÁSTICA**

COMPETENCIAS: CL, AA, SIEE, CEC

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados	Contenidos		
6, 7, 2, 15, 17.	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="779 395 1749 507">1. Identificación, análisis y explicación de esquemas compositivos en obras artísticas atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.<li data-bbox="779 523 1749 595">2. Aplicación del equilibrio, proporción y ritmo en creaciones gráfico-plásticas.<li data-bbox="779 611 1749 683">3. Utilización de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones básicas.<li data-bbox="779 699 1749 770">4. Aplicación de procesos creativos en composiciones artísticas; reflexión y evaluación de los mismos.<li data-bbox="779 786 1749 868">5. Valoración de la diversidad y riqueza de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural y artístico de Canarias.		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>3. Identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas mediante el análisis de sus cualidades, relaciones y expresividad; la experimentación con los colores primarios, secundarios y las texturas, en composiciones personales abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas. Para ello deberá analizar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas (mezclas, tono, valor, saturación, contrastes, gamas, texturas naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas, etc.); experimentar con las síntesis aditiva, sustractiva y los colores complementarios; representar con claroscuro la sensación espacial; así como transcribir texturas táctiles a texturas visuales; y utilizar el color, la textura, distintas técnicas gráficas (frottage, collage, etc.) y las TIC en composiciones abstractas o figurativas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.</p>	COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA
---	------------------------------------	--

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>10, 12, 13, 14.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificación y diferenciación de las propiedades del color luz y del color pigmento: tono, valor, saturación.2. Experimentación con la síntesis aditiva y sustractiva: colores primarios, secundarios, complementarios, afines, armonías, gamas, contrastes, policromía, monocromía.3. Diferenciación y clasificación de las texturas: naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas.4. Aplicación del color y la textura en composiciones en las que se transmitan y expresen sensaciones utilizando distintas técnicas gráficas.5. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas.		
--	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, programas informáticos, etc.); la utilización del lápiz de grafito y de color (de manera uniforme o degradada), aplicando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas; y el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales o táctiles, composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales, con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando materiales reciclados, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	<p>COMPETENCIAS: AA, CSC, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA</p>
--	--	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>19, 20, 22, 23, 24, 25.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Utilización de distintos soportes y materiales.2. Realización de experiencias con lápices de grafito y de color, rotuladores, ceras, pastel, etc.3. Experimentación con témperas, acuarelas, óleos y acrílicos.4. Empleo del claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.5. Utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en la realización de composiciones con diversos fines.6. Reconocimiento y valoración de las posibilidades de los materiales reciclados en la elaboración de obras, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.7. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.		
--	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual por medio del análisis e identificación de los factores que intervienen en el mismo, de su finalidad o función y de los grados de iconicidad de las imágenes, a través de la observación directa del entorno comunicativo y el diseño de imágenes con distinta relación significante-significado, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.</p> <p>Se pretende que el alumnado sea capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual. Para ello deberá analizar e identificar los factores que intervienen en el mismo (emisor, receptor, mensaje, código, medio o canal, etc.); diferenciar imágenes figurativas de abstractas; distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación de significante y significado (signos visuales, símbolos, iconos...), usando variadas fuentes y recursos (revistas, carteles, prensa, televisión, vídeos, anuncios publicitarios, etc.); reconocer las diferentes funciones de la comunicación en mensajes visuales y audiovisuales (comunicativa, exhortativa, estética, etc.) para interpretar mensajes visuales y audiovisuales del entorno comunicativo, y con el fin de valorar la importancia del lenguaje visual y audiovisual como transmisor de mensajes en las expresiones artísticas, las redes sociales, Internet, etc., apoyándose, cuando sea necesario, en el uso de las TIC y adoptando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.</p>	COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
--	---------------------------------------	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>29, 30, 33, 34, 41, 42, 43.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificación y análisis de los elementos que intervienen en los actos de comunicación visual y audiovisual: emisor, receptor, mensaje, código, medio o canal.2. Distinción de las funciones en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.3. Reconocimiento de los grados de iconicidad en imágenes del entorno comunicativo.4. Creación de símbolos e iconos, relacionando significante y significado.		
--	--	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, así como sus características, recursos y elementos específicos, a través de la observación directa de imágenes fijas y en movimiento, el uso de diferentes recursos y documentos gráficos, y el diseño de cómics, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, y apreciar los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del Patrimonio Histórico y Cultural.</p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales. Para ello deberá diferenciar los recursos presentes en distintos lenguajes visuales y audiovisuales (mensajes publicitarios, cómics, cine, televisión, vídeo, etc.), así como sus características, usando variados documentos gráficos (fotografías, vídeos, revistas, películas, publicidad, etc.); reflexionar sobre diferentes tratamientos de un mismo tema o producto en los distintos medios (prensa, vallas, televisión, carteles, revistas, folletos, flyers, etc.), reconociendo y valorando los distintos estilos y tendencias; analizar y diseñar cómics utilizando, de manera adecuada, los elementos específicos de este lenguaje (viñetas, cartelas, globos o bocadillos, líneas cinéticas, onomatopeyas, metáforas visuales, etc.), haciendo uso, cuando sea necesario, de las TIC, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural, con especial atención al de Canarias, y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.</p>	COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
---	---------------------------------------	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>39, 45.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificación de los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales.2. Reconocimiento de distintos estilos y tendencias en los lenguajes.3. Análisis de los recursos visuales utilizados en el diseño de cómics.4. Identificación de los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios.5. Valoración del patrimonio histórico y cultural.		
--	---	--	--

Criterio de evaluación

7. Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados y construcciones fundamentales en el plano, para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico.

Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana. Para ello deberá analizar los conceptos de la geometría plana (punto, recta, semirrecta, segmento, plano, ángulo, circunferencia, círculo, arco, mediatriz y bisectriz), aplicando estos conceptos en el trazado de segmentos, rectas que pasan por cada par de puntos, rectas paralelas, transversales, perpendiculares, mediatrices, bisectrices, circunferencias, arcos, etc., tras analizar cómo se puede definir una recta (con dos puntos), y un plano (con tres puntos no alineados, con un punto y una recta, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas); identificar los ángulos de la escuadra y el cartabón (30° , 45° , 60° y 90°); sumar, restar, construir y clasificar ángulos; dividir circunferencias en seis partes iguales, resaltando el hexágono y el triángulo inscritos; dividir segmentos en partes iguales, aplicando el Teorema de Thales; y explicar, verbalmente o por escrito los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.), utilizando los instrumentos tradicionales de dibujo técnico (escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos, etc.) e informáticos (programas sencillos de dibujo), para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico, reconociendo la influencia de este en el campo del arte, la arquitectura y el diseño.

COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC

BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Utilización de instrumentos y materiales de dibujo técnico.2. Reconocimiento de los elementos de la geometría plana: puntos, líneas rectas, semirrectas, segmentos, líneas curvas, planos, ángulos, circunferencias, círculos y arcos.3. Trazados fundamentales en el plano: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo y perpendicularidad.4. Aplicación del teorema de Thales en la división de segmentos.5. Determinación de lugares geométricos: mediatriz, bisectriz, circunferencia, rectas paralelas.6. Construcción y división de circunferencias y círculos.		
--	--	--	--

Criterio de evaluación

8. Reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos, mediante el análisis de las propiedades geométricas y matemáticas de estos, la observación directa y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados de triángulos, cuadriláteros y pentágonos, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.

Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares. Para ello deberá identificar formas geométricas en el entorno y en obras plásticas, mediante uso de la geometría y los instrumentos tradicionales (escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos, etc.) e informáticos (programas sencillos de dibujo); la clasificación correcta de triángulos, cuadriláteros y pentágonos (regulares o irregulares), observando sus lados y ángulos; el dibujo de triángulos rectángulos conociendo la hipotenusa y un cateto; la construcción de triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados), de cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal, y de polígonos regulares, de hasta cinco lados, inscritos o conociendo el lado, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.

COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC**BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO**

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Clasificación y construcción de triángulos.2. Aplicación de las propiedades matemáticas de los triángulos rectángulos en el trazado de los mismos.3. Clasificación y construcción de cuadriláteros.4. Clasificación y construcción de polígonos de tres a cinco lados, inscritos y conocido el lado.		
--	---	--	--

Curso 3.º Educación Secundaria Obligatoria

<p>Criterio de evaluación</p> <p>1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.</p> <p>Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de experimentar con los elementos configurativos de la imagen. Para ello deberá ensayar con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea (aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de los lápices de grafito o de color, y variando la presión ejercida, etc.), y emplearlos en composiciones a mano alzada (geométricas o espontáneas); experimentar con las variaciones formales de los elementos configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y la textura), aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea, para realizar composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando los elementos configurativos de la imagen, diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.); además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas.</p>	<p>COMPETENCIAS: CD, CSC, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA</p>
--	--	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>3, 4, 5.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Uso de diferentes soportes y materiales en la expresión plástica.2. Aplicación de ritmo en la experimentación con puntos, líneas, planos, colores y texturas.3. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas.4. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas.		
---	--	--	--

Criterio de evaluación

2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.) y del entorno; representar, de manera proporcionada, objetos aislados y agrupados (del natural o del entorno inmediato); elaborar diseños (gráficos, de productos, de moda, etc.), aplicando diferentes procesos y métodos creativos, y ajustándose a unos objetivos finales; y utilizar distintos materiales, soportes y programas informáticos de diseño sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, a partir de propuestas por escrito, así como reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la importancia de la riqueza y la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente presente en la cultura canaria, con una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias.

COMPETENCIAS: CL, CD, SIEE, CEC**BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>6, 7, 8, 9, 2, 15, 16, 17.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificación, análisis y explicación de esquemas compositivos en obras artísticas atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.2. Aplicación del equilibrio, proporción y ritmo en creaciones gráfico-plásticas.3. Utilización de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones básicas y modulares aplicadas a distintas ramas del diseño.4. Representación proporcionada de objetos aislados y agrupados.5. Aplicación de métodos creativos en la elaboración de diseños gráficos, de productos, de moda y sus aplicaciones; reflexión y evaluación de los mismos desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.6. Valoración de la diversidad y riqueza de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural y artístico de Canarias.		
---	---	--	--

Criterio de evaluación

3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color (color luz, color pigmento, tono, valor, saturación, contrastes, armonías, gamas, psicología del color, etc.) y las texturas (naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas), a través de modificaciones del color y sus propiedades, empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz en composiciones sencillas; la transcripción de texturas táctiles a texturas visuales mediante el frottage; y la realización de composiciones, abstractas o figurativas, con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando sea necesario, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura, valorando la capacidad expresiva de estos elementos.

COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC

**BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN
PLÁSTICA**

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>11, 13, 14.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificación y diferenciación de las propiedades del color luz y del color pigmento: tono, valor, saturación.2. Realización de modificaciones del color y sus propiedades en composiciones: armonía de afines, armonía de complementarios, contrastes y psicología del color.3. Diferenciación y clasificación de las texturas: naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas.4. Aplicación del color y la textura en composiciones en las que se transmitan y expresen sensaciones utilizando distintas técnicas gráficas y programas informáticos.5. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas.		
--	---	--	--

Criterio de evaluación

4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, programas informáticos, etc.); la experimentación con las témperas y la aplicación de la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de opacidad y humedad, estampaciones, etc.), la creación de texturas visuales cromáticas; el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales y táctiles, composiciones, collages matéricos, figuras tridimensionales, y formas abstractas y figurativas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando las cualidades gráfico-plásticas de los materiales reciclados en la elaboración de obras; y la utilización, con propiedad, las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado.

COMPETENCIAS: AA, CSC, CEC**BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 19, 21, 22, 23, 24, 25.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Selección y utilización de distintos soportes y materiales según la finalidad y técnica a utilizar.2. Creación de texturas visuales cromáticas aplicando la témpera con distintas técnicas: pinceles, esponjas, goteos, estampaciones, estarcidos, distintos grados de opacidad y humedad.3. Utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en la realización de composiciones con diversos fines, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva.4. Reconocimiento y valoración de las posibilidades de los materiales reciclados en la elaboración de obras, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.5. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.		
---	--	--	--

Criterio de evaluación

5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.

Se pretende comprobar si el alumnado es capaz de identificar y analizar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes; reconocer, clasificar y analizar diferentes ilusiones ópticas y grados de iconicidad; realizar la lectura objetiva y subjetiva de distintas imágenes en las que identifica, clasifica y describe, verbalmente y por escrito, los elementos de esta, sacando conclusiones e interpretando su significado. Además se verificará si es capaz de diseñar ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt; crear imágenes con diferentes niveles de iconicidad sobre un mismo tema (elaboración de bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, etc.), haciendo uso de las TIC cuando sea necesario y valorando la importancia del lenguaje audiovisual como transmisor de mensajes en el mundo del arte, las redes sociales, Internet, etc. Todo ello para interpretar mensajes visuales en el entorno comunicativo.

**BLOQUE DE APRENDIZAJE II:
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL****COMPETENCIAS: CL, CMCT, CD, AA**

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 26, 27, 28, 31, 32, 35, 36, 18.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificación de los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción.2. Aplicación de los procesos perceptivos en la observación de ilusiones ópticas.3. Identificación, clasificación y diseño de ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt.4. Reconocimiento y creación de imágenes con distintos grados de iconicidad.5. Realización de la lectura objetiva y subjetiva de una imagen, identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.		
---	--	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar, interpretar y analizar los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello tendrá que realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elaborar animaciones con medios digitales o analógicos; diseñar, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales, y documentos multimedia, con distintas funciones (publicitaria, estética, informativa, etc.), utilizando diferentes lenguajes y códigos (fotografía, cine, televisión, vídeo, publicidad, cómics, etc.) y recursos visuales, como figuras retóricas, y digitales, y siguiendo, de manera ordenada, las distintas fases del proceso (guión, story board, etc.); así como reflexionar, críticamente, sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.</p>	<p>COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</p>
---	--	--

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>37, 38, 40, 44, 46, 47, 48.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Interpretación de los elementos del lenguaje multimedia.2. Utilización de la cámara fotográfica, cámara de vídeo y programas informáticos de edición de imágenes.3. Realización de fotografías teniendo en cuenta los elementos de la imagen fija: dimensión, escala, encuadre, punto de vista y composición.4. Elaboración de animaciones con medios digitales o analógicos.5. Creación de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes, códigos y recursos visuales.6. Seguimiento de las distintas fases de realización de un proyecto multimedia: guión técnico, story board, realización, montaje y presentación.7. Ubicación de una obra de cine en su contexto, analizando su narrativa.8. Valoración de las tecnologías digitales en la producción de mensajes visuales y audiovisuales.		
--	--	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>7. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.</p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos. Para ello tendrá que construir triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados); determinar los puntos y rectas notables de cualquier triángulo (ortocentro, baricentro, incentro, circuncentro, alturas, medianas, bisectrices y mediatrices); trazar correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados (inscritos y conociendo el lado); escalar un polígono aplicando el teorema de Thales; diseñar composiciones modulares aplicando simetrías, giros y traslaciones; y usar correctamente los instrumentos tradicionales e informáticos, con el fin de resolver correctamente problemas de polígonos, identificar las formas geométricas en el entorno y apreciar la importancia del dibujo técnico en la arquitectura, el diseño y el arte.</p>	COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO
--	--	--

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>60, 63, 64, 69, 70, 76.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Utilización de los materiales y herramientas del dibujo técnico tradicionales e informáticos.2. Resolución gráfica de triángulos determinando sus puntos y rectas notables: baricentro, incentro, circuncentro, ortocentro, medianas, bisectrices, mediatrices y alturas.3. Construcción de polígonos de hasta cinco lados, inscritos y conociendo el lado.4. Aplicación del teorema de Thales en el escalado de polígonos.5. Utilización de simetrías, giros y traslaciones en el diseño de composiciones modulares.		
--	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>8. Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de describir, comparar y analizar tangencias y enlaces presentes en logotipos, anagramas, marcas, señales de tráfico, etc., observando el entorno y usando variedad de documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.); resolver los distintos casos de tangencias y enlaces (entre circunferencias y rectas, y entre circunferencias); y aplicar las condiciones de las tangencias en la construcción de óvalos y ovoides (conociendo uno o dos de los diámetros), y en el trazado de espirales de 2, 3, 4 y 5 centros, utilizando adecuadamente las herramientas tradicionales y digitales del dibujo técnico, para aplicar sus propiedades en la correcta resolución de problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p>		COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>71, 72, 73, 74, 75.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de las propiedades de las tangencias y enlaces entre recta y circunferencia y entre circunferencias. 2. Construcción de óvalos y ovoides aplicando las propiedades de las tangencias y enlaces. 3. Trazado de espirales de 2, 3 y 4 centros aplicando las condiciones de tangencias y enlaces. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>9. Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.</p> <p>Con este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá analizar las vistas principales de un objeto; aplicar el concepto de proyección en la representación de las vistas de volúmenes sencillos (planta, alzado y perfil); construir, a partir de las vistas, volúmenes (prismas, pirámides y cilindros) en perspectivas caballera e isométrica, aplicando los coeficientes de reducción y acotándolos; usar correctamente los materiales adecuados y utilizar las nuevas tecnologías en el aprendizaje del dibujo técnico, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos y valorar la importancia de los sistemas de representación en la arquitectura, la ingeniería y el diseño.</p>		COMPETENCIAS: CMCT, CD, CSC, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>77, 78, 79.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretación del concepto de proyección: proyección cilíndrica ortogonal y oblicua y proyección cónica. 2. Diferenciación de los sistemas de representación. 3. Obtención de las vistas principales de volúmenes: planta, alzado y perfil. 4. Reconocimiento de la utilidad de las acotaciones en el dibujo técnico. 5. Trazado de perspectivas caballeras e isométricas de prismas, pirámides y cilindros, a partir de sus vistas, aplicando los coeficientes de reducción. 		

Curso 4.º Educación Secundaria Obligatoria

<p>Criterio de evaluación</p> <p>1. Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados y a través de la utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; y la autoevaluación del proceso de realización para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>Se pretende con este criterio comprobar que el alumnado sea capaz de analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Para ello deberá seleccionar y utilizar distintos elementos (punto, línea, plano, color y textura), formatos (horizontal, vertical, circular, cuadrado, triangular, etc.), soportes (papel, cartón, tela, vidrio, acetato, etc.) y técnicas (dibujo, pintura, grabado, programas sencillos de diseño gráfico, etc.), propios del lenguaje plástico y visual; aplicar las leyes de la composición artística, crear y explicar esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio; cambiar el significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación; y aplicar las distintas fases del proceso creativo en la realización de obras plásticas y composiciones creativas individuales y en grupo con unos objetivos concretos fijados de antemano, manteniendo su espacio de trabajo y su material en buen estado, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	COMPETENCIAS: CD, AA, SIEE	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA
--	-----------------------------------	--

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas.2. Selección y utilización de diferentes soportes, materiales y técnicas analógicas y digitales.3. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio.4. Aplicación y autoevaluación de las fases del proceso de creación artística en la producción de proyectos personales y de grupo, en base a unos objetivos prefijados.5. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación.6. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.7. Valoración del trabajo individual y en equipo y del esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.		
---	--	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>2. Reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias que se han producido a lo largo del tiempo, mediante el análisis de los distintos elementos y técnicas de expresión, las estrategias compositivas y materiales utilizados, el periodo artístico al que pertenecen y la autoría de las mismas; y a través de la observación directa de las obras y el uso de diferentes fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales, para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.</p> <p>Se pretende verificar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias. Para ello deberá leer imágenes de diferentes obras de arte, analizando los elementos que intervienen (color, textura, signos, etc.), los soportes (lienzo, madera, tela, papel, soportes digitales, etc.), los materiales (óleos, acuarelas, acrílicos, lápiz, etc.), las técnicas gráfico-plásticas (dibujo, pintura, grabado, etc.) y leyes compositivas empleadas; situarlas en el periodo artístico al que pertenecen; así como, explicar, oralmente o por escrito, el proceso de creación de la obra artística a partir de la visualización de imágenes de obras de arte (fotografías, ilustraciones, visitas a exposiciones, proyecciones audiovisuales, etc.), manejando distintas fuentes y recursos (biblioteca, visitas virtuales a museos, etc.), con la finalidad de valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.</p>	COMPETENCIAS: CL, AA, CSC, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA
---	---------------------------------------	--

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>8, 9.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Lectura de una obra artística:<ol style="list-style-type: none">1.1. Análisis de los elementos, soportes, materiales, técnicas gráfico plásticas.1.2. Leyes compositivas.1.3. Identificación del estilo artístico y situación del periodo al que pertenece.1.4. Explicación del proceso de creación.2. Valoración del patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute personal y colectivo, especialmente el presente en Canarias.3. Contribución a la conservación del patrimonio mediante el respeto y divulgación de las obras de arte.		
--	---	--	--

Criterio de evaluación

3. Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y realización de fotografías, vídeos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades; valorar el trabajo en equipo; y adoptar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y frente a las manifestaciones que supongan discriminación sexual, social o racial.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia. Para ello deberá identificar y reconocer los elementos que integran los distintos mensajes audiovisuales y multimedia para analizar distintos tipos de plano (general, medio, americano, primer plano, plano de detalle, etc.), angulaciones (normal, picado, contrapicado, cenital y nadir) y movimientos de cámara (panorámica, traveling, zoom, etc.), así como describir los pasos necesarios para la producción de un mensaje utilizando variedad de fuentes y recursos (visionado de películas, vídeos, fotografías, catálogos, prensa, etc.) tanto en el aula como en cines, museos, etc.; realizar storyboards a modo de guión (individualmente o en equipo) y fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos y haciendo uso de las TIC; y recopilar imágenes y analizar sus finalidades, valorando sus factores expresivos y mostrando actitud crítica ante manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias, rechazando estereotipos. Todo ello para identificar y reconocer los elementos que integran los lenguajes audiovisuales y multimedia, y su estructura narrativa y expresiva.

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 27, 28, 29, 30, 31, 35.	Contenidos <ol style="list-style-type: none">1. Identificación y análisis de los elementos narrativos y expresivos que integran los mensajes audiovisuales y multimedia: tipos de plano, angulaciones y movimientos de cámara.2. Descripción del proceso de producción de mensajes audiovisuales y multimedia.3. Realización de storyboards a modo de guión y de fotografías con diversos criterios estéticos.4. Análisis de las finalidades de distintas imágenes.5. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias.		
---	--	--	--

Criterio de evaluación

4. Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes, así como manifestar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y el rechazo a los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios. Para ello deberá analizar los elementos que intervienen en los diferentes lenguajes audiovisuales (televisión, vídeo, cine, fotografía, mensajes publicitarios, páginas web, videojuegos, etc.); elaborar imágenes digitales (etiquetas de productos, carteles, carátulas de cd, vallas publicitarias, objetos, herramientas, mobiliario, señales de tráfico, etc.); crear diseños publicitarios (envases, marcas, eslóganes, etc.); y realizar composiciones audiovisuales (vídeos, cortos, anuncios publicitarios, etc.), para realizar proyectos personales o en equipo, usando distintos programas de diseño, así como los elementos del lenguaje gráfico-plástico, siguiendo el esquema del proceso creativo, manifestando una actitud crítica ante la publicidad y rechazando los elementos que supongan algún tipo de discriminación.

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

COMPETENCIAS: CD, CSC, SIEE, CEC

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>32, 33, 34, 35.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Análisis de los elementos de los diferentes lenguajes audiovisuales.2. Elaboración de imágenes digitales y diseños publicitarios utilizando distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico y programas de dibujo por ordenador.3. Realización de proyectos personales siguiendo el proceso de creación.4. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias.5. Valoración de las tecnologías digitales vinculadas a los lenguajes audiovisuales y multimedia.		
--	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>5. Diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo, mediante el análisis de la configuración de composiciones geométricas planas; y la resolución de problemas referidos a polígonos, tangencias y enlaces, a través de la observación de imágenes y del entorno; y la utilización, con precisión y limpieza, de los materiales de dibujo técnico tradicionales y de programas informáticos de diseño y dibujo, para aplicarlos en la creación de composiciones y diseños personales donde intervengan diversos trazados geométricos.</p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo. Para ello deberá analizar la configuración de composiciones con formas geométricas planas en carteles, folletos, obras gráficas, entorno urbano, etc.; resolver problemas sencillos de polígonos (triángulos, cuadriláteros, pentágonos, hexágonos, etc.) y problemas básicos de tangencias y enlaces (entre recta y circunferencia y entre circunferencias) para crear composiciones geométricas en diseños personales, haciendo uso del material propio del dibujo técnico, con precisión y limpieza, y de las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	COMPETENCIAS: CMCT, CD, AA, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO
---	--	--

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>10, 11, 12, 13, 18.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Diferenciación del dibujo descriptivo del perceptivo.2. Resolución de problemas de cuadriláteros, polígonos, tangencias y enlaces.3. Análisis de la configuración de formas geométricas planas y su aplicación en la creación de diseños personales.4. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo para construir trazados geométricos.		
--	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>6. Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales, la visualización de figuras tridimensionales sencillas y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas, y a través del uso de programas de dibujo por ordenador y los materiales de dibujo técnico, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>Se pretende comprobar con este criterio si el alumnado es capaz de diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá dibujar las vistas principales de figuras tridimensionales sencillas (planta, alzado y perfil); visualizar y representar formas tridimensionales definidas por sus vistas; dibujar formas tridimensionales seleccionando el sistema perspectivo y el punto de vista más adecuados (isométrica, caballera y cónica frontal y oblicua); y utilizar herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas de dibujo en la construcción de piezas sencillas para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>COMPETENCIAS: CMCT, CD, AA, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO</p>
---	---	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>14, 15, 16, 17, 18.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Diferenciación de los distintos sistemas de representación.2. Representación de las vistas principales de figuras tridimensionales.3. Visualización y representación, en perspectiva, de piezas a partir de sus vistas.4. Selección del sistema de representación y del punto de vista adecuados en el dibujo de formas tridimensionales: isométrica, caballera, cónica frontal y oblicua.5. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo en la representación de piezas.		
--	---	--	--

Criterio de evaluación

7. Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño, para interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones.

Este criterio nos permite comprobar si el alumnado es capaz de analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Para ello deberá distinguir los elementos y finalidades de la comunicación visual; analizar la estética, funcionalidad y finalidad de objetos de su entorno utilizando el lenguaje visual y verbal; planificar las fases del proceso de creación de proyectos artísticos (imágenes corporativas, logotipos, marcas, etc.); realizar diseños y composiciones modulares con formas geométricas básicas estudiando su organización en el plano y en el espacio; y dibujar composiciones creativas y funcionales, individuales y en grupo, adaptadas a diferentes áreas del diseño (diseño gráfico, publicitario, industrial, textil, de interiores, arquitectónico, etc.); y usar los materiales tradicionales e informáticos de diseño, con la finalidad de interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones, todo ello respetando el trabajo de los compañeros y rechazando estereotipos.

COMPETENCIAS: CL, CMCT, AA, SIEE

BLOQUE DE APRENDIZAJE IV: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados	Contenidos		
19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26.	<ol style="list-style-type: none">1. Distinción de los elementos y finalidades de la comunicación visual.2. Utilización del lenguaje visual y verbal en el análisis de la estética, funcionalidad y finalidad de objetos del entorno.3. Identificación y clasificación de objetos según la rama del diseño.4. Utilización de formas geométricas en la realización de diseños y composiciones modulares.5. Realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, adaptados a diferentes áreas del diseño, planificando el proceso de creación.6. Utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.7. Apreciación del proceso de creación y valoración de sus distintas fases.8. Valoración del trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza.9. Valoración del trabajo en equipo y respeto por el trabajo ajeno.		

Estándares de aprendizaje evaluables

Primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria

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. 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. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. 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.
5. 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...)
6. 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
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
11. 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.
12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de

producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
20. 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.
21. 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.
22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
29. Distingue significante y significado en un signo visual.
30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
33. Distingue símbolos de iconos.
34. Diseña símbolos e iconos.
35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
37. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

38. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
39. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
40. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
41. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
42. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
43. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
44. 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, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
45. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
46. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
47. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
48. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
49. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
50. 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.
51. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
52. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
53. 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.
54. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
55. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
57. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
58. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
59. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.
60. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.

61. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
62. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
64. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
65. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
66. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
67. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
68. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
71. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
72. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
74. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
77. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
78. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
79. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

4.º curso de la Educación Secundaria Obligatoria

1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
3. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

4. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
5. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
6. 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.
7. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
8. 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.
9. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen
10. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
11. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
12. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
13. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
14. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
15. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
16. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
17. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
18. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
19. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
20. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. ,.
21. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
22. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
23. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
24. 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.
25. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus

propios proyectos artísticos de diseño.

26. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
27. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
28. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
29. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
30. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
31. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
32. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
33. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
34. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
35. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.