



CURSO: 2018/2019



I.E.S. LA MAROMA
Benamocarra (Málaga)



MINIPROGRAMACIÓN DE EPVA 2018-2019

1. Objetivos específicos de la materia.
2. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables relacionados con las competencias clave.
3. Instrumentos.
4. Contribución al desarrollo de las competencias clave.
5. Criterios de calificación.

1. Objetivos específicos de la materia.

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología,

adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

2. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables relacionados con las competencias clave.

1ºESO.

CONTENIDOS.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.

1-Expresión Plástica. Contenidos

1-Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.

2-Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

3-La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.

4-El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

5-El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

6-Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.C.
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	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	CCL SIEP CAA SIEP

<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 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 témpera, los lápices de grafito y de color. El collage</p>	<p>paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>3.1. 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>3.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>3.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>3.4. 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>4.1. 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>4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</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. 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 frottage, 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>CAA CEC</p> <p>CAA SIEP CEC</p> <p>CMCT CEC</p> <p>CD CMCT</p> <p>CMCT CAA</p> <p>CD CSD</p> <p>CAA CSC SIEP CEC</p> <p>CAA CSC CEC</p>
---	---	--

	<p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseño de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo 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 colores, 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>	
--	--	--

2-Comunicación Audiovisual. Contenidos

1-Percepción visual.

2-El proceso de la percepción. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

3- La imagen. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

4-Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.C.
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CMCT CEC
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.		CMCT CEC CAA

3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt	CEC
4. Analiza y realiza fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.	CAA CSC
5. Analiza y realiza comics, aplicando los recursos de manera apropiada.	4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas. 5.1. Diseña un comic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	

3-Dibujo Técnico. Contenidos

1-Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.

2-Horizontales y verticales. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas.

3-Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.

4-Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

5-Segmentos. Mediatriz

6-Teorema de Thales y lugares geométricos.

7-Formas poligonales: Triángulos

8- Formas poligonales: Cuadriláteros

9-Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.C.
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, las líneas y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	CMCT
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cual es, en caso afirmativo.	SIEP CMCT SIE
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMCT
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	CMCT
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1 Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	CMCT
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.		CMCT
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.		CMCT
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.	
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con las regla o utilizando el compás		
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	

<p>y cartabón.</p> <p>11. Estudiar las aplicaciones del Teorema de Thales.</p> <p>12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>13. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>15. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p> <p>16. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>17. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>18. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>19. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>9. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p> <p>10. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el Teorema de Thales.</p> <p>12. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>13. 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>14. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>15- Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>16. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>17. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>18. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 8 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>19. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 8 lados, inscritos en una circunferencia.</p>	
--	--	--

2ºESO

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE

BLOQUE 1. Expresión plástica

Contenidos

1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.
3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.
 - Significado del color.
 - Tratamiento del color con herramientas digitales.
5. La textura los diferentes tipos de textura.

6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.
8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	C. Claves
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	CCL SIEP
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.	CAA SIEP
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuras).	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...).	CAA CEC
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	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	CAA SIEP CEC

	características formales y en relación con su entorno.	
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	CMCT CEC
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	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. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	CMCT CD
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	CMCT CAA
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	CD CSC
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CAA CSC SIEP CEC
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	CAA SIEP CEC
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 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. 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	CAA CSC CEC

	<p>cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgándolo o doblándolo y crea texturas visuales y táctiles para elaborar composiciones, collages y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas y las compone con finalidades ilustrativas, decorativas o comunicativas.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para elaborar obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando las cualidades graficoplásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado y lo aporta en el aula cuando es necesario para llevar a cabo las actividades.</p>	
--	--	--

BLOQUE 2. Comunicación audiovisual

Contenidos

1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.
 2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
 3. El lenguaje del cómic.
 4. La Retórica publicitaria.
 5. Estructura narrativa cinematográfica.
 6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
- Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	C. Claves
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CMCT CEC
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	CMCT CEC
3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.	CAA CEC
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	CAA CSC
5. Distinguir y crear distintos	5.1. Distingue símbolos de iconos.	CAA

tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	5.2. Diseña símbolos e iconos.	CSC
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 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.	CCL CSC SIEP
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	CD CSC SIEP
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCL CSC SIEP
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CMCT SIEP
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	CCL CSC
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CCL CSC
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	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>storyboard</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.	CCL CSC SIEP
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	CAA CSC CEC
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CAA CSC SIEP

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.	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	CAA CSC CEC
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada	CD CSC SIEP

BLOQUE 3. Dibujo técnico

Contenidos

1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.
4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.
5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.
6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.
7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
- Coeficientes de reducción.
8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	C. Claves
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	CMCT SIEP
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	CMCT
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMCT
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	CMCT
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	CMCT

6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	CMCT
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	CMCT
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CMCT
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CMCT
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.	CMCT
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).	CCL SIEP
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	CMCT
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	CMCT
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.	CMCT
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	CMCT SIE
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	CMCT
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	CMCT
19. Clasificar los polígonos en	19.1. Clasifica correctamente cualquier	CMCT

función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	CMCT
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	CMCT
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	CMCT SIEP
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.	CMCT
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	CMCT SIEP
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.	CMCT CAA
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	CMCT SIEP
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	CMCT CAA
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	CMCT CAA
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	CMCT CAA

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.

1-Expresión Plástica. Contenidos

- Elementos configurativos de los lenguajes visuales:
- El punto, la línea y el plano. La línea como elemento expresivo. La línea como definidora de geometría y de formas. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas poligonales. Formas curvas en la naturaleza y en el arte. Las texturas.
- Expresividad de las texturas. Texturas visuales y táctiles. Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y artificiales. Elaboración de texturas visuales y táctiles. El color. El color como fenómeno físico y visual.
- 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. Sensibilidad entre los estímulos cromáticos. Visibilidad de los colores. Valor expresivo. Simbología y uso cultural. Representación del volumen.
- Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como aproximación al claroscuro. 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.
- 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, 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.
- Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.

Crterios de evaluacón	Estándares de aprendizaje	C.C.
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico- plásticas propias y ajenas.	CCL
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.		SIEP
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas,	CAA
4. Identificar y aplicar los conceptos de		CEC
		CMCT
		CD
		CSC

<p>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 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 grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>empleándolos como inspiración en creaciones grafico- 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 geoméricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>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.</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</p>	
--	---	--

	del color.	
--	------------	--

2-Comunicación Audiovisual. Contenidos

- La percepción visual y observación.
- Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas.
- La comunicación visual: Significado y significante. Iconicidad y abstracción. Símbolos y signos en los lenguajes visuales. Signos convencionales y señales. Anagramas, logotipos, marcas y pictogramas.
- Lectura de imágenes: Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos. Lectura y valoración de los referentes artísticos. Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.) Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables.
- Elementos de la comunicación visual y audiovisual: Funciones de la comunicación: descriptiva, informativa, estética, exhortativa. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función.
- Los lenguajes visuales: La imagen fija. La fotografía. La ilustración. El comic. La imagen en movimiento.
- El cine. La televisión.
- Nuevas tecnologías: Elaboración de documentos multimedia.
- Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones. Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales y audiovisuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- 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.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.C.
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes	1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CMCT CEC CAA SIEP CD CSC CCL CSC
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.	
3. Identificar significante y significado en un signo visual.	2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	3.1 Distingue significante y significado en un signo visual.	
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	
7. Analizar y realizar fotografías	4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	
	5.1. Distingue símbolos de iconos.	

<p>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>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, story board, 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 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</p>	
--	--	--

	mensaje. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	
--	--	--

3-Dibujo Técnico. Contenidos

- Punto, recta y plano en el espacio.
- Construcciones fundamentales en el plano
- Paralelismo y perpendicularidad.
- Ángulos. Construcción de ángulos con compás y con escuadra y cartabón.
- Proporción. Teorema de Thales. División de un segmento en partes iguales. Estudio geométrico de la proporción. Semejanza e igualdad. Escalas. Tipos de escalas. Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares y estrellados.
- Construcciones particulares de hasta 8 lados inscritos en una circunferencia y método general. Construcciones particulares de hasta 6 lados conociendo el lado.
- Simetría, giros y traslación. Módulos y redes modulares.
- Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño
- Óvalos, ovoides y volutas como aplicación de tangencias. Espirales
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.
- Representación del volumen y del espacio: Representación objetiva de formas tridimensionales en el espacio por medio de los distintos sistemas de representación codificados: Representación de vistas diédricas de volúmenes sencillos. Representación de vistas axonométricas y perspectiva caballera de volúmenes sencillos.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.C.
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Identifica, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres.	CMCT SIEP CCL CAA
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.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.	
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y	

<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 con propiedad a la construcción de los mismos.</p> <p>15. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p>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 paralelos,...).</p> <p>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.</p> <p>13.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>14.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>15.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>16.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>17.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p>	
---	---	--

<p>17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <p>18. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los casos básicos de tangencia y enlaces.</p> <p>19. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>20. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>21. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales o volutas de 2, 3, 4 y 5 centros.</p> <p>22. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p> <p>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.</p> <p>24. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p>25. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>18.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>18.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>19.1. Construye correctamente un óvalo, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>20.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>21.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p> <p>22.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p> <p>23.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>24.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>25.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>	
--	---	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE**Bloque 1. Expresión plástica.**

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

Crterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.C.
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CSC SIEP CEC
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.	CAA CSC SIEP
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. 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.	CAA CSC SIEP CCL CSC CEC.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.		
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión,		

<p>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.</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p>	
---	--	--

Bloque 2. Dibujo técnico.

- Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
- Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano.
- Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección.
- Sistema diédrico. Vistas.
- Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.
- Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
- Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
- Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
- Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.C.
<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>CMCT CAA</p> <p>CMCT CSC CEC</p> <p>CMCT CD SIEP</p>

	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	
--	---	--

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
- Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
- El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.
- Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
- Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
- Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
- Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.C.
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.	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	CSC SIEP CEC
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	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. ,.	CD CEC
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.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	CAA SIEP CEC
	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	
	3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	
	3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	
	3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	
	3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.

- La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
- La fotografía: inicios y evolución.
- La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
- El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.
- Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.C.
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.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.	CCL CSC SIEP
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	CAA CSC CEC
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CD SIEP
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.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	CCL CSC

Criterio común como medida de mejora del plan de centro. “Desarrollar y consolidar hábitos de trabajo, estudio, disciplina y respeto a las normas, así como asistir regularmente a clase como medio para lograr un desarrollo personal y de aprendizaje eficaz”.

3. Instrumentos.

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

- Exploración inicial
Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos existentes sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y al alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de evaluación inicial.

- Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Debe constar de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria la observación diaria, supervisar el cuaderno o carpeta del alumno, tomar nota de sus intervenciones y anotar las impresiones obtenidas en cada caso. Entre los aspectos que precisan de una observación sistemática y análisis de tareas destacan:

 - Observación directa y continua diaria: valoración del trabajo de cada día, muy utilizado para calibrar hábitos y comportamientos deseables.
 - Participación en las actividades del aula, como debates, puestas en común, etc., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.
 - Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.
- Cuaderno de clase, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayudará a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.
- Análisis de las producciones de los alumnos
 - Resúmenes.
 - Ejercicios de la materia
 - Ejercicios de investigación
- Pruebas de control objetivas

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

 - De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.
 - De elaboración: evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas tareas competenciales persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano. Serían pruebas de respuesta larga, comentarios de texto, resolución de dilemas morales, planteamiento y resolución de problemas morales de actualidad, etc.
 - De investigación.
 - Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.

En ocasiones, la pieza clave en la atención a la diversidad del alumnado, se sitúa en el terreno de la evaluación de los aprendizajes. Una forma de evaluación uniforme y única, solo beneficiará a un tipo de alumnado estándar. Es decir, una evaluación única no permite una adecuación a los diferentes estilos, niveles y ritmos de aprendizaje del alumnado.

4. Contribución al desarrollo de las competencias clave.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

La materia EPVA contribuye al desarrollo de todas las competencias clave.

(CEC) **La competencia conciencia y expresiones culturales**, poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico

(CCL) El desarrollo de **la competencia comunicación lingüística** se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

(CMCT) **La competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología** facilita el desarrollo de aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

(CD) **La competencia digital** se orientará a la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

(CSC) **La competencia social y cívica** se desarrolla en esta materia generando actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

(CAA) **La competencia aprender a aprender** se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos

piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

(SIEP) El desarrollo de **la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

5. Criterios de Calificación.

Los criterios de calificación para el presente curso escolar son los siguientes:

- a) La nota final estará determinada por la suma de los criterios de evaluación según el valor ponderado asignado a cada uno de ellos. Estos criterios de evaluación recogen la nota que el alumno haya ido sumando en los estándares de aprendizaje respectivos.
- b) Señalar que todos los indicadores deben superarse con una nota mínima de un 50% (5).
- c) La nota resultante de cada criterio de evaluación vendrá determinada por suma ponderada de los estándares de aprendizaje comprendidos en el mismo.
- d) Para determinar la nota de los estándares de aprendizaje se tienen en cuenta las tareas, actividades y ejercicios realizados por el alumnado.

El **alumnado que por cualquier razón, no haya realizado las actividades o tareas** deberá realizarlas para poder recuperar la asignatura.

ASPECTOS QUE INFLUYEN EN LA NOTA DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

a) Si un/a alumno/a no trae el material específico para la asignatura durante el 50% de las sesiones prácticas de una unidad didáctica o más de forma injustificada, el alumnado no superará dichos criterios.

b) En estos casos, el alumnado deberá realizar tareas propuestas en los siguientes trimestres y en caso de ser el tercer trimestre tendrá que presentarse en la evaluación de septiembre para superar dichos contenidos/criterios.

c) Igualmente, si algún/a alumno/a falta el 50% de las clases, no podrá aprobar la evaluación, salvo que las ausencias sean justificadas y haya realizado una tarea propuesta por el profesor.

d) No obstante lo anterior, en el caso de que las ausencias justificadas puedan mermar la nota de la evaluación, el profesorado podrá llegar al acuerdo con el alumno o alumna afectada para que realice una tarea o proyecto que supla las ausencias y pueda alcanzar la nota deseada.

La nota del trimestre será la media ponderada de las notas obtenidas en cada uno de los criterios de evaluación valorados hasta la fecha.