



<ul style="list-style-type: none"> <li>● El color: mezclas de colores, expresividad y simbología del color.</li>   <li>● Las texturas: textura visual y textura táctil. Técnicas para la realización de texturas.</li> <li>● Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.</li>   <li>● Evaluación y análisis de procesos creativos.</li> </ul>	<p>5. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>6. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>7. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>9. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.(CSC, SIEE)</p> <p>5.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. CD, SIEE</p> <p>5.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CSC, SIEE</p> <p>5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. CSC, SIEE,</p> <p>6.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. SCS, SIEE</p> <p>7.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. CL, SIEE</p> <p>7.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. CEC, CSC, SIEE</p> <p>8.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CL, CSC, SIEE, AA</p> <p>9.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. SIEE,</p>	<p>y negro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Collage figurativo de texturas</li>   <li>● Realización de un proyecto en grupo relacionado con el tema propuesto en expoeduca</li>   <li>● Reproducción de un una obra de arte con tèmeperas</li> </ul>
--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimientos y técnicas: secas, húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados. El collage</li> </ul>	<p>10. 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>CSC</p> <p>10.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. SIEE, AA</p> <p>10.2. 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. SIEE, AA</p> <p>10.3. 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. SIEE, AA</p> <p>10.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. SIEE, AA</p> <p>10.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. CL, SIEE, AA</p> <p>10.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. CEC, CSC, SIEE</p> <p>10.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujo realista utilizando el claroscuro con lápiz de grafito</li> <li>• Figura tridimensional con papel</li> <li>• Ensamblaje con objetos de deshecho en grupo</li> </ul>
---	---	---	---

		aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades .CSC, AA	
--	--	---	--

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables Competencias básicas	Instrumentos de evaluación Criterios de calificación
<b>BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● El lenguaje audiovisual.</li> <li>● Elementos.</li> <li>● La imagen: signifiicante y significado.</li> <li>● La imagen fija.</li> <li>● Manipulación de imágenes.</li> </ul>	<p>1. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>2. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiicante-significado: símbolos e iconos.</p> <p>3. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>4. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p>	<p>1.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. CL, CEC</p> <p>1.2. Distingue signifiicante y significado en un signo visual. CL, CEC,</p> <p>1.3. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. CEC</p> <p>2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. CL. CEC</p> <p>2.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. SIEE, AA</p> <p>3.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. CL, CEC, SIEE</p> <p>3.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de signifiicación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. CL, CEC, SIEE</p> <p>4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CEC, CM</p> <p>4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes</p>	<p>De cada estándar o grupo de estándares se realizará un trabajo práctico creativo individual o en grupo.</p> <p>La media de la evaluación será en un 70% la media aritmética de estos trabajos. El 30% restante será relativo a la actitud en clase frente a la asignatura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Análisis por escrito de una imagen</li> <li>● Gymcana de fotografía</li> <li>● Concurso de fotografía con un tema propuesto</li> <li>● Paisaje de aprendizaje de</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• La imagen secuenciada: el cómic y el story board.</li> <li>• La imagen en movimiento. Stop motion</li> <li>• Imagen y mensaje</li> <li>• El lenguaje publicitario</li> <li>• El cine</li> <li>• La imagen digital</li> </ul>	<p>5. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>6. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>7. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>8. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>9. 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>10. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>compositivas. CD, CSC, SIEE</p> <p>5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. CL, SIEE, AA</p> <p>6.1. Elabora una animación con medios digitales y/ o analógicos. CD, SIEE, AA</p> <p>7.1. 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. CL, SIEE,</p> <p>8.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CL, CEC, SIEE</p> <p>9.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CL, CEC</p> <p>10.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. CD, SIEE</p>	<p>fotografía</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de un comic</li> <li>• Diseño de un cartel publicitario</li> <li>• Realización de un cartel digital con el programa canva</li> </ul>
---	--	---	--

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables Competencias clave	Instrumentos evaluación Criterios calificación
<b>Bloque 3: DIBUJO TÉCNICO</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Trazados fundamentales</li> <li>● Triángulos</li> <li>● Cuadriláteros</li> <li>● Polígonos regulares</li> </ul>	<p>1. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p> <p>2. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>3. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>4. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>5. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p> <p>6. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>7. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>8. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <p>9. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p>	<p>1.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). CL, CM</p> <p>2.1 Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. CM</p> <p>3.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. CM</p> <p>4.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. CM</p> <p>5.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. CM</p> <p>6.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. CL, CM</p> <p>7.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. CM</p> <p>8.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. CM</p> <p>9.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. CM</p> <p>9.2. Resuelve correctamente los distintos casos de</p>	<p>De cada estándar o grupo de estándares se realizará una lámina individual.</p> <p>La media de la evaluación será en un 70% la media aritmética de estas láminas. El 30% restante será relativo a la actitud en clase frente a la asignatura</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Lámina de triángulos con los puntos y rectas notables</li> <li>● Lámina de cuadriláteros</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tangencias</li>   <li>• Curvas técnicas</li>   <li>• Transformaciones geométricas</li>   <li>• Espacio y volumen: perspectivas</li>   <li>• Perspectiva caballera</li>   <li>• Perspectiva isométrica</li> </ul>	<p>10. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias</p> <p>11. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p> <p>12. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p> <p>13. 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>14. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p>15. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. CM</p> <p>10.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. CM</p> <p>11.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. CM</p> <p>12.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. CM, CEC, SIEE</p> <p>13.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. CM, AA</p> <p>14.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. CM, SIEE</p> <p>15.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. CM, SIEE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina de curvas técnicas</li>           <li>• Dibujo de una habitación en perspectiva caballera</li> </ul>
---	--	--	--

--	--	--	--



## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

### **Calificación de cada evaluación**

Los criterios para calificar a los alumnos de EPVA son los siguientes:

- 30% comportamiento, esfuerzo, participación y actitud general hacia la asignatura
- 70% media de los trabajos de clase

El redondeo de la nota para el boletín se hará teniendo en cuenta la nota de actitud de cada alumno.

### **Criterios de calificación relativo a las secciones bilingües**

15% comportamiento, esfuerzo, participación y actitud general hacia la asignatura

15% uso del idioma extranjero en clase

70% media de los trabajos de clase

El redondeo de la nota para el boletín se hará teniendo en cuenta la nota de actitud de cada alumno.

### **Calificación final del curso**

La calificación final del curso se obtendrá con la media aritmética de las tres evaluaciones. El redondeo se hará matemáticamente.

## **PRUEBA EXTRAORDINARIA DE JUNIO**

La prueba se plantea dividiendo la asignatura en los 3 bloques correspondientes a los contenidos de la programación. Habrá 3 ejercicios teórico-prácticos de cada bloque, similares a los realizados durante el curso. Se recomendará a los alumnos la realización de una serie de actividades que le ayuden a preparar la prueba. Se valorará el interés y el esfuerzo de los alumnos en la realización de los ejercicios pero no podrán ser tenidos en cuenta en la calificación final.

Grupos de programa o sección bilingüe: los alumnos que han cursado la asignatura de EPVA en inglés, las preguntas del examen serán formuladas y contestadas en inglés.

Francés: para los alumnos que han cursado la asignatura en francés, el examen constará de, aproximadamente, un 50% de las preguntas en francés. Las preguntas formuladas en francés deberán ser contestadas en francés.