

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º ESO

OBJETIVOS

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.

OBJETIVOS DE MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS ESPECÍFICOS	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
<u>BLOQUE 1 -Expresión Plástica</u>						
1-4-5-6	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	Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.	0,32	Láminas	CCL, SIEP.
1-4-5-6	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	Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Bocetos, encaje, apuntes.	0,36	Láminas	CAA, SIEP.

4-5-6	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.	Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.			CMCT, CEC.
3-4-5-6-7-8-10	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.	Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Abstracción y figuración	0,36	Láminas	CMCT, CD.
5-6-7	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas	Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas	0,36	Láminas	CMCT, CAA.
1-2-3-4-5-6-7-8-9	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artesplásticas 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.	Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Bocetos, encaje, apuntes. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.	0,36	Láminas	CD, CSC
2-3-4-5-6-7-9-10	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.	Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.	0,36	Láminas	CAA, CSC, SIEP, CEC.
4-5-6-8-9-10	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,	Abstracción y figuración. Bocetos, encaje, apuntes.	0,36	Láminas	CAA, SIEP, CEC.

		analíticos y miméticos.				
4-5-6-7-8-9	11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t�mpera, los l�pices de grafito y de color. El collage.	<p>11.1. Utiliza con propiedad las t�cnicas gr�fico pl�sticas conocidas aplic�ndolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el l�piz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicaci�n del l�piz de forma continua en superficies homog�neas o de- gradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las t�mperas aplicando la t�cnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas seg�n el grado de opacidad y la creaci�n de texturas visuales crom�ticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipul�ndolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y t�ctiles para crear composiciones, collages mat�ricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componi�ndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboraci�n de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gr�ficopl�sticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aport�ndolo al aula cuando es necesario para la elaboraci�n de las actividades</p>	<p>C�rculo crom�tico. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simb�licos del color.</p> <p>Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.</p> <p>Abstracci�n y figuraci�n.</p> <p>T�cnicas secas. T�cnicas h�medas. T�cnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. T�cnicas de estampaci�n. La obra en lin�leo de Picas-so.</p> <p>Reutilizaci�n y reciclado de materiales y objetos de desecho.</p>	0,36	L�minas	CAA, CSC, CEC.

OBJETIVOS DE MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACI�N	EST�NDARES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS ESPEC�FICOS	PONDERACI�N	INSTRUMENTOS DE CALIFICACI�N	COMPETENCIAS CLAVE
----------------------	-------------------------	---------------------------	------------------------	-------------	------------------------------	--------------------

BLOQUE 2: DIBUJO T CNICO

5-6-9	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la l�nea y el plano	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el tri�ngulo que se forma.	<p>-Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geom�tricos b�sicos.</p> <p>-Uso de las herramientas.</p> <p>-Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.</p>	0,13	L�minas	CMCT, SIEP.
-------	---	---	--	------	---------	-------------

5-6-9	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 cuáles, en caso afirmativo	-Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. -Uso de las herramientas. -Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.			CMCT.
5-6-9	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	-Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. -Uso de las herramientas. -Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. -Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. -Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	- Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. - Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. - Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. - Teorema de Thales y lugares geométricos.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	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 posibilite.	-Triángulos y cuadriláteros. -Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. -Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. -Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	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.	-Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. -Uso de las herramientas. -Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	7. Estudiar la suma y resta	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con	- Operaciones con segmentos: suma, resta y	0,13	Láminas	CMCT.

	de ángulos y comprender la forma de medirlos	regla y compás.	mediatriz. - Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. - Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. - Teorema de Thales y lugares geométricos.			
5-6-9	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	- Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. - Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. - Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. - Teorema de Thales y lugares geométricos.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	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	- Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. - Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. - Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. - Teorema de Thales y lugares geométricos.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	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.	-Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. -Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.	- Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. - Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. - Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. - Teorema de Thales y lugares geométricos. -Triángulos y cuadriláteros. -Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	12. Conocer lugares geométricos y definirlo.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos		0,13	Láminas	CCL, SIEP.

		paralelos,...).				
5-6-9	13. Comprender clasificación de triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	-Triángulos y cuadriláteros.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	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 sustres lados, utilizando correctamente las herramientas.	-Triángulos y cuadriláteros.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	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.	-Triángulos y cuadriláteros.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	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	-Triángulos y cuadriláteros.	0,13	Láminas	CMCT, SIEP.
5-6-9	17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	-Triángulos y cuadriláteros.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	-Triángulos y cuadriláteros.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	19. Clasificar polígonos en función de lados, reconociendo regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	-Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-9	20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en circunferencia.	-Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. -Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. -Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como	0,13	Láminas	CMCT.

			ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.			
5-6-9	21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	-Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-8-9	22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	-Tangencia entre recta y circunferencia. -Tangencia entre circunferencias. -Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.	0,13	Láminas	CMCT, SIEP
5-6-8-9	23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.	-Tangencia entre recta y circunferencia. -Tangencia entre circunferencias. -Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.	0,13	Láminas	CMCT.
5-6-8-9	24. Analizar y estudiar propiedades de tangencias en los óvalos y los ovoides.	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	-Tangencia entre recta y circunferencia. -Tangencia entre circunferencias. -Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.	0,13	Láminas	CMCT, SIEP
5-6-8-9	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.	-Tangencia entre recta y circunferencia. -Tangencia entre circunferencias. -Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.	0,16	Láminas	CMCT, CAA.
1-2-5-6-9-10	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.	-Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. -Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	0,18	Láminas	CMCT, SIEP.
1-5-8-9	27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	-Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.	0,18	Láminas	CMCT, CAA.

	practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.		-Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. -Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción. -Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.			
1-5-6-8-9	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.	-Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. -Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. -Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción. -Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	0,18	Láminas	CMCT, CAA.
1-5-6-8-9	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 es-cuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	-Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. -Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. -Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción. -Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	0,18	Láminas	CMCT, CAA.
OBJETIVOS DE MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS ESPECÍFICOS	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE

Bloque 3. Comunicación Audiovisual.

6	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	-Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.	0,125	Láminas	CMCT, CEC.
1-5-6	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 ilusiones ópticas según las distintas de la Gestalt	-Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.	0,125	Láminas	CMCT, CEC.
5-6	3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.	-Signifiante y significado. -Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. -Interpretación comentarios de imágenes. -Recursos. -Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).	0,125	Láminas	CAA, CEC.
1-3-4-5-6-7	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 serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes de un mismo tema con grados de iconicidad.	-Signifiante y significado. -Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. -Interpretación comentarios de imágenes.	0,125	Láminas	CAA, CSC.
1-3-4-5-6-7	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.	-Signifiante y significado. -Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. -Interpretación comentarios de imágenes. -Relación de obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. -Recursos. -Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). -Historia del cómic. -Elementos formales y expresivos del cómic.	0,125	Láminas	CAA, CSC.
1-3-5-6	6. Describir, analizar e interpretar una imagen	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y	-Signifiante y significado. -Finalidades del lenguaje	0,125	Láminas	CCL, CSC, SIEP

	distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas interpretando su significado.-Significante y significado. -Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. -Interpretación comentarios de imágenes.	visual y audiovisual. -Interpretación comentarios de imágenes. -Relación de obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. -Recursos. -Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). -Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. -Orígenes de la fotografía. -Elementos básicos para la realización fotográfica. -Encuadres y puntos de vista.			
3-4-5-6-7-9-10	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.	-Orígenes de la fotografía. -Elementos básicos para la realización fotográfica. -Encuadres y puntos de vista.	0,125	Láminas	CCL, CSC, SIEP
2-3-4-5-6-7-9	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.	-Historia del cómic. -Elementos formales y expresivos del cómic.	0,125	Láminas	CCL, CSC, SIEP
2-3-4-6-7-9	9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	-Relación cine-animación. -Animación tradicional. Animación digital bidimensional/tridimensional.	0,125	Láminas	CMCT, SIEP
1-5-6	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.	-Medios de comunicación audiovisuales. -Utilización de fotografía, vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.	0,125	Láminas	CCL, CSC.
1-5-6	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.	-Medios de comunicación audiovisuales. -Utilización de fotografía, vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.	0,125	Láminas	CCL, CSC.

2-3-4-6-7-8-9	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, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	-Medios de comunicación audiovisuales. -Utilización de fotografía, vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.	0,125	Láminas	CMCT, SIEP
1-5-6	13. Identificar/reconocer diferentes lenguajes visuales apreciando estilos y tendencias, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	-El cine y la televisión. -Orígenes del cine. Elementos, recursos de la narrativa cinematográfica.	0,125	Exposiciones	CAA, CSC, CEC.
1-2-3-4-5-6-7-8	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.	-Recursos. -Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).	0,125	Láminas	CAA, CSC, SIEP.
1-3-5-6	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.	-El cine y la televisión. -Orígenes del cine. Elementos, recursos de la narrativa cinematográfica.	0,125	Trabajos	CAA, CSC, CEC.
2-3-4-6-7-8	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	-Recursos. -Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). -Medios de comunicación audiovisuales. -Utilización de fotografía, vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. -Relación cine-animación. -Animación tradicional. Animación digital bidi-mensional/tridimensional.	0,125	Trabajos	CD, CSC, SIEP