

## EDUCACIÓN PLÁSTICA. 2º ESO curso 2019-20

### BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

#### CONTENIDOS:

- Comunicación visual.
- Alfabeto visual.
- Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea y formas.
- 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.
- La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición.
- Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
- Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
- El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encajes y apuntes.
- Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- Técnicas secas.
- Técnicas húmedas.
- Técnica mixta.
- El *collage*.
- El grabado.
- Grabado en hueco y en relieve.
- Técnicas de estampación.
- La obra en linóleo de Picasso.
- La obra tridimensional.

- Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p>	<p>1.1 Reconoce los elementos esenciales que componen una forma: configuración, tamaño, material, textura, color y posición. CCL, SIEP</p>
	<p>1.2 Clasifica las formas según su origen, en naturales y artificiales; y según su estructura, en geométricas y orgánicas. CCL, SIEP</p>
	<p>1.3. Identifica y valora la importancia del punto, la línea, el plano y la textura, y analiza de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas. CCL, SIEP</p>
<p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p>	<p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</p>
	<p>2.2. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada,</p>

	<p>estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. CAA, SIEP</p>
<p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros.</p>	<p>3.1 Distingue y expresa las sensaciones que transmiten las distintas formas. CAA, CEC</p> <p>3.2. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...). CAA, CEC</p>
<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</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. CAA, SIEP, CEC</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. CAA, SIEP, CEC</p>

<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CMCT, CEC</p>
<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</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. CMCT, CD</p>
	<p>6.2 Diferencia los atributos del color: tono, valor y saturación. CMCT, CD</p>
	<p>6.3 Conoce el círculo cromático y los colores terciarios. CMCT, CD</p>
	<p>6.4 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color CMCT, CD</p>
	<p>6.5 Comprende la armonía de colores afines y complementarios CMCT, CD</p>
	<p>6.6 Diferencia luz natural y luz artificial y sus diferentes valores expresivos. CMCT, CD</p>
	<p>6.7 Identifica las principales cualidades de la luz: dirección, calidad e intensidad. CMCT, CD</p>
	<p>6.8 Identifica las zonas de luz y de sombra en las representaciones artísticas: luz propia, media luz,</p>

	sombra propia y proyectada. CMCT, CD
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Emplea las texturas en sus composiciones. CMCT, CAA
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) mediante el uso de distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...). CD, CSC
	8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración obras plásticas CD, CSC
	8.3. Representa con claroscuros la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CD, CSC
	8.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de modo responsable con el medioambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. CD, CSC
	8.5. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales. CD, CSC

<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>9.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa. CAA, CSC, SIEP, CEC</p>
<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>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</p>
<p>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 <i>collage</i>.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las t�cnicas gr�fico-pl�sticas conocidas aplic�ndolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CAA, CSC, CEC</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 degradadas. CAA, CSC, CEC</p>
	<p>11.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aport�ndolo al aula cuando es necesario para la elaboraci�n de las actividades. CAA, CSC, CEC</p>

	<p>11.4. 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. CAA, CSC, CEC</p>
--	---

## BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### CONTENIDOS:

- Percepción visual.
- Leyes de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas.
- Grados de iconicidad.
- Significante y significado.
- Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- Interpretación y comentarios de imágenes.
- La obra artística.
- Relación de la obra de arte con su entorno.
- Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
- Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
- La imagen publicitaria.

- Recursos.
- Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
- 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.
- Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
- Orígenes del cine.
- Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
- Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
- Animación.
- Relación cine y animación. Animación tradicional.
- Animación digital bidimensional o tridimensional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Distingue entre percepción visual y observación. CMCT, CEC
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones	2.1. Analiza las causas por las que se producen los distintos efectos visuales figura-fondo. CMCT, CEC



<p>ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p>	<p>2.2. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica y aplica conocimientos de los procesos perceptivos. CMCT, CEC</p>
	<p>2.3. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción. CMCT, CEC</p>
	<p>2.4. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas. CMCT, CEC</p>
<p>3. Identificar signifiicante y significado en un signo visual.</p>	<p>3.1. Distingue signifiicante y significado en una imagen. CAA, CEC</p>
<p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. CAA, CSC</p>
	<p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. CAA, CSC</p>
	<p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. CAA, CSC</p>
<p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiicante-significado: símbolos e iconos.</p>	<p>5.1. Distingue símbolos de iconos. CAA, CSC</p>
<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. CCL, CSC, SIEP</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. CCL, CSC, SIEP
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	7.1. Identifica distintos tipos de lentes y objetivos fotográficos. CD, CSC, SIEP
	7.2. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CD, CSC, SIEP
	7.3. 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 y explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Conoce y aprecia diferentes tipos de lenguaje audiovisual y los analiza en varios ejemplos. 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. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. CCL, CSC

<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>	<p>12.1. Distingue las funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales CCL, CSC, SIEP</p>
	<p>12.2. Diseña, individualmente y en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones mediante diferentes lenguajes y códigos. Para ello, sigue de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de modo crítico los resultados CCL, CSC, SIEP</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>13.1. Conoce el significado de lenguaje visual como sistema de comunicación.</p>
	<p>13.2. Identifica las clases de lenguajes visuales presentes en los mensajes visuales y audiovisuales. CAA, CSC, CEC</p>
	<p>13.3. Conoce el patrimonio artístico y lo respeta, muestra una actitud abierta y de respeto por las creaciones artísticas independientemente del origen o la ideología del artista, y contribuye a su conservación. CAA, CSC, CEC</p>
	<p>13.4. Diseña en equipo mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados. CAA, CSC, CEC</p>

	13.5. Estudia la influencia de la iluminación en la historia de la arquitectura. CAA, CSC, CEC
	13.6. Analiza la influencia de la iluminación en géneros cinematográficos como el cine expresionista y el cine negro. CAA, CSC, CEC
	13.7. Analiza y valora el uso de la perspectiva en la fotografía, la arquitectura y la historia del arte. CAA, CSC, CEC
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	14.1. Reconoce y analiza el titular, la ilustración, el texto, el logotipo y el eslogan en publicidad. 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. Conoce el lenguaje cinematográfico y el lenguaje televisivo y sus posibilidades expresivas. CAA, CSC, CEC
	15.2. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CAA, CSC, CEC
	15.3. Analiza el valor expresivo de los distintos planos cinematográficos CAA, CSC, CEC
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías	16.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando recursos de manera adecuada. CD, CSC, SIEP

digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante él mismo.	16.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica en la difusión de imágenes en diferentes medios. CD, CSC, SIEP
	16.3. Conoce y valora las nuevas artes visuales: arte interactivo, videoarte, videojuegos, animaciones por ordenador, espectáculos de luces, etc. CD, CSC, SIEP

### BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

#### CONTENIDOS:

- Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- Uso de las herramientas.
- Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
- Operaciones básicas.
- 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.
- Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
- Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.
- Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. 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.
- Dibujo proyectivo.
- 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.
- Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
- Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
- Aplicación de coeficientes de reducción.

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
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

<p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. CMCT</p>
<p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p>	<p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. CMCT</p>
<p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	<p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. CMCT</p>
<p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p>	<p>6.1. Identifica los ángulos de <math>30^\circ</math>, <math>45^\circ</math>, <math>60^\circ</math> y <math>90^\circ</math> en la escuadra y en el cartabón. CMCT</p>
<p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p>	<p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. CMCT</p>
<p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p>	<p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. CMCT</p>
<p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p>	<p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. CMCT</p>
<p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>	<p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT</p>

<p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>11.1. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. CMCT</p>
	<p>11.2. Comprende el concepto de proporcionalidad y sus aplicaciones en el teorema de Thales y el teorema de la altura. CMCT</p>
<p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p>	<p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz). CCL, SIEP</p>
<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p>	<p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. CMCT</p>
<p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p>	<p>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</p>
<p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p>	<p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. CMCT</p>
<p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. CMCT, SIEP</p>
<p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p>	<p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. CMCT</p>



<p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p>	<p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. CMCT</p>
<p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p>	<p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. CMCT</p>
<p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia. CMCT</p>
<p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado. CMCT</p>
<p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p>	<p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT, SIEP</p>
	<p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT, SIEP</p>
	<p>22.3. Conoce el trazado de enlaces de arcos de circunferencia sobre una línea poligonal. CMCT, SIEP</p>
<p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. CMCT</p>

<p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p>	<p>24.1. Analiza y construye varios tipos de óvalos y ovoides según los diámetros conocidos CMCT, SIEP</p>
<p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p>	<p>25.1. Construye correctamente espirales de 2 y 3 centros. CMCT, CAA</p>
<p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. CMCT, SIEP</p>
<p>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.</p>	<p>27.1. Conoce la representación de puntos, rectas y figuras planas en el sistema diédrico. CMCT, CAA</p>
	<p>27.2. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. CMCT, CAA</p>
	<p>27.3. Interpreta y aplica correctamente los elementos básicos de normalización. CMCT, CAA</p>
<p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p>	<p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. CMCT, CAA</p>
<p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. CMCT, CAA</p>

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:**

- Observación, corrección y calificación diaria de láminas 70%
- Actividades de innovación enfocadas a campañas y echas significativas de nuestro centro que promuevan nuestros valores propios 30%

## **CRITERIOS DE PROMOCIÓN. ESTÁNDARES BÁSICOS:**

El alumnado que no superen la asignatura en junio o para los que presenten dificultades durante el curso en la comprensión de la asignatura, serán evaluados siguiendo los estándares básicos en su nivel más bajo.

Los estándares básicos son:

### **BLOQUE 1:**

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.

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

### **BLOQUE 2:**

5.2. Diseña símbolos e iconos

14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas

### **BLOQUE 3:**

3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

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.

