

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL

**C.P.I. TINO GRANDÍO
GUNTÍN
PROGRAMACIÓN DOCENTE
1º e 3º
E.S.O.
2018-19**

XEFE DE DEPARTAMENTO

Jaime Bordonaba Ramos

INTRODUCCIÓN

Os leguajes visuais e audiovisuais permiten desenvolver o pensamento simbólico, por estar na base da comunicación universal. Grazas ao estudo e experimentación cos diversos códigos visuais e audiovisuais, podemos satisfacer de maneira máis completa nosas necesidades comunicativas. De igual maneira o estudo da Educación Plástica, Visual e Audiovisual proporciona destrezas e coñecementos que melloran a nosa particular forma de expresión e ademais achéganos ao feito cultural desde o coñecemento e análise das obras artísticas, permitíndonos un maior goce, valoración e respecto das diferentes manifestacións culturais.

Doutra banda, hai que ter presente que grazas a desenvolvemento das TIC, as linguaxes visuais e audiovisuais adquiriu un valor preponderante na actualidade, como medios de comunicación e expresión humana, e como ferramentas eficaces na conservación e trasmisor de coñecemento ou como instrumento que facilita o desenvolvemento científico e tecnolóxico. Por esta razóns, a Educación Plástica, Visual e Audiovisual inicia o seu estudo na Educación Primaria na área de Educación Artística, polo que a educación plástica xa anticipaba os mesmos bloques dos que parte a materia en ESO, baixo as denominacións de educación audiovisual, debuxo técnico e expresión artística, cos que se profunda o proceso creativo, comunicativo, plástico e visual, contribuíndo a adquirir as competencias necesarias para a formación permanente do individuo ao fomentar un pensamento diverxente e un maior desenvolvemento emocional.

ELEMENTOS DO CURRÍCULO

Definicións básicas:

- **Currículo:** regulación dos elementos que determinan os procesos de ensinanza e aprendizaxe.
- **Obxectivos:** referentes relativos aos logros que o estudante debe alcanzar ao finalizar a etapa, como resultado das experiencias de ensinanza-aprendizaxe intencionalmente planificadas.
- **Contidos:** conxunto de coñecementos, habilidades, destrezas e actitudes que contribúen ao logro dos obxectivos da etapa educativa e á adquisición de competencias. Na Educación Secundaria Obrigatoria (ESO), os contidos ordénanse en materias que, á súa vez, se clasifican en ámbitos, en función da propia etapa educativa, ou ben dos programas en que participen os alumnos. Estas materias pertencen a un dos seguintes tres bloques de materias: troncais, específicas ou de libre configuración autonómica.
- **Criterios de avaliación:** referente específico para avaliar a aprendizaxe do alumno.
- **Estándares de aprendizaxe avaliáveis:** son as especificacións dos criterios de avaliación que concretan o que o estudante debe saber, comprender e saber facer en cada materia.
- **Metodoloxía didáctica:** conxunto de estratexias, procedementos e accións organizadas e planificadas polo profesorado, coa finalidade de posibilitar a aprendizaxe do alumnado e o logro dos obxectivos propostos.
- **Competencias:** capacidades para aplicar de forma integrada os contidos propios de cada ensinanza e etapa educativa, co fin de lograr a realización adecuada de actividades e a resolución eficaz de problemas complexos. Para o seu desenvolvemento na ESO, identifícanse sete competencias:
 - a) Comunicación lingüística.
 - b) Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.
 - c) Competencia dixital.
 - d) Aprender a aprender.
 - e) Competencias sociais e cívicas.
 - f) Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.
 - g) Conciencia e expresións culturais.

COMPETENCIAS CLAVE

Antes de concretar como contribúe a materia de «Educación Plástica Visual e Audiovisual» ao desenvolvemento das competencias clave, analizaremos, en primeiro lugar, que son, cantas son e que elementos fundamentais as definen.

Enténdese por competencia a capacidade de poñer en práctica de forma integrada, en contextos e situacións diferentes, os coñecementos, as habilidades e as actitudes persoais adquiridos. As competencias teñen tres compoñentes: un **saber** (un contido), un **saber facer** (un procedemento, unha habilidade, unha destreza, etc.) e un **saber ser** ou **saber estar** (unha actitude determinada).

As competencias clave teñen as características seguintes:

- Promoven o **desenvolvemento de capacidades**, máis que a asimilación de contidos, aínda que estes están sempre presentes á hora de concretar as aprendizaxes.
- Teñen en conta o **carácter aplicativo das aprendizaxes**, xa que se entende que unha persoa “competente” é aquela capaz de resolver os problemas propios do seu ámbito de actuación.
- Baséanse no seu **carácter dinámico**, posto que se desenvolven de maneira progresiva e poden ser adquiridas en situacións e institucións formativas diferentes.
- Teñen un **carácter interdisciplinario e transversal**, posto que integran aprendizaxes procedentes de distintas disciplinas.
- Son un punto de encontro entre a **calidade** e a **equidade**, por canto que pretenden garantir unha educación que dea resposta ás necesidades reais da nosa época (calidade) e que sirva de base común a todos os cidadáns (equidade).

As competencias clave, é dicir, aqueles coñecementos, destrezas e actitudes que os individuos necesitan para o seu desenvolvemento persoal e a súa adecuada inserción na sociedade e no mundo laboral, deberían adquirirse ao acabar a ESO e servir de base para unha aprendizaxe ao longo da vida.

Vexamos que elementos fundamentais conforman cada unha das sete competencias clave que se deben adquirir ao termo da ESO:

1. Comunicación lingüística (CCL)	
Definición	Habilidade no uso da linguaxe para a comunicación, a representación, comprensión e interpretación da realidade, a construción do

	coñecemento e a organización do pensamento, as emocións e a conduta.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> – Compoñente lingüístico. – Compoñente pragmático-discursivo. – Compoñente sociocultural. – Compoñente estratéxico. – Compoñente persoal.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Ler e escribir. – escoitar e responder. – Dialogar, debater e conversar. – Expoñer, interpretar e resumir. – Realizar creacións propias.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Respecto ás normas de convivencia. – Desenvolvemento dun espírito crítico. – Respecto aos dereitos humanos e o pluralismo. – Concepción do diálogo como ferramenta primordial para a convivencia, a resolución de conflitos e o desenvolvemento das capacidades afectivas. – Actitude de curiosidade, interese e creatividade. – Recoñecemento das destrezas inherentes a esta competencia como fontes de pracer.

2. Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT)

Definición	<p>A competencia matemática implica a capacidade de aplicar o razoamento matemático e as súas ferramentas para describir, interpretar e predicir distintos fenómenos no seu contexto.</p> <p>As competencias básicas en ciencia e tecnoloxía proporcionan un acercamento ao mundo físico e á interacción responsable con el desde accións, tanto individuais como colectivas, orientadas á conservación e mellora do medio natural, decisivas para a protección e mantemento da calidade de vida e o progreso dos pobos.</p>
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> – Números, medidas e estruturas. – Operacións e as representacións matemáticas. – Comprensión dos termos e conceptos matemáticos. – Os saberes ou coñecementos científicos relativos á física, a química, a bioloxía, a xeoloxía, as matemáticas e a tecnoloxía, os cales se derivan de conceptos, procesos e situacións interconectadas.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Aplicación dos principios e procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir xuízos fundados e seguir cadeas argumentais na realización de cálculos, análise de gráficos e representacións

	<p>matemáticas e manipulación de expresións alxébricas, incorporando os medios dixitais cando sexa oportuno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de descrições e explicacións matemáticas que levan implícitas a interpretación de resultados matemáticos e a reflexión sobre a súa adecuación ao contexto, igual que a determinación de se as solucións son adecuadas e teñen sentido na situación en que se presentan. - Utilizar os conceptos, procedementos e ferramentas na resolución dos problemas que poidan xurdir nunha situación determinada ao longo da vida. - Utilizar e manipular ferramentas e máquinas tecnolóxicas. - Utilizar datos e procesos científicos para alcanzar un obxectivo. - Identificar preguntas. - Resolver problemas. - Chegar a unha conclusión. - Tomar decisións baseadas en probas e argumentos.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Rigor, respecto aos datos e veracidade. - Asunción de criterios éticos asociados á ciencia e á tecnoloxía. - Interese pola ciencia, o apoio á investigación científica e a valoración do coñecemento científico. - Sentido da responsabilidade en relación á conservación dos recursos naturais e ás cuestións medioambientais, e á adopción dunha actitude adecuada para lograr unha vida física e mental saudable nun contorno natural e social.
3. Competencia dixital (CD)	
Definición	Habilidade para buscar e procesar información mediante un uso creativo, crítico e seguro das TIC.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas e estratexias de acceso á información. - Ferramentas tecnolóxicas. - Manexo de distintos soportes: oral, escrito, audiovisual, multimedia, dixital.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Acceder, buscar e seleccionar criticamente a información. - Interpretar e comunicar información. - Eficacia técnica.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía. - Responsabilidade crítica. - Actitude reflexiva.
4. Aprender a aprender (CAA)	
Definición	Habilidade para iniciar, organizar e persistir na aprendizaxe.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Coñecemento das capacidades persoais.

	<ul style="list-style-type: none"> – Estratexias para desenvolver as capacidades persoais. – Atención, concentración e memoria. – Motivación. – Comprensión e expresión lingüísticas.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Estudar e observar. – Resolver problemas. – Planificar proxectos. – Recoller, seleccionar e tratar distintas fontes de información. – Ser capaz de autoavaliarse.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Confianza nun mesmo. – Recoñecemento axustado da competencia persoal. – Actitude positiva ante a toma de decisións. – Perseveranza na aprendizaxe. – Valoración do esforzo e a motivación.
5. Competencias sociais e cívicas (CSC)	
Definición	Habilidade para utilizar os coñecementos e actitudes sobre a sociedade, entendida desde as diferentes perspectivas, na súa concepción dinámica, cambiante e complexa, para interpretar fenómenos e problemas sociais en contextos cada vez máis diversificados; para elaborar respostas, tomar decisións e resolver conflitos, así como para interactuar con outras persoas e grupos conforme a normas baseadas no respecto mutuo e nas conviccións democráticas.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> – Coñecemento crítico dos conceptos de democracia, xustiza, igualdade, cidadanía e dereitos humanos e civís. – Coñecemento dos acontecementos máis destacados e as principais tendencias nas historias nacional, europea e mundial. – Comprensión dos procesos sociais e culturais de carácter migratorio que implican a existencia de sociedades multiculturais no mundo globalizado. – Coñecementos que permitan comprender e analizar de maneira crítica os códigos de conduta e os usos xeralmente aceptados nas distintas sociedades e contornos, así como as súas tensións e procesos de cambio. – Conceptos básicos relativos ao individuo, ao grupo, á organización do traballo, a igualdade e a non discriminación entre homes e mulleres e entre diferentes grupos étnicos ou culturais, a sociedade e a cultura. – Comprender as dimensións intercultural e socioeconómica das sociedades europeas, e percibir as identidades culturais e nacionais como un proceso sociocultural dinámico e cambiante en interacción

	coa europea, nun contexto de crecente globalización.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Capacidade de comunicarse dunha maneira construtiva en distintos contornos sociais e culturais. – Mostrar tolerancia, expresar e comprender puntos de vista diferentes. – Negociar sabendo inspirar confianza e sentir empatía. – Habilidade para interactuar eficazmente no ámbito público e manifestar solidariedade e interese por resolver os problemas que afecten á comunidade. – Reflexión crítica e creativa. – Participación construtiva nas actividades da comunidade. – Toma de decisións, en particular mediante o exercicio do voto e da actividade social e cívica.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Seguridade nun mesmo, integridade e honestidade. – Interese polo desenvolvemento socioeconómico e a súa contribución a un maior benestar social. – Comunicación intercultural, diversidade de valores e respecto ás diferenzas, comprometéndose á superación de prexuízos. – Pleno respecto dos dereitos humanos. – Vontade de participar na toma de decisións democráticas. – Sentido da responsabilidade. – Comprensión e respecto dos valores baseados nos principios democráticos. – Participación construtiva en actividades cívicas. – Apoio á diversidade e a cohesión sociais e ao desenvolvemento sustentable. – Vontade de respectar os valores e a intimidade dos demais, e a recepción reflexiva e crítica da información procedente dos medios de comunicación.
6. Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (SIEE)	
Definición	Capacidade para adquirir e aplicar unha serie de valores e actitudes, e de elixir con criterio propio, transformando as ideas en accións.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> – Autocoñecemento. – Establecemento de obxectivos. – Planificación e desenvolvemento dun proxecto. – Habilidades sociais e de liderado.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Responsabilidade e autoestima. – Perseveranza e resiliencia. – Creatividade. – Capacidade para calcular e asumir retos responsablemente.

Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Control emocional. – Actitude positiva ante o cambio. – Flexibilidade.
7. Conciencia e expresións culturais (CEC)	
Definición	Habilidade para comprender, apreciar e valorar, con espírito crítico e actitude aberta e respectuosa, diferentes manifestacións culturais, e interesarse na súa conservación como patrimonio cultural.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> – Linguaxes e manifestacións artísticas. – Técnicas e recursos específicos.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Comprender, apreciar e valorar criticamente. – Realizar creacións propias.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Curiosidade, interese e creatividade. – Recoñecemento das manifestacións culturais e artísticas como fontes de pracer e gozo persoal. – Valoración responsable e actitude de protección do patrimonio.

CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

A materia «Educación Plástica Visual e Audiovisual» xoga un papel relevante para que os alumnos alcancen os obxectivos da etapa e adquiren as competencias clave porque:

- Contribúe, especialmente, a adquirir a **competencia en conciencia e expresións culturais**. Nesta etapa pónse a énfase en ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e na utilización das técnicas e os recursos que lles son propios. O alumnado aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas. Por outra banda, contribúese a esta competencia cando se experimenta e investiga con diversidade de técnicas plásticas e visuais e se é capaz de expresarse a través da imaxe.
- Colabora en gran medida na adquisición da competencia de **sentido da iniciativa e espírito emprendedor**, dado que todo proceso de creación supón converter unha idea nun produto e, por iso, en desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados. En resumo, sitúa o alumnado ante un proceso que o obriga a tomar decisións de maneira autónoma. Todo este proceso, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica, fomenta a iniciativa e autonomía persoal.
- Esta materia constitúe un bo vehículo para o desenvolvemento das **competencias sociais e cívicas**. Naquela medida en que a creación artística supoña un traballo en equipo, promoveranse actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade, e

contribuírase á adquisición de habilidades sociais. Por outra banda, o traballo con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e á expresión de emocións, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas coa diversidade de respostas ante un mesmo estímulo e a aceptación das diferenzas.

- Á **competencia para aprender a aprender** contribúese na medida en que se favoreza a reflexión sobre os procesos e experimentación creativa, xa que implica a toma de conciencia das propias capacidades e recursos, así como a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora.
- A importancia que adquiren no currículo os contidos relativos ao medio audiovisual e multimedia expresa o papel que se outorga a esta materia na adquisición da competencia en tratamento da información e en particular ao mundo da imaxe que esta información incorpora. Ademais, o uso de recursos tecnolóxicos específicos non só supón unha ferramenta potente para a produción de creacións visuais, senón que á súa vez colabora na mellora da **competencia dixital**.
- Aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólica é obxectivo da materia, así como afondar no coñecemento de aspectos espaciais da realidade, mediante a xeometría e a representación obxectiva das formas. As capacidades descritas anteriormente contribúen a que o alumnado adquira **competencia matemática**. Da mesma maneira, a Educación Plástica Visual e Audiovisual contribúe tamén á adquisición das **competencias básicas en ciencia e tecnoloxía** mediante a utilización de procedementos relacionados co método científico, como a observación, a experimentación, o descubrimento, a reflexión e a análise posterior. Así mesmo introduce valores de sustentabilidade e reciclaxe en canto á utilización de materiais para a creación de obras propias, a análise de obras alleas e a conservación do patrimonio cultural.
- En canto á **competencia en comunicación lingüística**, toda forma de comunicación posúe uns procedementos comúns, e, como tal, a Educación Plástica e Visual permite facer uso duns recursos específicos para expresar ideas, sentimentos e emocións, á vez que permite integrar a linguaxe plástica e visual con outras linguaxes e, con iso, enriquecer a comunicación.

MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR O INTERESE E O HÁBITO DA LECTURA E DA MELLORA DA EXPRESIÓN ORAL E ESCRITA

Sen prexuízo do seu tratamento específico nalgunhas das materias da etapa, e en cumprimento do disposto no Decreto 86/2015, de 25 de xuño, na área de Educación Plástica Visual e Audiovisual traballaranse distintos elementos transversais de carácter instrumental, un dos cales fai fincapé na adopción de medidas para estimular o hábito da lectura e mellorar a comprensión e a expresión oral e escrita.

Poden servir de modelo os seguintes exemplos de situacións, actividades e tarefas (que, na súa maioría, se realizan a diario) que deben ser tidas en conta para avaliar o grao de consecución desta competencia:

Interese e o hábito da lectura

- Realización de tarefas de investigación nas que sexa imprescindible ler documentos de distinto tipo e soporte.
- Lectura de instrucións escritas para a realización de actividades lúdicas.
- Lecturas recomendadas: divulgativas, etc.
- Plan lector e participación en faladoiros literarios sobre libros do seu interese.
- Visitas a librerías especializadas en artes plásticas e deseño gráfico

Expresión oral: escoitar e falar

- A presentación de debuxos coa intención de que o alumno, individualmente ou en grupo reducido, describa, narre, explique, razoe, xustifique, valore a propósito da información que ofrecen estes materiais.
- A presentación pública, por parte do alumnado, dalgunha produción elaborada persoalmente ou en grupo sobre algún dos temas que poidan tratarse na clase.
- A exposición en voz alta dunha argumentación, dunha opinión persoal, dos coñecementos que se teñen arredor dalgún tema puntual, como resposta a preguntas concretas, ou a cuestións máis xerais, como poden ser: “Que sabes de...?”, “Que pensas de...?”, “Que queres facer con...?”, “Que valor dás a...?”, “Que consello darías neste caso?”.

USO DAS TIC

Outro elemento transversal de carácter instrumental de particular interese nesta etapa educativa é o da comunicación audiovisual e o uso das Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC).

As TIC están cada vez máis presentes na nosa sociedade e forman parte da nosa vida cotiá, e supoñen un valioso auxiliar para a ensinanza que pode enriquecer a metodoloxía didáctica. Desde

esta realidade, consideramos imprescindible a súa incorporación nas aulas de Educación Secundaria como ferramenta que axudará a desenvolver no alumnado diferentes habilidades, que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes, unha vez tratada, incluíndo a utilización das tecnoloxías da información e a comunicación como elemento esencial para informarse, aprender e comunicarse.

Outro factor de capital importancia é a utilización segura e crítica das TIC, tanto para o traballo como no ocio. Neste sentido, é fundamental informar e formar o alumnado sobre as situacións de risco derivadas da súa utilización, e como previlas e denuncialas.

O uso das TIC implica aprender a utilizar equipamentos e ferramentas específicos, o que supón familiarizarse con estratexias que permitan identificar e resolver pequenos problemas rutineiros de *software* e de *hardware*. Susténtase no uso de diferentes equipos (ordenadores, tabletas, *booklets*, etc.) para obter, avaliar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, e comunicarse e participar en redes sociais e de colaboración a través de internet.

As TIC ofrecen ao alumnado a posibilidade de actuar con destreza e seguridade na sociedade da información e a comunicación, aprender ao longo da vida e comunicarse sen as limitacións das distancias xeográficas nin dos horarios ríxidos dos centros educativos. Ademais, pode utilizalas como ferramenta para organizar a información, procesala e orientala cara á aprendizaxe, o traballo e o ocio.

A incorporación das TIC á aula contempla varias vías de tratamento que deben ser complementarias:

Como fin en si mesmas: teñen como obxectivo ofrecer ao alumnado coñecementos e destrezas básicas sobre informática, manexo de programas e mantemento básico (instalar e desinstalar programas; gardar, organizar e recuperar información; formatear; imprimir, etc.).

Como medio: o seu obxectivo é sacar todo o proveito posible das potencialidades dunha ferramenta que se configura como o principal medio de información e comunicación no mundo actual. Ao finalizar a Educación Secundaria Obrigatoria, os alumnos deben ser capaces de buscar, almacenar e editar información, e interactuar mediante distintas ferramentas (blogs, chats, correo electrónico, plataformas sociais e educativas, etc.).

Con carácter xeral, potenciaranse actividades nas que haxa que realizar unha lectura e comprensión crítica dos medios de comunicación (televisión, cine, vídeo, radio, fotografía, materiais impresos ou en formato dixital, etc.), nas que preveza o desenvolvemento do pensamento crítico e a capacidade creativa a través da análise e a produción de materiais audiovisuais.

En canto á utilización das TIC na materia de Educación Plástica Visual e Audiovisual, neste ámbito teñen cabida desde a utilización de diapositivas ou vídeo ata a visualización ou realización de presentacións, o traballo con recursos multimedia, pasando pola busca e selección de información en internet, a utilización de follas de cálculo e procesadores de texto, ata o desenvolvemento de blogs de aula, o tratamento de imaxes, etc.

METODOLOXÍA

A finalidade esencial da Educación Plástica Visual e Audiovisual é, por unha banda, dotar o alumno dos recursos necesarios para poder expresarse con linguaxe gráfica plástica e, por outra, poder xulgar e apreciar o feito artístico.

A ensinanza e a aprendizaxe da área vense facilitados polo desenvolvemento intelectual desde o pensamento concreto ata o pensamento formal. A didáctica desta área debe partir da apreciación do máis próximo para chegar ao máis recuado. Trátase, ante todo, de que o alumno asimile o contorno visual e plástico en que vive. Nesta interacción co contorno teñen un papel importante as manifestacións da arte popular, que poden encontrarse non importa en que lugar e que conteñen valores estéticos cuxa análise e aprecio contribúen a educar a sensibilidade artística. Ao tempo, débese axudar, estimular e intercambiar ideas nas aulas para lograr unha crecente sensibilidade cara ao feito artístico tendo como referencia a obra dos grandes artistas.

A realidade cotiá, tanto natural como de imaxes e feitos plásticos, na que viven inmersos os alumnos e onde están os obxectos dos distintos deseños e as imaxes transmitidas polos medios – cine, televisión, imaxe dixital, etc.–, deberá ser sempre o punto de partida da área.

O principal obxectivo da ensinanza da Educación Plástica e Visual é que os alumnos adquiren a capacidade de apreciar no seu contorno visual, tanto na natureza como na creación humana, os valores propios das artes visuais e saiban expresar os seus sentimentos, ideas e vivencias por medio da linguaxe visual e plástica.

Ademais, a concreción da área contribuirá ao desenvolvemento das seguintes capacidades:

- Perceptivas e cognitivas, como percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas, identificar as relacións da linguaxe visual e plástica con outras linguaxes e investigar diversas técnicas plásticas e visuais.
- Estéticas e creativas, como apreciar o feito artístico, desenvolver a creatividade e expresar a súa linguaxe persoal.
- Sociais e afectivas, como respectar, apreciar e aprender a interpretar outros modos de expresión visual e plástica, relacionarse con persoas e participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisións e avaliación, como determinar as fases do proceso de realización dunha obra, analizar os seus compoñentes para adecualos aos obxectivos e revisar ao acabar cada unha das fases.

En suma, a Educación Plástica e Visual:

- Permite o desenvolvemento de actitudes e hábitos de análise e reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrontarse a situacións diversas.
- Fomenta o espírito crítico e a creatividade.
- Fai posible a captación da linguaxe das formas, contribuindo ao desenvolvemento da

sensibilidade.

- Permite que se poida chegar a valorar e gozar do patrimonio artístico como expoñente da nosa memoria colectiva.
- Desenvolve a capacidade de abstracción para a comprensión de numerosos trazados e convencionalismos.
- Posibilita a adquisición de destrezas vinculadas á orde e coidado nos procesos de elaboración dos traballos.

A educación é un proceso construtivo no que a actitude que manteñen profesor e alumno permite a aprendizaxe significativa. O alumno convértese en motor do seu propio proceso de aprendizaxe ao modificar el mesmo os seus esquemas de coñecemento. Xunto a el, o profesor exerce o papel de guía que asegure que o alumno poderá utilizar o aprendido en circunstancias reais, ben levándoo á práctica, ben utilizándoo como instrumento para lograr novas aprendizaxes.

Polo que respecta aos recursos metodolóxicos, a Educación Plástica e Visual contemplará os mesmos principios de carácter psicopedagóxico que constitúen a referencia esencial para un enfoque curricular coherente e integrador entre todas as áreas dunha etapa que debe reunir un carácter comprensivo á vez que respectuoso coas diferenzas individuais. Son os seguintes:

- A nosa actividade como profesores será considerada como mediadora e guía para o desenvolvemento da actividade construtiva do alumno.
- Partiremos do nivel de desenvolvemento do alumno, o que significa considerar tanto as súas capacidades como os seus coñecementos previos.
- Promoveremos a adquisición de aprendizaxes funcionais e significativos.
- Buscaremos formas de adaptación na axuda pedagóxica ás diferentes necesidades do alumnado.
- Fomentaremos o desenvolvemento da capacidade de socialización e de autonomía do alumno.

Desenvolverase a capacidade creadora nas experiencias dos traballos dos alumnos. Para iso protexerase a expresión individual e estimularanse a iniciativa e a espontaneidade. Esta é unha ensinanza activa con respostas inmediatas onde o alumno debe buscar solucións en vez de esperar a resposta do profesor.

A concreción dos principios plasmarase na busca sistemática da construción de procedementos do seguinte tipo:

- Análise e clasificación de linguaxes visuais do contorno.
- Identificación e comparación de texturas do contorno.
- Descricións, comparacións e representación de formas.
- Diferenciacións e representacións de matices.
- Recoñecemento e utilización de distintos soportes e técnicas.

En relación cos recursos ambientais e materiais teremos en conta que no noso contexto cultural, gran número dos estímulos que recibimos son de natureza táctil ou visual. Esta información provén de dúas grandes fontes: a que proporciona a natureza e a que provén da actividade e creación humana, onde están incluídos o deseño e as artes en xeral.

Utilizaranse varios métodos didácticos, mesturándoos:

- Interrogativo: preguntar frecuentemente aos alumnos conforme avanzamos no desenvolvemento de cada unidade. É unha boa forma de coñecer o punto de partida e animalos a participar.
- Indutivo: partindo da análise de fenómenos ou manifestacións particulares, chegamos á xeneralización.
- Dedutivo: aplicar a fenómenos concretos proposicións de carácter xeral.
- Investigativo: propiciar procesos de busca e elaboración de informacións para favorecer a construción de novos coñecementos.
- Dialéctico: chegar a conclusións tras sucesivas fases de análise e síntese entre todos.

ACTIVIDADES E ESTRATEXIAS DE ENSIANZA E APRENDIZAXE

As actividades son a maneira activa e ordenada de levar a cabo as estratexias metodolóxicas ou experiencias de aprendizaxe. Unhas experiencias determinadas (proxecto, investigación, centro de interese, clase maxistral, etc.) suporán sempre un conxunto de actividades secuenciadas e estruturadas.

O principio de actividade é fundamental na ensinanza actual. Neste sentido, nas experiencias de aprendizaxe debemos ter en conta os coñecidos principios da ensinanza do próximo ao distante, do fácil ao difícil, do coñecido ao descoñecido, do individual ao xeral e do concreto ao abstracto; así como tamén os principios que actualmente postula a aprendizaxe significativa, os cales supoñen unha nova maneira de ver o enfoque das actividades da aula:

- Para adquirir un novo coñecemento, o individuo ten que posuír unha cantidade básica de información respecto a el (esquemas cognitivos relacionais e non acumulativos).
 - Consecuencia: actividades previas, diagnóstico inicial, material introdutorio.
- Débense formar novos esquemas mediante os cales se poida organizar o coñecemento.
 - Consecuencia: actividades de tratamento da información, actividades individuais e en grupo.
- Os novos esquemas deben reaxustarse, deben permitir a acomodación da nova información para que sexan eficaces.
 - Consecuencia: actividades complementarias, revisión de aspectos non aprendidos, nova secuencia.

Non podemos planificar as actividades ou experiencias de aprendizaxe de maneira arbitraria, senón que se necesita unha análise previa de que queremos desenvolver e en que momento introducimos a actividade.

Na ensinanza-aprendizaxe na aula podemos distinguir varios tipos de actividades segundo a súa finalidade. Cada conxunto require diferentes tipos de experiencia educativa:

Actividades de introdución-motivación

Deben introducir os alumnos no que se refire ao aspecto da realidade que deben aprender.

Actividades sobre coñecementos previos

Son as que realizamos para coñecer as ideas, as opinións, os acertos ou os erros conceptuais dos alumnos sobre os contidos a desenvolver.

Actividades de desenvolvemento

Son as que permiten coñecer os conceptos, os procedementos ou as actitudes novas, e tamén as que permiten comunicar aos demais o labor realizado. Poden ser de varios tipos:

- *Actividades de repetición.* Teñen como finalidade asegurar a aprendizaxe, é dicir, que o alumno sinta que interiorizou o que o seu profesor lle quixo transmitir. Son actividades moi similares ás que previamente realizou o profesor.
- *Actividades de consolidación.* Nas cales contrastamos que as novas ideas se acomodaron coas previas dos alumnos.
- *Actividades funcionais ou de extrapolación.* Son aquelas nas que o alumnado é capaz de aplicar o coñecemento aprendido en contextos ou situacións diferentes ás traballadas na clase.
- *Actividades de investigación.* Son aquelas nas que o alumnado participa na construción do coñecemento mediante a busca de información e a inferencia, ou tamén, aquelas nas que utiliza o coñecemento para resolver unha situación/problema proposto.
- *Etc.*

Actividades de reforzo

Programámolas para alumnos con algún tipo de atraso ou dificultade. Non poden ser estereotipadas, senón que debemos axustalas ás necesidades ou carencias de cada alumno.

Actividades de recuperación

Son as que programamos para os alumnos que non adquiriron os coñecementos traballados.

Actividades de ampliación/afondamento

Son as que permiten continuar construíndo novos coñecementos a alumnos que realizaron de maneira satisfactoria as actividades de desenvolvemento propostas e, tamén, as que non son imprescindibles no proceso.

Actividades globais ou finais

Son aquelas que realizamos dando un sentido global aos distintos aspectos que traballamos nun tema, con obxecto de non parcelar a aprendizaxe, senón, polo contrario, facerlle ver ao alumno que os distintos aspectos aprendidos lle serven para dar resposta a situacións/problemas da vida cotiá.

Traballos monográficos interdisciplinarios ou outros de natureza análoga que impliquen varios departamentos

Son aqueles que pretenden:

- Desenvolver, aplicar e poñer en práctica as competencias básicas previstas para a Educación Secundaria Obrigatoria.
- Mostrar a consecución alcanzada dos obxectivos xerais da etapa.
- Mostrar os coñecementos adquiridos sobre varios temas ou materias.
- Aplicar métodos e técnicas de traballo a través de contidos diversos que ilustren a súa asimilación.
- Acercar os alumnos a un modo de traballar metódico onde poder aplicar os procedementos e habilidades aprendidos en distintas materias.
- Centrarse na indagación, a investigación e a propia creatividade, favorecendo a curiosidade e o interese na súa realización.

A súa finalidade non é estudar un novo temario ou currículo, e as súas características son:

- Facilitar e estimular a busca de informacións, a aplicación global do coñecemento, dos saberes prácticos, capacidades sociais e destrezas, non necesariamente relacionados coas materias do currículo, polo menos non todos eles.
- Realizar algo tanxible (prototipos, obxectos, intervencións no medio natural, social e cultural; inventarios, recompilacións, exposicións, dixitalizacións, plans, estudos de campo, enquisas, recuperación de tradicións e lugares de interese, publicacións, etc.).
- Elixir como núcleo vertebrador algo que teña conexión coa realidade, que dea oportunidades para aplicar e integrar coñecementos diversos e dea motivos para actuar dentro e fóra dos centros docentes.
- Vivir a autenticidade do traballo real, seguindo o desenvolvemento completo do proceso, desde a súa planificación, distintas fases da súa realización e logro do resultado final.
- Fomentar a participación dos estudantes nas discusións, na toma de decisións e na realización do proxecto, sen prexuízo de que poidan repartirse tarefas e responsabilidades.

En conclusión, propónse unha **metodoloxía activa e participativa**, na que se utilizará unha **diversa tipoloxía de actividades** (de introdución-motivación, de coñecementos previos, de desenvolvemento [de consolidación, funcionais ou de extrapolación, de investigación], de reforzo, de recuperación, de ampliación/afondamento, globais ou finais). O noso enfoque metodolóxico axustarase aos seguintes parámetros:

1. Diseñaranse actividades de aprendizaxe integradas que permitan aos alumnos avanzar cara aos resultados de aprendizaxe de máis dunha competencia ao mesmo tempo.
2. A acción docente promoverá que os alumnos sexan capaces de aplicar as aprendizaxes nunha diversidade de contextos.
3. Fomentarase a reflexión e investigación, así como a realización de tarefas que supoñan un reto e desafío intelectual para os alumnos.

4. Poderanse deseñar tarefas e proxectos que supoñan o uso significativo da lectura, escritura, TIC e a expresión oral mediante debates ou presentacións orais.
5. A actividade da clase favorecerá o traballo individual, o traballo en equipo e o traballo cooperativo.
6. Procurarase organizar os contidos arredor de núcleos temáticos próximos e significativos.
7. Procurarase seleccionar materiais e recursos didácticos diversos, variados, interactivos e accesibles, tanto no que se refire ao contido como ao soporte.
 - Activar estratexias e mecanismos de comprensión lectora a partir de textos literarios e non literarios afíns á materia: buscar información, interpretar e relacionar datos, e reflexionar sobre o contido e a forma.

MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

A Educación Secundaria Obrigatoria organízase de acordo cos principios de educación común e de atención ás necesidades de todos os alumnos. Pero estes teñen distintas formacións, distintas capacidades, distintos intereses,... Por iso, a atención á diversidade debe converterse nun aspecto esencial da práctica docente diaria.

No noso caso, a atención á diversidade contéplase en tres niveis ou planos: na programación, na metodoloxía e nos materiais.

Atención á diversidade na programación

A programación debe ter en conta os contidos nos que os alumnos conseguen rendementos moi diferentes. Aínda que a práctica e resolución de problemas pode desempeñar un papel importante no traballo que se realice, o tipo de actividade concreta e os métodos que se utilicen deben adaptarse segundo o grupo de alumnos. Da mesma maneira, o grao de complexidade ou de profundidade que se alcance non pode ser sempre o mesmo. Por iso se aconsella organizar as actividades en actividades de reforzo e de ampliación, de maneira que poidan traballar sobre o mesmo contido alumnos de distintas necesidades.

A programación debe tamén ter en conta que non todos os alumnos progresan á mesma velocidade, nin coa mesma profundidade. Por iso, a programación debe asegurar un nivel mínimo para todos os alumnos ao final da etapa, dando oportunidades para que se recuperen os contidos que quedaron sen consolidar no seu momento, e de afondar naqueles que máis interesen ao alumno.

Atención á diversidade na metodoloxía

Desde o punto de vista metodolóxico, a atención á diversidade implica que o profesor:

- Detecte os coñecementos previos, para proporcionar axuda cando se detecte unha lagoa anterior.

- Procure que os contidos novos vinculen cos anteriores, e sexan os adecuados ao nivel cognitivo.
- Intente que a comprensión de cada contido sexa suficiente para que o alumno poida facer unha mínima aplicación deste, e poida enlazar con outros contidos similares.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES E COMPLEMENTARIAS

Considéranse actividades complementarias as planificadas polos docentes que utilicen espazos ou recursos diferentes ao resto de actividades ordinarias da área, aínda que precisen tempo adicional do horario non lectivo para a súa realización. Serán avaliábeis a efectos académicos e obrigatorios tanto para os profesores como para os alumnos. Non obstante, terán carácter voluntario para os alumnos as que se realicen fóra do centro ou precisen achegas económicas das familias, en cuxo caso se garantirá a atención educativa dos alumnos que non participen nestas.

Entre os propósitos que perseguen este tipo de actividades destacan:

- Completar a formación que reciben os alumnos nas actividades curriculares.
- Mellorar as relacións entre alumnos e axudarlles a adquirir habilidades sociais e de comunicación.
- Permitir a apertura do alumnado cara ao contorno físico e cultural que o rodea.
- Contribuír ao desenvolvemento de valores e actitudes adecuadas relacionadas coa interacción e o respecto cara aos demais, e o coidado do patrimonio natural e cultural.
- Desenvolver a capacidade de participación nas actividades relacionadas co contorno natural, social e cultural.
- Estimular o desexo de investigar e saber.
- Favorecer a sensibilidade, a curiosidade e a creatividade do alumno.
- Espertar o sentido da responsabilidade nas actividades nas que se integren e realicen.

Proposta de actividades complementarias:

- Visitas a museos e institucións culturais.
- Participación en concursos plásticos a escala local ou nacional
- Exposicións de alumnos no centro ou fóra del.
- Organización, no marco da Semana Cultural ou outras datas sinaladas, de concursos de pintura ou calquera outra expresión plástica, como a creación de beléns no Nadal, exemplo da tradición cultural española.
- Cine escolar.

AVALIACIÓN

A avaliación do proceso de aprendizaxe dos alumnos da Educación Secundaria Obrigatoria debe reunir estas propiedades:

- Ser **continua**, porque debe atender á aprendizaxe como proceso, contrastando diversos momentos ou fases.
- Ter **carácter formativo**, porque debe ter un carácter educativo e formador e debe ser un instrumento para a mellora tanto dos procesos de ensinanza como dos procesos de aprendizaxe.
- Ser **integradora**, porque atende á consecución do conxunto dos obxectivos establecidos para a etapa e do desenvolvemento das competencias correspondentes.
- Ser **individualizada**, porque se centra na evolución persoal de cada alumno.
- Ser **cualitativa**, na medida que aprecia todos os aspectos que inciden en cada situación particular e avalía de maneira equilibrada diversos aspectos do alumno, non só os de carácter cognitivo.

PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Exploración inicial

Para coñecer o punto de partida, resulta de grande interese realizar unha sondaxe previa entre os alumnos. Este procedemento servirá ao profesor para comprobar os coñecementos previos sobre o tema e establecer estratexias de afondamento; e para o alumno, para informalo sobre o seu grao de coñecemento de partida. Pode facerse mediante unha breve enquisa oral ou escrita, a través dunha ficha de Avaliación Inicial.

Presentación de cadernos, traballos e exames

- É obrigatorio escribir a data e o enunciado dos exercicios (ou polo menos, facer referencia ao que pide cada un deles).
- Todo exercicio debe empezar a contestarse facendo referencia ao que se pregunta.
- Teranse moi en conta marxes, sangrías, signos de puntuación e caligrafía.
- Imos potenciar o uso das novas tecnoloxías, de maneira que o alumno será libre de entregar os traballos solicitados impresos, gravados en *pendrive* ou a través do correo electrónico; iso si, sempre respectando as partes dun traballo, comentadas anteriormente, así como a data de entrega.

Probas escritas. Na cualificación das probas escritas valoraranse positivamente os seguintes conceptos:

- Adecuación pregunta/resposta.
- Corrección formal (lexibilidade, marxes, sangría...) e ortográfica.
- Capacidade de síntese.
- Capacidade de definición.
- Capacidade de argumentación e razoamento.

Estes mesmos criterios adóptanse para avaliar o caderno de clase e os traballos monográficos.

Observación directa da actitude mediante rúbrica ao efecto: colaboración, traballo en equipo, atención, puntualidade, etc.

Será necesario alcanzar unha avaliación positiva tanto nos contidos conceptuais como nos procedementais e actitudinais, para proceder á acumulación das porcentaxes anteriormente citadas.

10.4. AVALIACIÓN FINAL ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

A avaliación do proceso de aprendizaxe dos alumnos debe ser integradora, e por iso, debe terse en conta desde todas e cada unha das materias a consecución dos obxectivos establecidos para a etapa e do desenvolvemento das competencias correspondentes. Porén, o carácter integrador da avaliación non impedirá que o profesorado realice de maneira diferenciada a avaliación de cada materia tendo en conta os criterios de avaliación e os estándares de aprendizaxe avaliáveis de cada unha delas. Por tanto, ao termo de cada curso valorarase o progreso global do alumno en cada materia, no marco da avaliación continua levado a cabo.

A cualificación do trimestre terá en conta todos os instrumentos de avaliación:

Exames escritos----- 40 %

Actividades e notas da clase

Cadernos ----- 60 %

Láminas

Actitude

Para obter a cualificación de 5 en cada avaliación será necesario presentar, na data establecida, as tres cuartas partes das láminas obrigatorias, correctamente executadas, aínda que non se aproben os exames escritos.

As avaliacións non superadas poderanse aprobar en xuño entregando as láminas que falten.

En setembro, así mesmo, poderanse entregar os traballos requiridos.

1º de ESO

1º TRIMESTRE

UNIDADE 1 LINGUAXE VISUAL

UNIDADE 2 ELEMENTOS BÁSICOS DA EXPRESIÓN PLÁSTICA

UNIDADE 3 A COR

2º TRIMESTRE

UNIDADE 4 AS FORMAS

UNIDADE 5 A FORMA NO ESPAZO

UNIDADE 6 A FIGURA HUMANA

3º TRIMESTRE

UNIDADE 7 TRAZADOS XEOMÉTRICO

UNIDADE 8 FORMAS POLIGONAIS

UNIDADE 9 FORMAS SIMÉTRICAS

Unidade 1 Linguaxe visual

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe visual e audiovisual e os códigos propios de cada medio de comunicación. 2. Diferenciar os principios de percepción utilizados para as diferentes finalidades das mensaxes visuais. 3. Distinguir e empregar recursos gráficos e dixitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivo 1)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 3)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Comunicación audiovisual	A percepción visual. Principio perceptivo de figura e fondo	1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	1.1. Identifica e aplica os coñecementos básicos dos procesos perceptivos na elaboración de traballos.	Aprender a aprender	Analiza imaxes e realiza composicións aplicando distintos principios perceptivos.
	Proceso de lectura dunha imaxe. Análise connotativa e denotativa	2. Describir, analizar e interpretar unha imaxe distinguindo os aspectos denotativo e connotativo desta.	<p>2.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os elementos desta.</p> <p>2.2. Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de significación, narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado de maneira crítica e respectuosa.</p> <p>()</p>	Competencias sociais e cívicas	Analiza imaxes de maneira obxectiva e subxectiva e saca as súas propias conclusións.
	Elementos e funcións do proceso comunicativo	3. Diferenciar e analizar os distintos elementos que interveñen nun acto de comunicación.	<p>3.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en distintos actos de comunicación visual e audiovisual.</p> <p>3.2. Coñece o significado de linguaxe visual como sistema de comunicación.</p>	Comunicación lingüística	<p>Coñece e diferencia os elementos básicos da comunicación visual: emisor, mensaxe, receptor e medio, e elabora composicións con distintas mensaxes.</p> <p>Coñece o significado de código visual e metáfora visual e aplícao na realización de deseños de logotipos e cómics.</p>

Comunicación audiovisual	Elementos e funcións do proceso comunicativo. Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	4. Recoñecer as diferentes funcións de comunicación.	4.1. Distingue a función o funcións que predominan en diferentes mensaxes visuais e audiovisuais.	Aprender a aprender	Identifica as diferentes finalidades das imaxes.
		5. Explorar as posibilidades expresivas da linguaxe cinematográfica.	5.1. Recoñece e analiza a mensaxe dunha secuencia cinematográfica.	Conciencia e expresións culturais	Identifica os elementos da comunicación visual nunha curtametraxe.
		6. Valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante estas.	6.1. Elabora documentos dixitais para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos de maneira adecuada. 6.2. Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implica na difusión de imaxes en diferentes medios.	Competencia dixital	Realiza composicións artísticas dixitais utilizando diferentes programas informáticos.
Expresión plástica	Materiais e técnicas. Técnicas secas, húmidas e mixtas. Aplicación no proceso creativo. Pautas de traballo colectivo Técnicas para conseguir texturas como a colaxe	7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas en composicións persoais e colectivas.	7.1. Mostra iniciativa na actividade diaria da aula valorando e avaliando o traballo propio e alleo en todo o proceso creativo de maneira crítica e respectuosa. 7.2. Crea co papel recortando formas abstractas e figurativas compoñéndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos. 7.3. Aplica texturas en composicións artísticas a través de diferentes técnicas como a colaxe.	Aprender a aprender	Realiza composicións creativas utilizando diferentes técnicas gráfico-plásticas como a colaxe. Realiza traballos cooperativos e valora o traballo dos seus compañeiros.

Unidade 2 Elementos básicos da expresión plástica

OBXECTIVOS DE UNIDADE	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Coñecer os principais elementos plásticos dunha obra e valorar a súa importancia para xerar sensacións visuais ou psicolóxicas. 2. Representar composicións plásticas que expresen diversas sensacións a partir da organización dos elementos fundamentais. 3. Desenvolver un sentido estético da composición a través da lectura de imaxes e da propia expresión plástica. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1 e 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 3)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Expresión plástica	O punto, a liña e o plano como elementos definidores da forma	1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.	1.1. Identifica e valora a importancia do punto, a liña, o plano e a textura, e analiza oralmente e por escrito imaxes e producións gráfico-plásticas propias e alleas.	Comunicación lingüística, Competencias sociais e cívicas	<p>Analiza distintas obras artísticas e identifica os elementos plásticos básicos: puntos, liñas, planos e texturas.</p> <p>Analiza os elementos plásticos en edificios.</p>
		2. Experimentar coas variacións formais do punto, a liña e o plano.	<p>2.1. Analiza os ritmos lineais mediante a observación de elementos orgánicos, paisaxes, obxectos e outras composicións artísticas, e emprégaoas como inspiración en creacións gráfico-plásticas propias.</p> <p>2.2. Experimenta co punto, a liña e o plano, e aplícaos libre e espontaneamente.</p> <p>2.3. Experimenta co valor expresivo da liña e o punto e as súas posibilidades tonais en composicións a man alzada, xeométricas ou máis libres e espontáneas. Para iso, utiliza distintos graos de dureza, aplica distintas posicións do lapis de grafito ou de cor (tombado ou vertical) e varía a presión exercida na aplicación.</p>	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática	<p>Realiza diversas composicións cos distintos elementos plásticos observados: punto, liña e plano.</p> <p>Aplica os elementos plásticos nas matemáticas.</p>

			composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais.		
Comunicación audiovisual	Proceso de lectura dunha imaxe	6. Identificar e recoñecer as diferentes linguaxes visuais nas imaxes, apreciar os distintos estilos e tendencias, e valorar, respectar e gozar do patrimonio histórico e cultural.	6.1. Coñece o patrimonio artístico e respéctao, mostra unha actitude aberta e de respecto polas creacións artísticas independentemente da orixe ou a ideoloxía do artista, e contribúe á súa conservación.	Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	<p>Observa e analiza as imaxes, e mostra unha opinión respectuosa e aberta cara ás distintas creacións. Imaxes da unidade</p> <p>Observa, coñece e valora a obra de Wassily Kandinsky.</p> <p>Crea unha composición abstracta inspirada en Kandinsky.</p> <p>Analiza a traxectoria dun artista.</p>
	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	7. Valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante estas.	7.1. Elabora documentos dixitais para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos de maneira adecuada. 7.2. Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implican na difusión de imaxes..	Competencia dixital	Analiza e realiza composicións artísticas dixitais con diferentes programas informáticos.

Unidade 3 A cor

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguir as principais calidades da cor e as súas variacións, para realizar determinadas combinacións cromáticas: primarias e secundarias. 2. Coñecer as relacións existentes entre as cores e apreciar as posibilidades expresivas da linguaxe cromática: harmonías de cor. 3. Apreciar o sentido da cor nos traballos artísticos e aplicala con coñecemento nas súas propias obras. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivo 1)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (Obxectivo 3)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Expresión plástica	A cor. Principios básicos da teoría da cor. Síntese aditiva e síntese subtractiva	1. Experimentar coas cores primarias e secundarias.	1.1 Experimenta coas cores primarias e secundarias, e estuda a síntese aditiva e subtractiva e as cores complementarias.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	<p>Distingue as cores primarias das secundarias no círculo cromático e comprende a mestura subtractiva.</p> <p>Analiza imaxes e realiza composicións nas que aplica distintas posibilidades cromáticas: primarias, secundarias e complementarias.</p>
	Calidades da cor	2. Comprende as calidades esenciais da cor: ton, valor e saturación.	2.1 Diferencia as calidades da cor: ton, valor e saturación, e sabe aplicar os distintos graos nas súas composicións.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	<p>Recoñece en imaxes e en escalas as calidades da cor: ton, valor e saturación.</p> <p>Aprecia a diferente percepción das cores en función da iluminación e o tamaño do obxecto.</p> <p>Imaxes, páx. 49 Aplica correctamente a gradación de valor e de saturación dunha cor nas súas composicións.</p>

Expresión plástica	Relacións entre cores: gamas cromáticas e harmonías	3. Coñece as gamas cromáticas: fría, cálida e acromática.	3.1 Coñece as gamas cromáticas: frías, cálidas e acromáticas, e aplícaas adecuadamente nas súas composicións.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Coñece e expresa determinadas sensacións mediante a utilización de gamas cromáticas frías, cálidas e acromáticas.
		4. Coñece as relacións harmónicas entre cores: afíns, complementarias e grises.	4.1 Identifica as harmonías de cores afíns, complementarias e grises, e aplícaas nas súas composicións.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais)	Coñece e elabora composicións nas que usa diferentes relacións harmónicas de cores afíns e complementarias.
	Materiais e técnicas. Técnicas secas, húmidas e mixtas. Soportes. Aplicación no proceso creativo. Aplicación das técnicas en traballos de cor	5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. A témpera e a colaxe.	5.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas e aplícaas de forma adecuada ao obxectivo da actividade. 5.2 Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes...) valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas. 5.3 Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecta orde e estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	Coñece a orixe de materiais como a témpera e técnicas como a tinta plana, o degradado e a estampaxe. Realiza composicións creativas con témperas, nas que aplica correctamente as técnicas aprendidas.
Comunicación audiovisual	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	6. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante estas.	6.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada. 6.2 Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implican na difusión	Competencia dixital, Competencias sociais e cívicas	Realiza composicións artísticas dixitais con diferentes programas informáticos. Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC.

	Proceso de lectura dunha imaxe	7. Apreciar a linguaxe do cine analizando obras de maneira crítica, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural, e reflexionando sobre a relación da linguaxe cinematográfica coa mensaxe da obra.	7. Investiga e reflexiona sobre a cor no cine.	Competencias sociais e cívicas, Conciencia e expresións culturais	Analiza un fotograma e reflexiona sobre o simbolismo da cor nas películas.
		8. Identificar e recoñecer as diferentes linguaxes visuais nas imaxes, apreciar os distintos estilos e tendencias,	8.1 Coñece o patrimonio artístico, mostra unha actitude aberta e de respecto cara ás creacións artísticas, e contribúe á súa conservación.	Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	<p>Observa e analiza as imaxes, e mostra unha opinión respectuosa e aberta cara ás distintas creacións.</p> <p>Observa, coñece e valora a obra de artistas como Van Gogh, Picasso e Sorolla.</p>

Unidade 4 As formas

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> Diferenciar as calidades e as estruturas básicas das formas e representalas graficamente, e identificar as diferentes modalidades de debuxo que se utilizan para a súa representación. Valorar a importancia expresiva das formas na linguaxe plástica e visual, e a maneira en que estas foron interpretadas polos principais estilos artísticos. Apreciar o sentido das formas nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivos 2 e 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivos 2 e 3)</p> <p>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (Obxectivo 3)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Expresión plástica	Calidades da forma. Valores expresivos	1. Identificar as principais calidades da forma: cor, textura, tamaño e estrutura.	1.1 Recoñece as calidades esenciais que compoñen unha forma: cor, textura, tamaño e estrutura.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Coñece e describe adecuadamente as calidades das formas.
		2. Clasificar os tipos de formas segundo a súa orixe e segundo a súa estrutura.	2.1 Clasifica as formas segundo a súa orixe en naturais e artificiais, e segundo a súa estrutura en orgánicas e xeométricas.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencia dixital	Distingue formas naturais, artificiais, orgánicas, xeométricas, planas e volumétricas. Realiza composicións nas que combina distintos tipos de formas.
		3. Coñecer os valores expresivos das formas e diferenciar formas cerradas e abertas.	3.1 Recoñece o valor expresivo das formas abertas e cerradas.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Recoñece as formas abertas e cerradas e expresa sensacións distintas nas súas composicións.
Expresión plástica	Representación das formas	4. Coñecer recursos para representar formas.	4.1 Coñece a diferenza entre contorno, dintorno e silueta dunha forma, e utiliza estes recursos nas súas composicións.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Comprende os usos do contorno, o dintorno e a silueta en diferentes imaxes artísticas e emprégaoas en diferentes composicións.

	Materiais e técnicas. Técnicas secas, húmidas e mixtas. Soportes. Aplicación no proceso creativo	5. Comprende a sensación espacial creada con distintas posibilidades gráficas.	5.1 Comprende o emprego de recursos como a superposición de formas, a diminución do tamaño, os contrastes de cor e de forma, para crear sensación de profundidade.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencia dixital	Observa, comprende e utiliza a superposición, a diferenza de tamaño e os contrastes de forma e cor, para crear efectos de profundidade nunha composición.
		6. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Os lapis de cores.	6.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade. 6.2 Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecta orde e estado, e achegándoo á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais	Realiza composicións creativas nas que utiliza diferentes técnicas gráfico-plásticas cos lapis de cores, como claroscuro, gradación e transparencias.
		7. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.	7.1 Mostra iniciativa na actividade diaria da aula e avaliando o traballo propio e alleo en todo o proceso creativo de maneira crítica e respectuosa.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	En grupo, constrúe un teatro de sombras e elabora un guión para a representación. Durante o proceso, mostra iniciativa e respecto. En grupo, prepara una obra teatral na que presenta o patrimonio cultural da súa cidade. Durante o proceso, mostra iniciativa e respecto.
audiovisual	Conceptos de figuración e abstracción	8. Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.	8.1 Diferencia imaxes figurativas de imaxes abstractas e mostra unha actitude receptiva ás diferentes representacións da imaxe. 8.2 Comprende e emprega os diferentes niveis de iconicidade da imaxe gráfica.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Diferencia imaxes figurativas de imaxes abstractas. Imaxes, páx. 65 Realiza unha serie de debuxos dun obxecto, nos cales o leva da figuración á abstracción. Desenvolve as túas competencias, páx. 65

	<p>Estilos artísticos: figuración, realismo e abstracción</p>	<p>9. Identificar e recoñecer os distintos estilos artísticos e tendencias, valorando, respectando e gozando do patrimonio histórico e cultural.</p>	<p>9.1 Distingue os principais estilos artísticos: figurativo, realista e abstracto.</p> <p>9.2 Utiliza o lapis de grafito e de cor, co que crea o claroscuro en composicións figurativas e abstractas.</p> <p>9.3 Crea con papel recortado formas abstractas e figurativas compoñendoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.</p>	<p>Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Competencia dixital</p>	<p>Diferencia, en distintas imaxes, a forma de representación realista, a figurativa e a abstracta.</p> <p>Realiza interpretacións de obras artísticas e cancións de distintos estilos artísticos. Utiliza papeis recortados ou lapis de cores.</p>
	<p>Uso responsable e educativo das TIC</p> <p>Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe</p>	<p>10. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante estas.</p>	<p>10.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada.</p> <p>10.2 Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implican na difusión de imaxes en diferentes medios.</p>	<p>Competencia dixital, Comunicación lingüística, Competencias sociais e cívicas</p>	<p>Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC.</p> <p>Realiza composicións artísticas dixitais con diferentes programas informáticos.</p>

Unidade 5 A forma no espazo

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar e recoñecer os recursos xeométricos básicos para representar o espazo e o volume sobre o plano, e valorar a súa importancia. 2. Apreciar a incidencia da luz sobre o volume e representar este mediante o encaixado e o claroscuro. 3. Experimentar coas técnicas escultóricas da modelaxe. 4. Apreciar o sentido das formas e os volumes nos traballos artísticos, e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1, 2, 3 e 4)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivos 3 e 4)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2, 3 e 4)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2, 3 e 4)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 4)</p> <p>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (Obxectivo 3)</p> <p>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (Obxectivo 1)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Debuxo técnico	<p>Introdución ao concepto de espazo e a súa representación</p> <p>Iniciación á perspectiva cónica</p>	1. Analizar distintos recursos para representar o espazo e o volume no plano.	1.1 Desenvolve as súas capacidades espaciais para comprender a representación do espazo no plano.	<p>Comunicación lingüística,</p> <p>Competencia dixital,</p> <p>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía</p>	Comprende e analiza o uso dos puntos de fuga e a liña de horizonte na perspectiva cónica.
	Exposición plástica	<p>Representación do volume: o encaixado</p>	2. Utilizar a técnica do encaixado para representar formas.	2.1 Representa obxectos illados e agrupados do natural ou do contorno inmediato, e proporciónaos en relación coas súas características formais e en relación co seu contorno.	<p>Aprender a aprender,</p> <p>Conciencia e expresións culturais,</p> <p>Competencia dixital,</p> <p>Competencia matemática</p>
		<p>Representación do volume: o claroscuro</p>	3. Utilizar a técnica do claroscuro para representar formas.	<p>3.1 Coñece os tipos de luz e a súa capacidade expresiva.</p> <p>3.2 Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas.</p>	<p>Aprender a aprender,</p> <p>Comunicación lingüística,</p> <p>Conciencia e expresións culturais</p>

Expresión plástica	Materiais e técnicas. Técnicas secas, húmidas e mixtas. Soportes. Aplicación no proceso creativo	4. Coñecer as técnicas escultóricas e as posibilidades que ofrece a modelaxe.	4.1 Coñece e valora as posibilidades de uso dos materiais moldeables e os instrumentos que se empregan.	Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Aprende diferentes técnicas e materiais para modelar.
	A tridimensionalidade. Paso do bidimensional ao tridimensional con diferentes materiais	5. Experimentar con diferentes técnicas e materiais para crear figuras tridimensionais. A modelaxe con arxila e xeso.	5.1 Experimenta con materiais moldeables para a realización de obras tridimensionais. 5.2 Realiza un proceso creativo persoal que implica distintas fases: idea inicial, bosquejos, probas, execución definitiva.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	Utiliza materiais como a arxila e o xeso para crear figuras tridimensionais seguindo os pasos necesarios.
Comunicación audiovisual	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	6. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante estas.	6.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada. 6.2 Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implican na difusión de imaxes en diferentes medios.	Competencia dixital, Comunicación lingüística, Competencias	Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC.

Unidade 6 A figura humana

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar a figura humana mediante o estudo das súas proporcións e segundo os diferentes estilos artísticos, e utilizar a unidade de medida para representala. 2. Debuxar e compoñer figuras humanas en función do movemento, do xesto expresivo e da súa posición e punto de vista. 3. Coñecer a linguaxe do cómic e crear personaxes. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1, 2 e 3) Competencia dixital (Obxectivo 2)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 1)</p> <p>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (Obxectivo 3)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Expresión plástica	Representación da figura humana	1. Comprender o concepto de proporción na figura humana e utilízalo para a súa representación.	<p>1.1 Analiza a proporción da figura humana en función da relación de medidas entre as súas partes.</p> <p>1.2 Debuxa unha figura humana mediante a utilización dun canon de proporción.</p>	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Competencia dixital	Comprende e practica como representar unha figura humana en función de esquemas de proporción, eixes e unidades de medida comparativas.
		2. Coñecer e utilizar recursos para representar a figura humana en movemento.	2.1 Coñece e practica diferentes posibilidades para debuxar unha figura humana en movemento.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Competencia dixital	Practica de forma individual e colectiva como representar una figura humana en movemento, os seus eixes, o peso e o equilibrio.
		3. Coñecer as características da linguaxe non verbal do corpo humano e a súa expresividade.	3.1 Analiza a linguaxe do corpo humano en distintas obras artísticas e realiza as súas propias composicións.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Competencia dixital	Observa e practica a expresividade de xestos, posición e escorzos na representación da figura humana.

Expresión plástica	Equilibrio, proporción e ritmo nunha composición	4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.	4.1 Analiza, identifica e explica oralmente, por escrito e graficamente, o esquema compositivo básico de obras de arte e propias, atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais	Realiza unha composición equilibrada tendo en conta a figura e o fondo.
	Materiais e técnicas. Técnicas secas, húmidas e mixtas. Soportes. Aplicación no proceso creativo A tridimensionalidade. Paso do bidimensional ao tridimensional con diferentes materiais	5. Experimentar con diferentes técnicas e materiais para crear figuras tridimensionais. O papel maché.	5.1 Utiliza o papel como material: manipulándoo, resgando e pregando para crear composicións e figuras tridimensionais. 5.2 Aproveita e achega materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio ambiente aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas. 5.3 Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecta orde e estado, e achegándoo á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	Coñece a técnica e utiliza o papel maché para construír figuras tridimensionais.
Comunicación audiovisual	O cómic	6. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos de maneira apropiada.	6.1 Deseña un cómic utilizando de maneira adecuada viñetas e cartelas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívica)	Coñece a estrutura dun cómic, e planifica e leva a cabo a súa creación.
	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	7. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante este.	7.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada.	Competencia dixital, Comunicación lingüística	Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC.

Unidade 7: Trazados xeométricos

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<p>1. Coñecer as características da xeometría e utilízala en composicións de debuxo técnico e artístico.</p> <p>2. Coñecer e manexar adecuadamente os instrumentos para os trazados técnicos.</p> <p>3. Realizar composicións con elementos xeométricos básicos e coñecer as súas aplicacións na arte para comunicar ideas.</p>	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1 e 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1 e 3)</p> <p>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivos 1, 2 e 3)</p>

BLOQUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Debuxo técnico	Elementos básicos do debuxo técnico: punto, liña e plano	<p>1. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.</p> <p>2. Analizar como se pode definir unha recta con dous puntos e un plano con tres puntos non aliñados ou con dúas rectas secantes.</p>	<p>1.1 Recoñece os elementos básicos da xeometría: punto, liña e plano, e as súas posibilidades plásticas no debuxo xeométrico.</p> <p>2.1 Comprende que unha recta se define con dous puntos e un plano se pode definir con dúas rectas secantes ou con tres puntos non aliñados.</p>	Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Conciencia e expresións culturais	Identifica os elementos básicos da xeometría e coñece as súas aplicacións.
	Materiais específicos de debuxo técnico	3. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.	3.1 Practica co compás e realiza exercicios variados.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Realiza exercicios variados co compás.
		4. Construír distintos tipos de rectas, utilizando o escuadro e o cartabón, tras repasar previamente estes conceptos.	<p>4.1 Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadro e cartabón, con suficiente precisión.</p> <p>4.2 Traza rectas paralelas e perpendiculares coa regra e o compás.</p>	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Coñece e practica o trazado de rectas paralelas e perpendiculares, ben con regra e compás, ou ben co xogo de escuadro e cartabón. I

Debuxo técnico	Suma e resta de segmentos	5. Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.	5.1 Distingue entre recta, semirecta e segmento. 5.2 Suma ou resta segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Practica a suma e resta de segmentos co compás.
	Mediatriz	6. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra. Tamén utilizando regra, o escuadro e o cartabón.	6.1 Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra. Tamén utilizando regra, o escuadro e o cartabón.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Practica o trazado da mediatriz dun segmento.
	Teorema de Thales	7. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.	7.1 Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Practica o trazado da división dun segmento en partes iguais mediante a aplicación do teorema de Thales.
	Ángulos: tipos	8. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos en agudos, rectos e obtusos.	8.1 Comprende o concepto de ángulo e coñece a súa clasificación en agudo, recto e obtuso. 8.2 Identifica os ángulos de 30°, 45°, 60° e 90° no escuadro e no cartabón.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Clasifica distintos tipos de ángulos. Constrúe ángulos de 30°, 45°, 60°, 75°, 90°, 120° e 150° co escuadro e co cartabón.
	Bisectriz	9. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.	9.1 Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera coa regra e o compás.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Practica o proceso para trazar a bisectriz dun ángulo.
	Suma e resta de ángulos. Medición de ángulos	10. Estudar a suma e resta de ángulos e comprender a forma de medilos.	10.1 Suma ou resta ángulos positivos ou negativos coa regra e o compás.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Realiza operacións con ángulos.
Debuxo técnico	A circunferencia e os seus elementos Posicións relativas das circunferencias	11. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.	11.1 Coñece p concepto de circunferencia e os seus elementos: arco, raio, diámetro, centro e corda. 11.2 Traza unha circunferencia a partir de tres puntos non aliñados. 11.3 Coñece as posicións relativas entre rectas e circunferencias, e entre	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Competencia dixital	Coñece os elementos dunha circunferencia e traza unha a partir de tres puntos non aliñados. Coñece as posicións relativas entre rectas e circunferencias, e aplica este coñecemento para

			circunferencias.		realizar unha composición dixital.
Expresión plástica	Materiais e técnicas: secas, húmidas e mixtas. Soportes. Aplicación ao proceso creativo	12. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. As tintas.	12.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Coñece diferentes técnicas para traballar con tintas e experimenta con elas.
Comunicación audiovisual	A xeometría na arte Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	13. Identificar e recoñecer as diferentes linguaxes visuais apreciando os distintos estilos e tendencias, valorando, respectando e gozando do patrimonio histórico e cultural.	13.1 Interpreta a obra de artistas que utilizan trazados xeométricos e as súas aplicacións na arte.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	Identifica a xeometría en obras de arte pictóricas e arquitectónicas, e valora as súas aplicacións.
		14. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante este.	14.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, e emprega recursos dixitais de maneira adecuada.	Competencia dixital, Comunicación lingüística	Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC.

Unidade 8 Formas poligonais

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
1. Coñecer e clasificar as formas poligonais básicas e aprender distintos métodos para a súa construción. 2. Realizar composicións expresivas con diferentes polígonos e identificar as súas aplicacións na arte.	Comunicación lingüística (Obxectivos 1 e 2) Aprender a aprender (Obxectivos 1 e 2) Conciencia e expresións culturais (Obxectivo 2) Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (Obxectivos 1 e 2) Competencia dixital (Obxectivos 1 e 2)

BLOQUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Debuxo técnico	Os polígonos. Clasificación	1. Clasificar os polígonos en función dos seus lados e recoñecer os regulares e os irregulares.	1.2 Clasifica correctamente calquera polígono de 3 a 5 lados e diferencia claramente se é regular ou irregular.	Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Clasifica os polígonos en regulares e irregulares e realiza unha composición con polígonos irregulares.
	Triángulos. Clasificación e construción	2. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.	2.1 Clasifica calquera triángulo observando os seus lados e os seus ángulos.	Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Coñece a clasificación dos triángulos segundo os seus lados e os seus ángulos, e realiza composicións creativas con eles.
		3. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).	3.1 Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, e utiliza correctamente as ferramentas.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Coñece e practica a construción de triángulos dos que se coñecen tres dos seus datos, e realiza unha composición artística con eles.
		4. Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, aplicándoas con propiedade á construción destes.	4.1 Debuxa un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Constrúe un triángulo rectángulo do que se coñece a hipotenusa e un cateto.

Debuxo técnico	Cuadriláteros. Clasificación e construción	5. Coñecer os diferentes tipos de cuadriláteros.	5.1 Clasifica correctamente calquera cuadrilátero.	Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Conciencia e expresións culturais	Clasifica e distingue os cuadriláteros segundo o paralelismo dos seus lados en paralelogramos, trapecios e trapezoides. Realiza unha composición artística con cuadriláteros.
	Construción de polígonos regulares inscritos na circunferencia	6. Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.	6.1 Constrúe calquera paralelogramo coñecendo distintos datos.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Practica a construción de diferentes cuadriláteros: cadrado, rombo, trapecio, rectángulo.
		7. Estudar a construción de polígonos regulares.	7.1 Constrúe correctamente polígonos regulares de ata 5 lados. 7.2 Divide a circunferencia en calquera número de partes iguais.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Conciencia e expresións culturais	Constrúe polígonos regulares e realiza unha composición creativa.
		8. Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.	8.1 Constrúe correctamente polígonos regulares de ata 5 lados, inscritos nunha circunferencia.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Constrúe polígonos regulares inscritos nunha circunferencia. Acts. 9 e 10, páx. 153
		9. Construír polígonos estrelados.	9.1 Constrúe polígonos estrelados a partir de polígonos regulares.	Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Conciencia e expresións culturais	Debuxa polígonos estrelados a partir da construción de polígonos regulares e utilízalos en composicións persoais.
Expresión plástica	Materiais e técnicas. Técnicas secas, húmidas e mixtas	10. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Os rotuladores.	10.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Coñece e utiliza diferentes técnicas e efectos con rotuladores, e experimenta con eles.

Comunicación audiovisual	As formas xeométricas na arte e na natureza	11. Identificar e recoñecer as diferentes linguaxes visuais, apreciando os distintos estilos e tendencias, valorando, respectando e gozando do patrimonio histórico e cultural.	11.1 Identifica formas poligonais en imaxes da natureza e en composicións artísticas. 11.2 Valora, respecta e goza do patrimonio histórico e cultural.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	Recoñece formas poligonais en minerais e en obras de arte.
	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	12. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante este.	12.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, e emprega recursos dixitais de maneira adecuada.	Competencia dixital	Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC. Realiza composicións artísticas dixitais con diferentes programas informáticos.

Unidade 9 Formas simétricas

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<p>5. Observar as imaxes do contorno natural e cultural, e identificar nelas as formas simétricas e os principais fundamentos compositivos.</p> <p>6. Distinguir os tipos de simetría e os diferentes esquemas, ritmos e leis da composición, e relacionalos con outras linguaxes expresivas.</p> <p>7. Expresarse con creatividade mediante o uso das técnicas e os esquemas requiridos, e transmitir emocións ou sentimentos individuais e do grupo.</p>	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (Obxectivo 3)</p> <p>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (Obxectivo 1)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Expresión plástica	Simetrías. Tipos de simetrías: axial e radial	1. Coñecer e distinguir a simetría axial e a simetría radial.	1.1 Analiza e distingue a simetría axial e a simetría radial na arte e na natureza.	Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Comprende o concepto de simetría e realiza composicións nas que usa a simetría axial e a radial. Identifica a simetría en manifestacións artísticas.
	Simetrías xeométrica e aparente	2. Diferenciar entre simetría xeométrica e simetría aparente.	2.1 Coñece o trazado xeométrico de figuras con simetría axial e radial. 2.2 Identifica a simetría aparente en formas naturais e artificiais.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Aprende a diferenza entre simetría xeométrica e simetría aparente, e practica a representación de ambos os tipos de simetría. Analiza formas asimétricas na natureza e na arte.
	Equilibrio nunha composición. Valor expresivo	3. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.	3.1 Analiza, identifica e explica oralmente, por escrito e graficamente o esquema compositivo básico de obras de arte e obras propias, atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Analiza imaxes e valora a expresividade que proporciona o equilibrio na composición. Realiza composicións simétricas de retratos e insectos.

Expresión plástica	Materiais e técnicas. Técnicas secas, húmidas e mixtas	4. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. O esterxido.	4.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade. 4.2 Crea con papel recortado formas abstractas e figurativas compoñendoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	Practica o esterxido con padróns de distintos tipos. Crea figuras simétricas con papel recortado.
Comunicación audiovisual	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	6. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante este.	6.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada. 6.2 Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implican na difusión de imaxes en diferentes medios.	Competencia dixital, Comunicación lingüística, Competencias sociais e cívicas	Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC.

3º e.s.o

1º TRIMESTRE

UNIDADE 1

UNIDADE 2

UNIDADE 3

2º TRIMESTRE

UNIDADE 4

UNIDADE 5

UNIDADE 6

3º TRIMESTRE

UNIDADE 7

UNIDADE 8

UNIDADE 9

Unidade 1 Percepción e lectura de imaxes

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe visual e audiovisual e os códigos propios de cada medio de comunicación. 2. Diferenciar os principios de percepción utilizados para as distintas finalidades das mensaxes visuais. 3. Distinguir e empregar recursos gráficos e dixitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivo 1)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 3)</p>

BLOQUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Comunicación audiovisual	A percepción visual e a observación	1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	1.1. Distingue entre percepción visual e observación.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Recoñece que as relacións forma-cor inflúen na percepción visual e diferencia entre observación analítica e funcional.
	Leis perceptivas ou principios perceptivos da Gestalt	2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusiones ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.	2.1. Analiza as causas polas que se producen os distintos efectos visuais figura-fondo.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Coñece os principios perceptivos e diferencia os distintos efectos visuais: proximidade, semellanza, continuidade, contraste, homoxeneidade. Coñece e diferencia as distintas ilusións ópticas, figuras imposibles e figuras cinéticas.
	Efectos visuais		2.2. Analiza as causas polas que se produce unha ilusión óptica e aplica coñecementos dos procesos perceptivos.		
	Ilusións ópticas		2.3. Identifica e clasifica diferentes ilusións ópticas segundo os principios da percepción.		
Análise do significativo e do significado dunha imaxe	3. Crear distintos tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado.	3.1. Distingue significativo e significado nunha imaxe.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Comunicación lingüística, Competencias sociais	Analiza e produce imaxes segundo o seu significado e o seu significativo e o código visual e o contexto que os relaciona para que se	

				e cívicas	comprendan.
Comunicación audiovisual	A comunicación audiovisual. Elementos e funcións	4. Diferenciar e analizar os distintos elementos que interveñen nun acto de comunicación.	4.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en distintos actos de comunicación visual e audiovisual.	Comunicación lingüística	Coñece e diferencia os elementos básicos da comunicación visual: emisor, mensaxe, receptor e medio, e compara distintas mensaxes.
	Linguaxes visuais. A linguaxe publicitaria	5. Identificar e recoñecer as diferentes linguaxes visuais, apreciar os distintos estilos e tendencias, valorar, respectar e gozar do patrimonio histórico e cultural.	5.1. Coñece o significado de linguaxe visual como sistema de comunicación. 5.2. Identifica as clases de linguaxes visuais presentes nas mensaxes visuais e audiovisuais.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais.	Identifica os tipos de linguaxes visuais: obxectivos, publicitarios e artísticos.
		6. Identificar e analizar os elementos visuais da linguaxe publicitaria.	6.1. Recoñece e analiza o titular, a ilustración, o texto, o logotipo e o slogan en publicidade.	Conciencia e expresións culturais, Comunicación lingüística	Identifica os elementos visuais dunha mensaxe publicitaria. Deseña un anuncio publicitario e un logotipo de marca.
		7. Utilizar de maneira adecuada as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.	7.1. Distingue as funcións que predominan en diferentes mensaxes visuais e audiovisuais.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística	Identifica as distintas funcións das imaxes descritiva, informativa, estética, expresiva e comunicativa.
	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	8. Valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante estas.	8.1. Elabora documentos para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos de maneira adecuada. 8.2. Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implica na difusión de imaxes en diferentes medios.	Competencia dixital, Comunicación lingüística	Amplía coñecementos do aprendido a través do uso das TIC.

<p>Expresión plástica</p>	<p>Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións</p>	<p>9. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas.</p>	<p>9.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.</p> <p>9.2. Mostra iniciativa na actividade diaria da aula valorando e avaliando o traballo propio e alleo en todo o proceso creativo de maneira crítica e respectuosa.</p>	<p>Aprender a aprender</p>	<p>Realiza composicións creativas con diferentes técnicas gráfico-plásticas como tintas, rotuladores, lapis de cores, colaxe, témperas, fotomontaxe, etc.</p>
----------------------------------	--	---	--	-----------------------------------	---

Unidade 2 Linguaxe audiovisual

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe audiovisual: son e imaxe en movemento. 2. Diferenciar as características da linguaxe cinematográfica, televisiva e das novas creacións audiovisuais na arte. 3. Distinguir e empregar recursos gráficos e dixitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1 e 2)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivos 2 e 3)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Comunicación audiovisual	<p>Comunicación audiovisual. Imaxe fixa e imaxe en movemento. Os medios de masas e a publicidade</p>	1. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.	1.1. Coñece e aprecia diferentes tipos de linguaxe audiovisual e analízalos en varios exemplos.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia dixital	Coñece e valora as posibilidades expresivas dos distintos tipos de linguaxe audiovisual: museo interactivo, cine, televisión, ciberarte, <i>performance</i> , etc.
	<p>A linguaxe cinematográfica e a linguaxe televisiva. Recursos expresivos</p>	2. Apreciar a linguaxe do cine analizando a secuencia de maneira crítica, reflexionando sobre a relación da linguaxe cinematográfica coa mensaxe da obra.	<p>2.1. Coñece a linguaxe cinematográfica e a linguaxe televisiva e as súas posibilidades expresivas.</p> <p>2.2. Reflexiona criticamente sobre unha obra de cine, analizando a narrativa cinematográfica en relación coa mensaxe.</p>	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Comunicación lingüística, Competencias sociais e cívicas	<p>Coñece e diferencia a estrutura da linguaxe cinematográfica e os encadramentos, movementos e angulacións da cámara.</p> <p>Distingue os elementos da linguaxe televisiva e os seus formatos.</p> <p>Analiza a linguaxe cinematográfica dunha película: <i>O acoirazado Potemkin</i>.</p>

omunicación audiovisual	As novas tecnoloxías na expresión artística	3. Comprender e valorar a achega das novas tecnoloxías á arte.	3.1. Coñece e valora as novas artes visuais: arte interactiva, videoarte, videoxogos, animacións por ordenador, espectáculos de luces, etc.	Competencia dixital, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	Coñece, analiza e valora a influencia das novas tecnoloxías na emisión de mensaxes de contido artístico. Coñece, analiza e reflexiona sobre outras linguaxes que usan os medios audiovisuais para a creación artística: <i>action-painting, land art, body art, happening e performance.</i>
	Proceso creativo de mensaxes visuais e audiovisuais	4. Utilizar adecuadamente as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións, de forma individual e en equipo.	4.1. Deseña, individualmente e en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións mediante diferentes linguaxes e códigos. Para iso, segue de maneira ordenada as distintas fases do proceso (guión técnico, <i>story board</i> , realización...). Valora de modo crítico os resultados.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Competencia dixital, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	Elabora un guión técnico e debuxa un <i>story board</i> . Realizan en grupo un programa de televisión.
	Uso responsable e educativo das TIC. Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	5. Valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante esta.	5.1. Elabora documentos para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de maneira adecuada.	Competencia dixital, Comunicación lingüística	Realiza actividades nas que emprega os recursos dixitais de forma adecuada: diseña un cartel con PowerPoint, retoca un anuncio con Photoshop, explora o 3D co programa Word e manipula unha fotografía (retrato) con Photoshop.

Unidade 3 Análise das formas

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<p>1. Diferenciar as calidades das formas, clasificalas e debuxar con diferentes graos de iconicidade.</p> <p>2. Valorar a importancia expresiva das formas na linguaxe plástica e visual, e a maneira en que estas foron interpretadas polos principais estilos artísticos.</p> <p>3. Apreciar o sentido das formas nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.</p>	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivos 2 e 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivos 2 e 3)</p> <p>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (Obxectivo 3)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Expresión plástica	Calidades, clasificación e representación da forma	1. Identificar as principais calidades da forma.	1.1 Recoñece os elementos esenciais que compoñen unha forma: configuración, tamaño, material, textura, cor e posición.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Competencia dixital	Coñece as principais calidades das formas: configuración (bidimensional e tridimensional), tamaño, material, textura, cor e posición relativa.
	Valores expresivos das formas	2. Recoñecer os distintos tipos de formas que existen.	2.1 Clasifica as formas segundo a súa orixe, en naturais e artificiais; e segundo a súa estrutura, en xeométricas e orgánicas.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Coñece e identifica os distintos tipos de formas. Realiza unha composición con formas simples e complexas.
		3. Coñecer e expresar as sensacións que xeran diferentes formas.	3.1 Distingue e expresa as sensacións que transmiten as distintas formas.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencia dixital	Analiza a capacidade expresiva das formas en obras de arte, significado e significante. Recoñece as sensacións que producen as formas xeométricas, orgánicas, abertas e cerradas, e practícao nunha composición propia. Coñece as etapas evolutivas do debuxo na infancia e a súa expresividade.

Expresión plástica	A iconicidade da imaxe. O debuxo previo e analítico	4. Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.	4.1 Comprende e emprega os diferentes niveis de iconicidade da imaxe gráfica na elaboración de bosquejos, apuntamentos, debuxo esquemático, analítico e mimético.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia dixital	<p>Observa e analiza distintos tipos de trazo en imaxes artísticas.</p> <p>Analiza imaxes con diferentes graos de iconicidade, como bosquejos, artes finais ou apuntamentos do natural.</p> <p>Realiza composicións con distintos graos de iconicidade.</p>
	Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Soportes. Aplicación no proceso creativo	5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas en composicións persoais e colectivas. Lapis de grafito, lapis de cores e rotuladores.	<p>5.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.</p> <p>5.2 Utiliza o lapis de grafito e de cor para crear o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas.</p> <p>5.3 Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristeza, etc.) mediante o uso de distintos recursos</p>	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	Realiza composicións que transmiten diferentes sensacións mediante un uso adecuado dos distintos materiais.

			gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores...).		
Comunicación audiovisual	Niveis de iconicidade dunha imaxe. Estilos artísticos	6. Recoñecer os diferentes graos de iconicidade en imaxes presentes no contorno comunicativo.	6.1 Diferencia imaxes figurativas de imaxes abstractas. 6.2 Recoñece distintos graos de iconicidade dunha serie de imaxes. 6.3 Crea imaxes con distintos graos de iconicidade sobre un mesmo tema.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	Diferencia en distintas obras o realismo, a abstracción e a figuración, e analiza e compara as súas características. Realiza composicións con figuras que presentan distintos graos de iconicidade.
	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	7. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante esta.	7.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada.	Competencia dixital, Comunicación lingüística	Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC.

Unidade 4 Elementos de expresión

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Coñecer os principais elementos plásticos dunha obra e valorar a súa importancia expresiva e compositiva. 2. Representar composicións plásticas que expresen diversas sensacións a partir da organización dos elementos fundamentais. 3. Desenvolver un sentido estético da composición a través da lectura de imaxes e da propia expresión plástica. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1 e 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (Obxectivo 3)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivo 2)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Expresión plástica	Valores expresivos e estéticos dos recursos gráficos: puntos, liñas, planos, cores, texturas, claroscuros	1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.	1.1 Identifica e valora a importancia do punto, a liña, o plano e a textura, e analiza de maneira oral e escrita imaxes e producións gráfico-plásticas propias e alleas.	Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Competencia dixital	Analiza distintas obras artísticas e identifica os elementos plásticos básicos: puntos, liñas, planos e texturas.
		2. Experimentar coas variacións formais do punto, a liña, o plano e a textura.	2.1 Analiza os ritmos lineais mediante a observación de elementos orgánicos, na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas, empregándoos como inspiración en creacións gráfico-plásticas. 2.2 Experimenta co valor expresivo da liña, o punto e o plano e as súas posibilidades tonais, aplicando distintos graos de dureza, distintas posicións do lapis de grafito ou de cor (tombado ou vertical) e a presión exercida na aplicación, en composicións a man alzada, estruturadas xeometricamente ou	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia dixital, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor)	Realiza diversas composicións cos distintos elementos plásticos observados: punto, liña e plano. Representa obxectos do natural de forma proporcionada mediante o encaixado e o claroscuro.

			máis libres e espontáneas.		
Expresión plástica	Valores expresivos e estéticos dos recursos gráficos: puntos, liñas, planos, cores, texturas, claroscuros	3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liñas, puntos, cores, texturas, claroscuros.	3.1 Realiza composicións que transmitan emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores...).	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia dixital	Expresa diferentes sensacións (movemento, equilibrio, vivacidade, quietude, tridimensión, etc.) mediante a utilización de puntos, liñas, planos e texturas.
	Texturas: visuais, táctiles, artificiais e naturais	4. Diferenciar as texturas naturais, artificiais, táctiles e visuais, e valorar a súa capacidade expresiva.	4.1 Emprega as texturas nas súas composicións.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais	Recoñece distintos tipos de texturas. Realiza unha colaxe con diversos materiais de diferentes cores, formas e texturas.
	Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións. A reutilización de materiais e as súas calidades plásticas	5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Os rotuladores, lapis de grafito e de cor. O esterxido e a colaxe.	5.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade. 5.2 Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecta orde e estado, e achegándoo á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	Realiza unha composición a base de puntos coa técnica do esterxido. Utiliza a técnica do lapis de grafito e de cor nas súas composicións de forma adecuada. Realiza unha composición a base de puntos con rotuladores. Compón unha colaxe con diversos materiais.
audiovisual	A linguaxe cinematográfica. Recursos expresivos Uso responsable e educativo das TIC	6. Apreciar a linguaxe do cine, analizando a secuencia de maneira crítica, reflexionando sobre a relación da linguaxe cinematográfica coa mensaxe da obra.	6.1 Analiza o valor expresivo dos distintos planos cinematográficos.	Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	Observa e analiza vídeos e planos cinematográficos, realiza unha reportaxe gráfica sobre o centro e mostra unha actitude respectuosa e aberta cara ás distintas creacións.

	Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	7. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante esta.	7.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada. 7.2 Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implican na difusión de imaxes en diferentes medios.	Competencia dixital, Competencias sociais e cívicas	Realiza unha composición artística dixital cun programa informático. Amplía coñecementos do aprendido mediante o emprego das TIC.
Comunicación audiovisual	Uso responsable e educativo das TIC. Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	6. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos	6.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, e emprega recursos dixitais de maneira adecuada.	Competencia dixital	Realiza unha composición artística dixital cun programa informático. Amplía coñecementos do aprendido a través do uso das TIC.
	Comunicación audiovisual. Proceso creativo de mensaxes visuais e audiovisuais. Pautas de traballo colectivo	7. Identificar e recoñecer as diferentes linguaxes visuais nas imaxes, apreciando os distintos estilos e tendencias, valorando, respectando e gozando do patrimonio histórico e cultural.	7.1 Coñece o patrimonio artístico e respéctao, mostra unha actitude aberta e de respecto polas creacións artísticas independentemente da orixe ou a ideoloxía do artista, e contribúe á súa conservación. 7.2 Deseña en equipo mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións utilizando diferentes linguaxes e códigos, seguindo de maneira ordenada as distintas fases do proceso (guión técnico, <i>story board</i> , realización...). Valora de maneira crítica os resultados.	Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	Coñece o patrimonio artístico e a importancia da súa conservación a partir dunha lectura cromática de obras do pasado. Interpreta e analiza a linguaxe de animación. En grupo, realizan unha escena de teatro mímico.

Unidade 5 A cor

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<p>1. Distinguir a natureza e a percepción da cor luz e da cor pigmento para realizar determinadas combinacións cromáticas.</p> <p>2. Coñecer as relacións existentes entre as cores para poder apreciar as posibilidades expresivas da linguaxe cromática: harmonías de cor e valor expresivo.</p> <p>3. Apreciar o sentido da cor nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.</p>	<p>Comunicación lingüística (Obxectivo 1)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 3)</p> <p>Competencia en ciencia e tecnoloxía (Obxectivo 1)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Expresión plástica	Teoría da cor. Cor luz e cor pigmento. Síntese aditiva e subtractiva	1. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.	<p>1.1 Experimenta coas cores primarias e secundarias, e estuda a síntese aditiva e subtractiva e as cores complementarias.</p> <p>1.2 Realiza modificacións da cor e as súas propiedades, emprega técnicas propias da cor pigmento e da cor luz, e aplica as TIC para expresar sensacións en composicións sinxelas.</p>	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencia en ciencia e tecnoloxía, Competencia dixital	<p>Comprende a síntese aditiva e experimenta coas cores luz mediante o uso de distintos materiais.</p> <p>Comprende a síntese subtractiva e experimenta coas cores pigmento.</p>
	Calidades da cor	2. Comprender as calidades esenciais da cor: ton, valor e saturación.	<p>2.1 Diferencia os atributos da cor: ton, valor e saturación.</p> <p>2.2 Coñece o círculo cromático e as cores terciarias.</p> <p>2.3 Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor.</p>	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencia dixital	<p>Recoñece as calidades da cor: ton, valor e saturación, e experimenta con elas.</p> <p>Coñece a formación das cores terciarias no círculo cromático (ton) e utilízao para realizar composicións dixitais con cores frías e cálidas.</p>

	Relacións cromáticas	3. Coñecer as relacións harmónicas entre cores.	3.1 Comprende a harmonía de cores afíns e complementarias.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Distingue composicións con diferentes tipos de harmonías de cores afíns e complementarias.
	Valores expresivos e simbólicos da cor	4. Expresar emocións mediante a utilización de distintos elementos configurativos e recursos gráficos: cores.	4.1 Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando a cor como recurso gráfico.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Analiza o valor expresivo da cor en gamas frías e cálidas, e comproba os seus efectos.
	Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións	5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. A témpera e a colaxe.	5.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade. 5.2 Experimenta coas témperas, aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes...) valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas. 5.3 Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecta orde	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	Realiza composicións con témperas e aplica correctamente a técnica. Compón unha colaxe con fotografías.
Comunicación audiovisual	Uso responsable e educativo das TIC. Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe Comunicación audiovisual.	6. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante esta.	6.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, e emprega recursos dixitais de maneira adecuada.	(ompetencia dixital	Realiza unha composición artística dixital cun programa informático. Amplía coñecementos do aprendido a través do uso das TIC.

	<p>Proceso creativo de mensaxes visuais e audiovisuais. Pautas de traballo colectivo</p>	<p>7. Identificar e recoñecer as diferentes linguaxes visuais nas imaxes, apreciando os distintos estilos e tendencias, valorando, respectando e gozando do patrimonio histórico e cultural.</p>	<p>7.1 Coñece o patrimonio artístico e respéctao, mostra unha actitude aberta e de respecto polas creacións artísticas independentemente da orixe ou a ideoloxía do artista, e contribúe á súa conservación.</p> <p>7.2 Deseña en equipo mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións utilizando diferentes linguaxes e códigos, seguindo de maneira ordenada as distintas fases do proceso (guión técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de maneira crítica os resultados.</p>	<p>Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor</p>	<p>Coñece o patrimonio artístico e a importancia da súa conservación a partir dunha lectura cromática de obras do pasado.</p> <p>Interpreta e analiza a linguaxe de animación. En grupo, realizan unha escena de teatro mímico.</p>
--	---	--	---	---	---

Unidade 6 Luz e volume

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
1. Coñecer as calidades da luz como elemento plástico expresivo na arte. 2. Representar luces e sombras para crear distintas sensacións nunha imaxe e para dar volume ao plano mediante diferentes procedementos. 3. Apreciar o sentido da luz sobre as formas e os volumes nos traballos artísticos, e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.	Comunicación lingüística (Obxectivos 1, 2 e 3) Competencia dixital (Obxectivos 1, 2 e 3) Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3) Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3) Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 3)

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Expresión plástica	A iluminación na natureza, no contorno e nas manifestacións artísticas	1. Identificar e valorar a importancia dos tipos de luz e as súas calidades como elementos expresivos.	1.1 Diferencia luz natural e luz artificial e os seus diferentes valores expresivos. 1.2 Identifica as principais calidades da luz: dirección, calidade e intensidade. 1.3 Identifica as zonas de luz e de sombra nas representacións artísticas: luz propia, media luz, sombra propia e proxectada.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Comprende o uso da luz nas representacións artísticas e diferencia claves tonais: alta, baixa e contrastada. Analiza as calidades da luz e busca aplicalas nas súas composicións: frontal, lateral, cenital, contraluz, dura e difusa. Identifica as zonas de luz e de sombra en imaxes.
		2. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liñas, puntos, cores, texturas e claroscuros.	2.1 Realiza composicións que transmitan emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuros, liñas, puntos, texturas, cores...) 2.2 Representa con claroscuros a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	Realiza composicións que transmiten emocións e utiliza distintas técnicas para representar o volume mediante o claroscuro, como o sombreado raiado, a mancha e a grisalla.

Comunicación audiovisual	A luz na arte	3. Identificar e recoñecer as diferentes linguaxes visuais, apreciando os distintos estilos e tendencias, valorando, respectando e gozando do patrimonio histórico e cultural.	3.1 Estuda a influencia da iluminación na historia da arquitectura. 3.2 Analiza a influencia da iluminación en xéneros cinematográficos como o cine expresionista e o cine negro.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Compara edificios de distintas épocas en función da súa iluminación. Analiza o claroscuro en distintos xéneros cinematográficos.
	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	4. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante esta.	4.1. Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada.	Competencia dixital, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas	Realiza retoques nunha fotografía cun programa informático e experimenta con diferentes efectos de luz. Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC.

Unidade 7 A composición

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<p>4. Aprender os conceptos básicos sobre composición de acordo cos elementos, recursos e leis presentes nunha obra artística, e recoñecer a orde compositiva do seu contorno.</p> <p>5. Analizar e empregar distintos esquemas e ritmos compositivos, e estudar as formas e a súa disposición no espazo que se vai compoñer.</p> <p>6. Comprender como pode empregarse o peso visual en diversas composicións plásticas.</p>	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 1)</p> <p>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (Obxectivo 2)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivos 1, 2 e 3)</p>

BLOQUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Expresión plástica	A composición. Conceptos de proporción, ritmo e equilibrio	1. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.	<p>1.1 Analiza, identifica e explica oralmente, por escrito e graficamente o esquema compositivo básico de obras de arte e obras propias atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo.</p> <p>1.2 Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito.</p>	prender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor, Competencia dixital	<p>Observa e recoñece os elementos dunha composición: formato, esquema compositivo, ritmo e equilibrio visual en distintas representacións visuais.</p> <p>Recoñece os distintos formatos utilizados nunha composición e identifica a sensación que transmite cada un, incluído o formato áureo.</p> <p>Coñece os diferentes esquemas compositivos e localízaos en distintas obras.</p> <p>Coñece o concepto de ritmo nunha obra plástica, identifica os tipos de ritmo e realiza composicións con diversos ritmos.</p> <p>Coñece os métodos para equilibrar os pesos visuais nunha composición e utilízaos en creacións propias.</p>

Expresión plástica	<p>Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións</p>	<p>2. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas.</p>	<p>2.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.</p> <p>2.2 Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de modo responsable co medio ambiente e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.</p> <p>2.3 Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecta orde e estado, e achegándoo á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.</p>	<p>Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencias sociais e cívicas, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor</p>	<p>Realiza composicións nas que utiliza distintas técnicas gráfico-plásticas: pinturas acrílicas, materiais reciclados, estampaxe e fotografía, e aplica os conceptos aprendidos.</p>
Comunicación audiovisual	<p>Uso responsable e educativo das TIC</p> <p>Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe</p>	<p>3. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante ela.</p>	<p>3.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada.</p>	<p>Competencia dixital, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais</p>	<p>Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC.</p>

Unidade 8 Debuxo xeométrico

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Coñecer e debuxar os principais trazados xeométricos e utilízalos en composicións de debuxo técnico e artístico. 2. Identificar e empregar as formas poligonais, curvas e tanxencias nas composicións plásticas. 3. Apreciar a importancia do debuxo técnico na construción, o deseño e na arte. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivos 1, 2 e 3)</p>

BLOQUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Debuxo técnico	Posicións relativas das rectas. Rectas paralelas e perpendiculares	1. Construír distintos tipos de rectas, utilizando o escuadro e o cartabón, tras repasar previamente estes conceptos.	1.3 Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, utilizando escuadro e o cartabón, con suficiente precisión.	Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Practica trazados de rectas paralelas e perpendiculares con compás e con escuadro e cartabón.
	Lugares xeométricos. Mediatriz e bisectriz	2. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra. Tamén utilizando regra, escuadro e cartabón.	2.1 Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra. Tamén utilizando regra, escuadro e cartabón.	Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Coñece o concepto de mediatriz dun segmento e practica o seu trazado.
		3. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.	3.1 Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera con regra e compás.	Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Coñece o concepto de bisectriz dun segmento e practica o seu trazado.

Debuxo técnico	Os polígonos. Construción de polígonos regulares dos que se coñece o lado	4. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado.	4.1 Constrúe correctamente polígonos regulares coñecendo o lado.	Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Coñece e practica o método para a construción do triángulo equilátero, cadrado, pentágono, hexágono, heptágono e octógono.
	Método xeral de construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia	5. Estudar a construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia.	5.1 Constrúe correctamente polígonos regulares inscritos nunha circunferencia.	Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Coñece e practica o método para a construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia coñecido o raio. Constrúe polígonos estrelados a partir de polígonos regulares.
	Aplicación do teorema de Thales	6. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.	6.1 Escala un polígono aplicando o teorema de Thales.	Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Aplica o teorema de Thales para construír calquera polígono regular coñecido o lado. Aplica o teorema de Thales para construír calquera polígono regular circunscrito nunha circunferencia.
	Curvas técnicas. Óvalo, ovoide e espiral. Construción	7. Comprender a construción do óvalo e do ovoide básicos aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.	7.1 Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior. 7.2 Constrúe varios tipos de óvalos e ovoides segundo os diámetros coñecidos.	Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Coñece e practica o método para a construción de óvalos e ovoides, e analiza a aplicación destas formas en distintas estruturas do seu contorno.
		8. Aplicar as condicións de tanxencias e enlaces para construír espirais de 2 e 3 centros.	8.1 Constrúe correctamente espirais de 2 e 3 centros.	Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia	Coñece e practica o método para a construción de espirais.

Debuxo técnico	Tanxencias. Concepto. Tanxencias básicas entre rectas e circunferencias. Enlaces	9. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes nos distintos casos de tanxencia e enlaces.	9.1 Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas. 9.2 Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas. 9.3 Coñece o trazado de enlaces de arcos de circunferencia sobre unha liña poligonal.	Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Conciencia e expresións culturais	Coñece e practica os métodos para a construción das distintas tanxencias entre circunferencias, e entre rectas e circunferencias, e aplícaos en creacións propias.
	Curvas cónicas. Construción	10. Coñecer que son e cales son as curvas cónicas e os métodos para a súa construción.	10.1 Identifica as curvas cónicas e coñece os métodos para construílas.	Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Aprende cales son as curvas cónicas, os seus elementos e como se constrúen.
Expresión plástica	Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións.	11. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas.	11.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Realiza composicións con distintas técnicas gráfico-plásticas: rotuladores, lapis de cores, témperas ou acrílicos, colaxe e escultura móbil de cartón.
Comunicación audiovisual	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	12. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais ao proceso artístico e ser capaz de elaborar documentos mediante esta.	12.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, e emprega recursos dixitais de maneira adecuada.	Competencia dixital, Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Conciencia e expresións culturais	Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC. Realiza espirais no ordenador co programa informático GeoGebra.

Unidade 9 Proporción e estruturas modulares

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<p>8. Sinalar diferentes relacións de proporcionalidade entre figuras, manexar escalas de gráficas e deseñar redes modulares.</p> <p>9. Apreciar a importancia da proporción na arte, na arquitectura e noutras manifestacións do contorno, e aplicala ás creacións propias.</p> <p>10. Expresarse con creatividade utilizando as técnicas e os esquemas requiridos, e transmitindo emocións ou sentimentos individuais e do grupo.</p>	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (Obxectivos 1 e 2)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivos 1 e 2)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Sentido de iniciativa e emprendemento (Obxectivo 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 2)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Debuxo técnico	Relaciones de proporcionalidade: igualdade, simetría e semellanza	1. Coñecer o concepto de proporcionalidade e as aplicacións do teorema de Thales e o teorema da altura.	1.1 Comprende o concepto de proporcionalidade e as súas aplicacións no teorema de Thales e o teorema da altura.	Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Comprende o concepto de proporcionalidade e a aplicación do teorema de Thales, o teorema da altura e a sección áurea.
		2. Estudar os conceptos de simetrías, xiros e translacións aplicándoos ao deseño de composicións con módulos.	2.1 Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	<p>Aplica os seguintes procedementos para obter figuras proporcionais: translación, xiro, triangulación, transporte de ángulos, reprodución de coordenadas, simetría e semellanza, e realiza composicións artísticas con elas.</p> <p>Observa e identifica en deseños urbanos, arquitectónicos, publicacións, etc., figuras iguais ou simétricas.</p>

	Escalas	3. Comprender o concepto de escala natural, de redución e de ampliación.	3.1 Comprende o concepto de escala natural, de redución e de ampliación, e aplícao correctamente.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	Realiza debuxos a escala correctamente e identifica a escala á que están debuxados algúns obxectos.
Expresión plástica	Composicións modulares	4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.	4.1 Realiza composicións modulares con diferentes procedementos gráfico-plásticos en aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	Recoñece o módulo como figura básica dunha estrutura modular. Realiza composicións modulares creativas e identifica estruturas modulares en imaxes.
	Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións	5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas.	5.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	Realiza composicións artísticas nas que utiliza distintas técnicas gráfico-plásticas: colaxe, rotuladores, lapis de cores, témperas e estilógrafo.
Comunicación audiovisual	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	6. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante esta.	6.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada. 6.2 Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implican na difusión de imaxes en diferentes medios.	Competencia dixital, Conciencia e expresións culturais, Sentido de iniciativa e emprendemento, Competencias sociais e cívicas	Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC. Realiza unha composición modular dixital cun programa informático.

Unidade 10 Sistemas de representación

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar e recoñecer os recursos xeométricos básicos para representar o espazo tridimensional, e valorar a súa importancia. 2. Utilizar o sistema diédrico e o sistema axonométrico, e desenvolver procedementos para representar a profundidade espacial en composicións xeométricas. 3. Aplicar os trazados de perspectivas a creacións e valorar o seu uso en representacións artísticas. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1 e 2)</p> <p>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (Obxectivos 1 e 2)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1 e 2)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivo 1)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivo 3)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES		
Debuxo técnico	Concepto do sistema de proxección ortogonal	1. Comprender o concepto de proxección aplicándoo ao debuxo das vistas de obxectos comprendendo a utilidade das anotacións e practicando sobre as tres vistas de obxectos sinxelos partindo da análise das súas vistas principais.	1.1 Coñece a representación de puntos, rectas e figuras planas no sistema diédrico.	Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais	Comprende o concepto de proxección e os sistemas de representación que existen.		
	Sistema diédrico. Representación de vistas de volumes sinxelos					1.2 Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.	Coñece e practica a representación de rectas e figuras planas no sistema diédrico.
	Iniciación á normalización					1.3 Interpreta e aplica correctamente os elementos básicos de normalización.	Coñece e debuxa no sistema diédrico as vistas principais de volumes frecuentes.
							Valora a importancia da normalización e coñece as normas de anotación: elementos, sistemas e bosquexos.
					Analiza e valora a aplicación dos sistemas de representación na arte.		

Debuxo técnico	Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica	<p>2. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira e isométrica aplicada a volumes sinxelos.</p>	<p>2.1 Constrúe a perspectiva cabaleira de prismas e cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.</p> <p>2.2 Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente o escuadro e o cartabón para o trazado de paralelas.</p>	Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Comunicación lingüística	<p>Coñece o sistema de representación axonométrico e aplícao para representar volumes sinxelos mediante a perspectiva isométrica e a perspectiva cabaleira, e aplica o coeficiente de redución indicado.</p>
Comunicación audiovisual	Uso responsable e educativo das TIC Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	<p>3. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante esta.</p>	<p>3.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada.</p> <p>3.2 Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implican na difusión de imaxes en diferentes medios.</p>	Competencia dixital	<p>Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC.</p> <p>Usa un programa informático para representar unha figura e acotala.</p> <p>Emprega un programa informático como Diedrom para representar as vistas diédricas de figuras.</p>

Unidade 11 Perspectiva cónica

OBXECTIVOS DE UNIDADE	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar e recoñecer os recursos xeométricos básicos para representar o espazo tridimensional, e valorar a súa importancia. 2. Utilizar a perspectiva cónica e desenvolver procedementos para representar a profundidade espacial en composicións xeométricas. 3. Aplicar os trazados das perspectivas a creacións e a representacións artísticas, e valorar o alcance da sistematización da perspectiva cónica na arte. 	<p>Comunicación lingüística (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Conciencia e expresións culturais (Obxectivo 3)</p> <p>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Aprender a aprender (Obxectivos 1, 2 e 3)</p> <p>Competencias sociais e cívicas (Obxectivo 3)</p> <p>Competencia dixital (Obxectivo 2)</p>

BLO QUE	CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	INDICADORES
Debuxo técnico	Sistemas de representación. A perspectiva cónica	1. Coñecer os fundamentos da perspectiva cónica.	1.1 Coñece os fundamentos da perspectiva cónica e identifica os elementos principais: liña de horizonte e puntos de fuga.	(Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Competencia dixital)	Coñece os fundamentos da perspectiva cónica e diferencia entre perspectiva cónica, isométrica e cabaleira. Recoñece os elementos da perspectiva cónica en obras de arte, fotos e paisaxes, e realiza os esquemas de liñas de horizonte e puntos de fuga destes.
	O trazado da perspectiva cónica frontal e oblicua	2. Comprender e practicar o procedemento para representar figuras en perspectiva cónica frontal e oblicua.	2.1 Traza correctamente sólidos sinxelos en perspectiva cónica frontal e oblicua.	(Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)	Recoñece en imaxes a diferenza entre a perspectiva cónica frontal e oblicua. Comprende e practica o trazado da perspectiva cónica frontal e oblicua de diversas figuras volumétricas.
Expresión plástica	Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións	3. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas.	3.1 Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.	Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais	Realiza composicións artísticas nas que emprega distintas técnicas gráfico-plásticas: rotuladores e lapis de cores.

Comunicación audiovisual	A perspectiva na arte	4. Identificar e recoñecer as diferentes linguaxes visuais, apreciando os distintos estilos e tendencias, e valorando, respectando e gozando do patrimonio histórico e cultural.	4.1 Analiza e valora o uso da perspectiva na fotografía, a arquitectura e a historia da arte.	Comunicación lingüística, Competencias sociais e cívicas, Conciencia e expresións culturais	Observa e analiza o uso da perspectiva en diversas representacións artísticas: fotografía, arquitectura ou pintura.
	Uso responsable e educativo das TIC				
	Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe	5. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante ela.	5.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada.	Competencia dixital	Amplía coñecementos do aprendido mediante o uso das TIC. Traza as liñas de fuga dunha paisaxe cun programa informático.