

Departamento de Artes Plásticas

Educación Plástica y Visual y Audiovisual

3º de ESO

Se realizará una prueba en la que se podrán plantear preguntas teóricas y ejercicios prácticos basados en los contenidos relacionados a continuación.

El alumnado deberá traer bolígrafo, lápiz, afilador, goma, reglas, compás y lápices de colores.

Criterio de evaluación

1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de experimentar con los elementos configurativos de la imagen. Para ello deberá ensayar con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea (aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de los lápices de grafito o de color, y variando la presión ejercida, etc.), y emplearlos en composiciones a mano alzada (geométricas o espontáneas); experimentar con las variaciones formales de los elementos configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y la textura), aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea, para realizar composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando los elementos configurativos de la imagen, diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.); además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas.

COMPETENCIAS: CD, CSC, CEC

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>3, 4, 5.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso de diferentes soportes y materiales en la expresión plástica. 2. Aplicación de ritmo en la experimentación con puntos, líneas, planos, colores y texturas. 3. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas. 4. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas. 		
---	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.</p> <p>Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.) y del entorno; representar, de manera proporcionada, objetos aislados y agrupados (del natural o del entorno inmediato); elaborar diseños (gráficos, de productos, de moda, etc.), aplicando diferentes procesos y métodos creativos, y ajustándose a unos objetivos finales; y utilizar distintos materiales, soportes y programas informáticos de diseño sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, a partir de propuestas por escrito, así como reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la importancia de la riqueza y la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente presente en la cultura canaria, con una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias.</p>	<p>COMPETENCIAS: CL, CD, SIEE, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA</p>
--	---	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 6, 7, 8, 9, 2, 15, 16, 17.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación, análisis y explicación de esquemas compositivos en obras artísticas atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 2. Aplicación del equilibrio, proporción y ritmo en creaciones gráfico-plásticas. 3. Utilización de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones básicas y modulares aplicadas a distintas ramas del diseño. 4. Representación proporcionada de objetos aislados y agrupados. 5. Aplicación de métodos creativos en la elaboración de diseños gráficos, de productos, de moda y sus aplicaciones; reflexión y evaluación de los mismos desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 6. Valoración de la diversidad y riqueza de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural y artístico de Canarias. 		
--	--	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color (color luz, color pigmento, tono, valor, saturación, contrastes, armonías, gamas, psicología del color, etc.) y las texturas (naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas), a través de modificaciones del color y sus propiedades, empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz en composiciones sencillas; la transcripción de texturas táctiles a texturas visuales mediante el frottage; y la realización de composiciones, abstractas o figurativas, con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando sea necesario, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura, valorando la capacidad expresiva de estos elementos.</p>	<p>COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA</p>
---	---	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>11, 13, 14.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación y diferenciación de las propiedades del color luz y del color pigmento: tono, valor, saturación. 2. Realización de modificaciones del color y sus propiedades en composiciones: armonía de afines, armonía de complementarios, contrastes y psicología del color. 3. Diferenciación y clasificación de las texturas: naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas. 4. Aplicación del color y la textura en composiciones en las que se transmitan y expresen sensaciones utilizando distintas técnicas gráficas y programas informáticos. 5. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas. 		
--	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, programas informáticos, etc.); la experimentación con las témperas y la aplicación de la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de opacidad y humedad, estampaciones, etc.), la creación de texturas visuales cromáticas; el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales y táctiles, composiciones, collages matéricos, figuras tridimensionales, y formas abstractas y figurativas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando las cualidades gráfico-plásticas de los materiales reciclados en la elaboración de obras; y la utilización, con propiedad, las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado.</p>	<p>COMPETENCIAS: AA, CSC, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA</p>
---	--	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 19, 21, 22, 23, 24, 25.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selección y utilización de distintos soportes y materiales según la finalidad y técnica a utilizar. 2. Creación de texturas visuales cromáticas aplicando la témpera con distintas técnicas: pinceles, esponjas, goteos, estampaciones, estarcidos, distintos grados de opacidad y humedad. 3. Utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en la realización de composiciones con diversos fines, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva. 4. Reconocimiento y valoración de las posibilidades de los materiales reciclados en la elaboración de obras, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 5. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material. 		
---	--	--	--

Criterio de evaluación

5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.

Se pretende comprobar si el alumnado es capaz de identificar y analizar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes; reconocer, clasificar y analizar diferentes ilusiones ópticas y grados de iconicidad; realizar la lectura objetiva y subjetiva de distintas imágenes en las que identifica, clasifica y describe, verbalmente y por escrito, los elementos de esta, sacando conclusiones e interpretando su significado. Además se verificará si es capaz de diseñar ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt; crear imágenes con diferentes niveles de iconicidad sobre un mismo tema (elaboración de bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, etc.), haciendo uso de las TIC cuando sea necesario y valorando la importancia del lenguaje audiovisual como transmisor de mensajes en el mundo del arte, las redes sociales, Internet, etc. Todo ello para interpretar mensajes visuales en el entorno comunicativo.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

26, 27, 28, 31, 32, 35, 36, 18.

Contenidos

1. Identificación de los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción.
2. Aplicación de los procesos perceptivos en la observación de ilusiones ópticas.
3. Identificación, clasificación y diseño de ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt.
4. Reconocimiento y creación de imágenes con distintos grados de iconicidad.
5. Realización de la lectura objetiva y subjetiva de una imagen, identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

<p>Criterio de evaluación</p> <p>6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar, interpretar y analizar los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello tendrá que realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elaborar animaciones con medios digitales o analógicos; diseñar, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales, y documentos multimedia, con distintas funciones (publicitaria, estética, informativa, etc.), utilizando diferentes lenguajes y códigos (fotografía, cine, televisión, vídeo, publicidad, cómics, etc.) y recursos visuales, como figuras retóricas, y digitales, y siguiendo, de manera ordenada, las distintas fases del proceso (guión, story board, etc.); así como reflexionar, críticamente, sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.</p>	<p>COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</p>
---	--	--

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>37, 38, 40, 44, 46, 47, 48.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretación de los elementos del lenguaje multimedia. 2. Utilización de la cámara fotográfica, cámara de vídeo y programas informáticos de edición de imágenes. 3. Realización de fotografías teniendo en cuenta los elementos de la imagen fija: dimensión, escala, encuadre, punto de vista y composición. 4. Elaboración de animaciones con medios digitales o analógicos. 5. Creación de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes, códigos y recursos visuales. 6. Seguimiento de las distintas fases de realización de un proyecto multimedia: guión técnico, story board, realización, montaje y presentación. 7. Ubicación de una obra de cine en su contexto, analizando su narrativa. 8. Valoración de las tecnologías digitales en la producción de mensajes visuales y audiovisuales. 		
--	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>7. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.</p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos. Para ello tendrá que construir triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados); determinar los puntos y rectas notables de cualquier triángulo (ortocentro, baricentro, incentro, circuncentro, alturas, medianas, bisectrices y mediatrices); trazar correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados (inscritos y conociendo el lado); escalar un polígono aplicando el teorema de Thales; diseñar composiciones modulares aplicando simetrías, giros y traslaciones; y usar correctamente los instrumentos tradicionales e informáticos, con el fin de resolver correctamente problemas de polígonos, identificar las formas geométricas en el entorno y apreciar la importancia del dibujo técnico en la arquitectura, el diseño y el arte.</p>	<p>COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO</p>
--	---	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 60, 63, 64, 69, 70, 76.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización de los materiales y herramientas del dibujo técnico tradicionales e informáticos. 2. Resolución gráfica de triángulos determinando sus puntos y rectas notables: baricentro, incentro, circuncentro, ortocentro, medianas, bisectrices, mediatrices y alturas. 3. Construcción de polígonos de hasta cinco lados, inscritos y conociendo el lado. 4. Aplicación del teorema de Thales en el escalado de polígonos. 5. Utilización de simetrías, giros y traslaciones en el diseño de composiciones modulares. 		
---	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>8. Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de describir, comparar y analizar tangencias y enlaces presentes en logotipos, anagramas, marcas, señales de tráfico, etc., observando el entorno y usando variedad de documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.); resolver los distintos casos de tangencias y enlaces (entre circunferencias y rectas, y entre circunferencias); y aplicar las condiciones de las tangencias en la construcción de óvalos y ovoides (conociendo uno o dos de los diámetros), y en el trazado de espirales de 2, 3, 4 y 5 centros, utilizando adecuadamente las herramientas tradicionales y digitales del dibujo técnico, para aplicar sus propiedades en la correcta resolución de problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p>		COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>71, 72, 73, 74, 75.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de las propiedades de las tangencias y enlaces entre recta y circunferencia y entre circunferencias. 2. Construcción de óvalos y ovoides aplicando las propiedades de las tangencias y enlaces. 3. Trazado de espirales de 2, 3 y 4 centros aplicando las condiciones de tangencias y enlaces. 		

<p>Criterio de evaluación</p> <p>9. Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.</p> <p>Con este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá analizar las vistas principales de un objeto; aplicar el concepto de proyección en la representación de las vistas de volúmenes sencillos (planta, alzado y perfil); construir, a partir de las vistas, volúmenes (prismas, pirámides y cilindros) en perspectivas caballera e isométrica, aplicando los coeficientes de reducción y acotándolos; usar correctamente los materiales adecuados y utilizar las nuevas tecnologías en el aprendizaje del dibujo técnico, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos y valorar la importancia de los sistemas de representación en la arquitectura, la ingeniería y el diseño.</p>		COMPETENCIAS: CMCT, CD, CSC, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>77, 78, 79.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretación del concepto de proyección: proyección cilíndrica ortogonal y oblicua y proyección cónica. 2. Diferenciación de los sistemas de representación. 3. Obtención de las vistas principales de volúmenes: planta, alzado y perfil. 4. Reconocimiento de la utilidad de las acotaciones en el dibujo técnico. 5. Trazado de perspectivas caballerías e isométricas de prismas, pirámides y cilindros, a partir de sus vistas, aplicando los coeficientes de reducción. 		

Estándares de aprendizaje evaluables

Primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria

1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
5. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
6. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
11. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de

- producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
 18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
 19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
 20. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
 21. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
 22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
 23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
 24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
 25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
 26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
 27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
 28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
 29. Distingue significante y significado en un signo visual.
 30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
 31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
 32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
 33. Distingue símbolos de iconos.
 34. Diseña símbolos e iconos.
 35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
 36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
 37. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

38. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
39. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
40. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
41. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
42. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
43. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
44. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
45. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
46. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
47. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
48. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
49. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
50. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
51. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
52. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
53. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
54. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
55. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
57. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
58. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
59. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

61. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
62. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
64. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
65. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
66. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
67. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
68. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
71. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
72. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
74. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
77. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
78. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
79. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.