

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2021/2022

ASPECTOS GENERALES

- A. Contextualización
- B. Organización del departamento de coordinación didáctica
- C. Justificación legal
- D. Objetivos generales de la etapa
- E. Presentación de la materia
- F. Elementos transversales
- G. Contribución a la adquisición de las competencias claves
- H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas
- I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación
- J. Medidas de atención a la diversidad
- K. Actividades complementarias y extraescolares
- L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación
- M. Plan de pendientes y seguimiento de repetidores

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1º DE E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º DE E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA 2021/2022

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 8.2 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «los centros docentes establecerán en su proyecto educativo los criterios generales para la elaboración de las programaciones didácticas de cada una de las materias y, en su caso, ámbitos que componen la etapa, los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar, los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado, y las medidas de atención a la diversidad, o las medidas de carácter comunitario y de relación con el entorno, para mejorar el rendimiento académico del alumnado».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, los centros docentes desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

Además y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.5 de la Orden de 15 de enero de 2021, « el profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones de las materias o ámbitos para cada curso que tengan asignados, a partir de lo establecido en los Anexos II, III y IV, mediante la concreción de los objetivos, la adecuación de la secuenciación de los contenidos, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación, y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de la metodología didáctica».

B. Organización del departamento de coordinación didáctica

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

Actualmente el departamento de dibujo lo componemos dos profesores con plaza en propiedad, Esther Herrador y Mario Barrenas, siendo la primera la actual jefa de departamento. Esther imparte enseñanza de EPVA en tres grupos de 1º ESO, dibujo técnico en 2º de Bachillerato y enseñanza de dibujo técnico en 1º y 2º de Bachillerato internacional. Mario Barrenas imparte EPVA en los cuatro grupos de 2º de ESO, en 4º de ESO y en 1º de Bachillerato de dibujo técnico.

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación

Secundaria.

- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

D. Objetivos generales de la etapa

Conforme a lo dispuesto en el artículo 3 del Decreto 111/2016, de 14 de junio la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Además de los objetivos descritos en el apartado anterior, la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

a) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

E. Presentación de la materia

Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y

objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una Comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

F. Elementos transversales

El currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual promueve el desarrollo de actitudes y valores positivos y se adaptará a las características y necesidades particulares del alumnado. De esta forma, esta materia servirá de base para trabajar aspectos educativos de carácter transversal tan importantes como la educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, que se desarrolla a través del diseño cooperativo en equipo de mensajes visuales y audiovisuales, utilizando diferentes lenguajes y códigos; la educación para el consumo, favoreciendo una actitud crítica hacia los elementos que componen un mensaje publicitario, evitando dejarse llevar por modas o por la influencia de la publicidad; la educación para la igualdad de género, conociendo y valorando las aportaciones de las mujeres en el mundo del arte, evitando todo tipo de desigualdades y expresiones sexistas; el respeto a las diversas culturas, que se transmite dando a conocer las distintas expresiones artísticas, plásticas y audiovisuales, de culturas diferentes y de minorías étnicas, fomentando el interés y el respeto por dichas manifestaciones, evitando cualquier conducta xenófoba; la igualdad de oportunidades y la no discriminación, mediante la educación en el respeto y la valoración positiva de las diferentes posibilidades expresivas; y, finalmente, el autocontrol y el uso seguro de las TIC, al aplicarlas para realizar composiciones sencillas, proyectos artísticos de diseño o proyectos audiovisuales. La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejada en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

1. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajará en esta materia.

2. Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombres y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Se incluirá la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío

como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Se incorporarán actividades relacionadas con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

3. Los contenidos y actividades estarán orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. Se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

4. Para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil, se promoverá la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.

5. En el ámbito de la educación y la seguridad vial, se promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

El currículo también incluirá de manera transversal los siguientes elementos:

a) El respeto al Estado de Derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.

b) El desarrollo de las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.

c) La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, el autoconcepto, la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.

d) El fomento de los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.

e) El fomento de los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación, así como la prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.

f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, el conocimiento de la historia y la cultura del pueblo gitano, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y de cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.

g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

i) La promoción de los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.

j) La promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable, la utilización responsable del tiempo libre y del ocio y el fomento de la dieta equilibrada y de la alimentación saludable para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para

el consumo y la salud laboral.

k) La adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, la formación de una conciencia ciudadana que favorezca el cumplimiento correcto de las obligaciones tributarias y la lucha contra el fraude, como formas de contribuir al sostenimiento de los servicios públicos de acuerdo con los principios de solidaridad, justicia, igualdad y responsabilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.

l) La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre las personas, pueblos y naciones, así como los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural y las repercusiones que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC), poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales contribuye a desarrollar el sentido crítico del alumnado hacia estas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propias, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés hacia las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con espíritu crítico.

El desarrollo de la competencia en comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación, en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

El desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará hacia la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales, tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación con el desarrollo de las competencias sociales y cívicas (CSC), esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia de aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que las personas piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 15 de enero de 2021, las recomendaciones de metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria son las siguientes:

«1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.

2. Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

3. Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.

4. Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

5. Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

6. Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

7. Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.

8. Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.

9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

10. Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

11. Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

12. Se fomentará la protección y defensa del medioambiente, como elemento central e integrado en el aprendizaje de las distintas disciplinas.»

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y el logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta materia debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta

la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesarias para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este lo requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos, fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y el análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello se establecen técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

La metodología que proponemos es eminentemente práctica, de ahí el desarrollo del trabajo mediante carpetas

de láminas específicas para cada curso. El Departamento de Dibujo, tras realizar el análisis inicial del grupo de alumnos, desarrollará de manera más específica el plan propuesto en las actividades.

Se trata, sin duda, de utilizar estrategias orientadas a mejorar la capacidad de observación y elaboración de imágenes del entorno como requisito previo al acto mismo de la expresión creativa.

La investigación, basada en la experiencia y vivencias, puede ser una estrategia adecuada para facilitar el proceso. Como principio metodológico y estrategia básica, la investigación ha sido a lo largo de la historia el motor del proceso de búsqueda de nuevas fórmulas expresivas en el ámbito artístico. Esta búsqueda se ha traducido en la experimentación e investigación sobre recursos, materiales y técnicas diversas y en la elaboración progresiva del cuerpo conceptual que sostiene la actividad plástica.

La creatividad se desarrolla y educa en cualquier área curricular, pero tradicionalmente se ha asociado al ámbito artístico. No parece determinada por el coeficiente intelectual sino por distintos estilos de percepción y actitudes estilísticas concretas en la utilización de la mente. En cualquier caso, se manifiesta básicamente en la capacidad para proponer soluciones alternativas a una misma situación y realizar un trabajo original que pueda ser identificado con la persona y no sea mera reproducción de otro.

La adaptación de los distintos elementos curriculares a la situación concreta del aula debe orientarse a crear un ambiente que favorezca las relaciones de comunicación entre los protagonistas del proceso de aprendizaje y entre estos y las informaciones que proceden del medio y de los recursos utilizados, facilitando la diversidad de respuesta en el alumnado.

En 2º de la ESO se incluirá el libro de texto EPV Y A de la editorial La Ñ. Se hará la lectura diaria del mismo en voz alta y el análisis de las imágenes que en él vienen.

APORTACIÓN DEL DPTO AL PROYECTO LINGÜÍSTICO Y AL BILINGÜISMO

A todo el alumnado de la ESO que cursa Educación Plástica, Visual y Audiovisual se le evaluará y calificará determinados aspectos relacionados con la lectura, la comprensión lectora de textos, la ortografía en textos escritos, la caligrafía y presentación, la adecuada expresión oral en público y todo aquello que potencie en el alumno el adecuado uso del lenguaje español.

Todo esto se desarrolla en las competencias clave, concretamente en la competencia en comunicación lingüística (CCL) y que también se relaciona con los estándares de aprendizaje y criterios de evaluación en cada contenido.

Algunos de estos estándares de aprendizajes son:

* Presenta textos escritos sobre el color, el Impresionismo, el claroscuro, biografías de pintores, las perspectivas, etc., de forma ordenada, con márgenes y espacios adecuados, y con ortografía y caligrafía correcta, no doblándolos ni deteriorando los folios a entregar.

* Expone de forma oral, conocimientos sobre el color, las figuras geométricas que encontramos en la Naturaleza, etc, de forma clara y concisa.

* Realiza la lectura de los enunciados de las actividades en alto y manifiesta una comprensión lectora que le permita saber qué es lo que le piden hacer y cómo ejecutarlo.

* Conoce los elementos de la Comunicación Visual y establece una similitud entre el lenguaje gráfico y el lenguaje escrito y oral, reconociendo emisor, receptor, mensaje y canal en ambos lenguajes.

* Utiliza la terminología específica de la materia aumentando así el vocabulario del alumno para, de este modo, poder hablar o escribir con propiedad y más específicamente y poder expresarse adecuadamente de un tema concreto relacionado con el Arte, el Color, el Claroscuro, la Simetría, los Sistemas de Representación, etc.

Algunas actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la práctica de la expresión escrita son:

- La lectura en clase del libro de texto, de un artículo de prensa relacionado con la Educación, el IES Coloma o sobre Arte, en voz alta, y su posterior debate.

- La lectura recomendada del libro El Misterio Velázquez, de Eliacer Cansino, en 1º y en 2º de ESO.

- La lectura recomendada del libro El Retrato de Dorian Gray de Oscar Wilde, en 4º de la ESO.

- La lectura en alto del texto y de los enunciados que las láminas proponen, realizando un análisis de los mismos para incentivar en los alumnos a comprensión lectora.

- La lectura, también en alto, de algunos textos que encontramos en Internet, relacionados con algún aspecto del currículo o con los temas transversales, conmemoraciones como el día de Cervantes, el día del libro, etc.

-Dictados en clase sobre los contenidos que vemos en cada unidad didáctica.

-Búsqueda de terminología determinada en el diccionario o en Internet.

-Pequeños trabajos escritos sobre alguna biografía de algunos pintores, como Caravaggio, Velázquez o Picasso.

Aportación del departamento al proyecto bilingüe del centro.

En los grupos de 1º y 2º de la ESO los alumnos realizarán diversas actividades relacionadas con los idiomas que están cursando. Artículos sobre Arte, sobre pintores, sobre Museos, sobre exposiciones tanto en inglés como en francés se proporcionarán a los alumnos para trabajar con ellos.

También vamos a ir introduciendo los idiomas en el día a día, empleando los saludos en inglés, francés y chino. Escribiendo en la pizarra los materiales que utilizan en español y en inglés. Los colores y sus mezclas en francés e inglés. Y actividades sencillas donde los alumnos tendrán que leer en estos idiomas, ayudándonos del recurso del proyector.

En 4º de la ESO las actividades serán similares, pudiendo además redactar algún pequeño texto en inglés o en francés, relacionado con el mundo del Arte, del Diseño Gráfico, de la Publicidad, de la Moda, etc.

Tecnologías de la Información y la Comunicación.

La Tecnologías de la Información y de la Comunicación se utilizarán de manera habitual en todo el proceso de trabajo y aprendizaje de la asignatura. Tanto para buscar información, como para ilustrar a los alumnos en imágenes, como en la creación de imágenes, el uso de las Tics está integrado en la materia como no podría ser de otra manera.

I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

En EPVA el departamento dictamina la nota de cada trimestre por la media aritmética del total de láminas realizadas. Ponemos especial énfasis en el desarrollo de las mismas en clase y mediante la escala de observación y corrección concretamos la nota de cada una de ellas que ha de ceñirse concretamente a lo que se pide.

Para esta materia de EPVA se articula en el presente documento los criterios concretos de evaluación con su respectivo peso.

Se establece una prueba de recuperación al inicio del trimestre siguiente.

.....
PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

1º de la ESO

1º trimestre:

EN LA UNIDAD DIDÁCTICA 1 EL ALUMNO HA DE:

Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.

Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Indicar las leyes de la percepción que se dan en distintos ejemplos.

Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas. Los lápices de grafito y de color.

Recortar y pegar adecuadamente. El collage.

Buscar ejemplos de imágenes ajustados a la representación, signo y símbolo.

Reconocer, en los ejemplos, los componentes del proceso comunicativo.

Analizar y comentar las imágenes, los gestos y los mensajes planteados.

Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno.

Clasificar distintos mensajes visuales atendiendo a su función o finalidad.

Buscar información sobre artistas mencionados en la unidad.

Aplicación del dibujo para representar formas del entorno expresando ideas y sentimientos sobre papel.

Realización de composiciones en las que contrasten la figura y el fondo.

ACTIVIDADES: CARPETA DE LÁMINAS (EDITORIAL LA Ñ)

Ficha nº 1: LO QUE VES Y LO QUE IMAGINAS.

Ficha nº 2: PERCEPCIÓN VISUAL. La vista te engaña.

Ficha nº 39: IMAGOTIPO. (Ejercicio para la excelencia)

Ficha nº 40: IMAGEN. (Ejercicio para la excelencia)

Esta unidad didáctica contribuirá a la consecución de las siguientes competencias clave:

Conciencia y expresiones culturales: se desarrolla al valorar la importancia de la capacidad perceptiva; al diferenciar los distintos tipos de imágenes; al conocer el proceso y los elementos de la comunicación visual; al conocer y realizar nuevas técnicas plásticas, y al percibir y analizar obras artísticas.

Competencia digital: se desarrolla al buscar información en internet; al utilizar los recursos ofrecidos en las webs observando las imágenes y al utilizar los recursos ofrecidos en los libros digitales.

Aprender a aprender: se desarrolla al percibir la organización esquemática de algunos contenidos y analizar distintas clasificaciones; al buscar identidades entre las relaciones de contenidos e imágenes en correspondencia y al comprobar lo aprendido en la unidad.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: se desarrollan al construir un espíritu crítico a la hora de intercambiar opiniones con los compañeros, y al seguir las instrucciones de ejecución de una nueva técnica.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología: se desarrollan al analizar la percepción de formas. Se desarrollan también al conocer las leyes de la percepción.

Comunicación lingüística: se desarrolla al relacionar las explicaciones verbales con las imágenes analizadas, y al leer las informaciones y las características de las clasificaciones.

Competencias sociales y cívicas: se desarrollan al analizar formas de vida diferentes a través de las obras de arte; al cuidar el entorno de trabajo y al intercambiar interpretaciones sobre los gestos y los significados de las imágenes analizadas.

EN LA UNIDAD DIDÁCTICA 2 EL ALUMNO HA DE:

Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

Experimentar con los colores primarios y secundarios. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

Utilizar la capacidad expresiva del punto, la línea y la mancha, diferenciando las posibilidades ofrecidas por cada uno de dichos elementos.

Reconocer las cualidades propias de una obra puntillista.

Manejar los tramados lineales para producir efectos de sombra, textura y volumen.

Aportar volumen en los trabajos realizados mediante la manipulación de la mancha.

Descubrir las cualidades expresivas aportadas por los colores planos.

Identificar las cualidades propias de la forma en imágenes de distintos objetos.

Manejar el trazo sombreando a lápiz el dintorno de algunos objetos.

Diferenciar dintorno y entorno mediante el uso controlado del trazo.

Descubrir las posibilidades plásticas de los objetos cotidianos.

Preparar el lugar de trabajo para poder realizar las actividades en condiciones óptimas y mantiene limpios los utensilios.

Realizar los ejercicios de dibujo lineal con limpieza y fidelidad.

Leer con atención las pautas de uso de los instrumentos de dibujo técnico y procura seguirlas en sus dibujos de tipo lineal.

Utilizar el trazado de perpendiculares y mediatrices en los dibujos de figuras geométricas.

Realizar trazados básicos a partir de las secuencias de dibujo presentadas.

Proyectar la construcción de un poliedro a partir de su desarrollo.

ACTIVIDADES: CARPETA DE LÁMINAS:

Ficha nº 3: PUNTO Y LÍNEA (A).

Ficha nº 4: PUNTO Y LÍNEA (B).

Ficha nº 5: PUNTO Y LÍNEA (C).

Ficha nº 6: PUNTO Y LÍNEA (D).

Ficha nº 7: PUNTO Y LÍNEA (E).

Ficha nº 8: LA LÍNEA ORDENADA. Geometría básica. A.

Ficha nº 9: LA LÍNEA ORDENADA. Geometría básica. B.

Ficha nº10: LA LÍNEA ORDENADA. Geometría básica. C.

Ficha nº11: LA LÍNEA ORDENADA. Geometría básica. D.

Ficha nº12: EL COLOR. El círculo cromático.
Ficha nº13: EL COLOR. Colores fríos y cálidos.
Ficha nº14: TEXTURAS.
Ficha nº 15: LA LÍNEA GEOMÉTRICA(Composiciones con cuadrados).
Ficha nº 16: EL COLOR(Gamas de colores).
Ficha nº 17: TEXTURAS EN EL ARTE.
Ficha nº 18: EL COLOR. (Armonías por aproximación).
Ficha nº 41: LA LÍNEA GEOMÉTRICA . (Ejercicios para la excelencia).
Ficha n.º 42: LA LÍNEA GEOMÉTRICA. Composiciones con triángulos. (Ejercicios para la excelencia).

Esta unidad didáctica contribuirá a la consecución de las siguientes competencias clave:

Conciencia y expresiones culturales: se desarrolla al conocer y manejar los elementos de la expresión plástica; al reconocer la capacidad expresiva del punto, la línea y la mancha; al aprender a realizar nuevas técnicas; al analizar las obras de grandes artistas, y al interpretar una pintura.

Se desarrolla al analizar el uso del color en diferentes obras de arte; al considerar las cualidades del color y al manejar nuevas técnicas artísticas.

Competencia digital: se desarrolla al buscar información en internet; al utilizar los recursos ofrecidos en las webs y al analizar las imágenes buscadas y seleccionar las que se ajustan a los criterios de búsqueda.

Se desarrolla al buscar en internet nuevos ejemplos temáticos, y al relacionar los valores cualitativos del color con los ejemplos visuales mostrados en paralelo.

Aprender a aprender: se desarrolla al buscar identidades entre los contenidos y las imágenes correspondientes; al analizar modelos para definir sus características y poder imitarlas; al descubrir técnicas desconocidas, y al buscar información sobre la obra de algunos artistas.

Se desarrolla al contrastar cualidades del color, y al comprender que las teorías del color están asociadas a investigaciones científicas.

Se desarrolla al observar la exactitud de las representaciones en trazados lineales y al valorar las condiciones de regularidad de un cuerpo geométrico.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: se desarrollan al analizar obras artísticas; al utilizar los colores para interpretar un objeto o idea, y al exponer la propia opinión.

Se desarrollan al manejar los valores simbólicos del color para elaborar un cartel; al utilizar los colores con intencionalidad expresiva, y al manejar la expresividad de cada uno y los efectos generados por las relaciones de unos con otros.

Se desarrollan al aprender a manejar con corrección los diferentes útiles de dibujo lineal, y al aprender los rudimentos de trazado de las formas más elementales de dibujo técnico, que constituirán el soporte de las construcciones más complejas.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología: se desarrollan al diferenciar las dimensiones características del punto, la línea y la mancha, y al analizar las formas y las líneas presentes en obras artísticas.

Al dibujar y recortar formas.

Al manejar las relaciones y los instrumentos geométricos para lograr trazados lineales correctos; al observar y analizar las relaciones del dibujo técnico con las construcciones realizadas.

Al valorar las diferencias plásticas aportadas por el punto, la línea y la mancha, y al observar las reacciones de los materiales.

Al conocer los grandes descubrimientos científicos relacionados con la luz blanca.

Y al comprender la importancia de la planificación y el diseño en la elaboración de los objetos.

Comunicación lingüística: se desarrolla al expresar la opinión sobre una obra abstracta, y al interpretar los comentarios ajenos respecto a lo analizado en las obras de grandes artistas.

Se desarrolla al comprender los textos y las oportunas explicaciones del profesor y al expresar las respuestas a las observaciones solicitadas.

Se desarrolla al asimilar las instrucciones de uso de los instrumentos de dibujo técnico; al leer los comentarios relativos a la construcción de edificios emblemáticos, y al reflexionar sobre las preguntas realizadas y expresar las respuestas.

Competencias sociales y cívicas: se desarrollan al escuchar las opiniones ajenas.

Se desarrollan al analizar expresiones artísticas relativas a la paz y a la guerra y al valorar la capacidad crítica de la expresión artística.

2º trimestre:

EN LA UNIDAD DIDÁCTICA 3 EL ALUMNO HA DE:

Aplicar distintas técnicas para representar el volumen, de forma bidimensional y tridimensional.

Dibujar y colorear objetos iluminándolos de formas diferentes.

Dibujar desarrollos de objetos y después construirlos.

Asimilar la relación existente entre los materiales a utilizar y las técnicas tridimensionales de obtención de volúmenes.

Iluminar composiciones manejando los lápices de colores.

Determinar la línea del horizonte y los puntos de vista presentes en diferentes imágenes.

Reconocer adecuadamente los elementos que potencian la sensación de profundidad en imágenes distintas.

Seguir las instrucciones dadas y dibujar la perspectiva desde la que se están apreciando algunos volúmenes.

Identificar y representar la perspectiva frontal y oblicua de algunos objetos.

Observar las perspectivas existentes en las imágenes.

Valorar la importancia del tamaño, el color, la forma y la posición, como configuradoras de la profundidad en una composición.

ACTIVIDADES: CARPETA DE LÁMINAS

Ficha nº 19: VOLUMEN.

Ficha nº 20: ESPACIO BIDIMENSIONAL. El tamaño.

Ficha nº 21: ESPACIO BIDIMENSIONAL. Temperatura de los colores.

Ficha nº 22: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Sistema diédrico.

Ficha nº 23: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Perspectiva cónica.

Ficha nº 24: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Perspectiva cónica.

Ficha nº 25: FORMAS SEMEJANTES.

Ficha nº 26: ESCALA DE AMPLIACIÓN.

Ficha nº 27: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Perspectiva Caballera (Ejercicio para la excelencia).

Esta unidad didáctica contribuirá a la consecución de las siguientes competencias clave:

Conciencia y expresiones culturales:

Se desarrolla al observar volúmenes del entorno urbano, próximo y lejano; al analizar algunas obras artísticas en las que se han realizado los volúmenes mediante la técnica del claroscuro, y al utilizar los lápices de color para producir sensación de volumen.

Se desarrolla al considerar los modelos reales desde distintos puntos de vista, y al aplicar la perspectiva en las representaciones de la realidad.

Competencia digital:

Se desarrolla al buscar en internet información sobre esculturas, y al analizar la información visual presentada en la unidad.

Se desarrolla al buscar imágenes que aporten novedosas visiones de la realidad, y al realizar fotografías del entorno y utilizarlas para descubrir el punto de fuga hacia el que convergen las líneas de fuga.

Aprender a aprender:

Se desarrolla al fomentar el sentido de la observación, y al contrastar valores en oposición: macizo-hueco, positivo-negativo.

Se desarrolla al buscar materiales que sirvan para el análisis de las perspectivas de los objetos, y al adquirir habilidades de representación de la realidad.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Se desarrollan al realizar una escultura y al descubrir la riqueza expresiva que subyace bajo todo tipo de volúmenes.

Se desarrollan al conocer el entorno en el que se vive y orientarse adecuadamente en él; al valorar la posibilidad de apreciar la realidad desde distintos puntos de vista, y al debatir con los compañeros la idea central del proyecto presentado.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología:

Se desarrollan al manejar formas y volúmenes; al analizar los valores y las proporciones de las escalas existentes en planos y maquetas; al utilizar puntos, líneas y superficies para definir volúmenes plásticos, y al representar volúmenes mediante la construcción de maquetas.

Al aplicar las leyes de la perspectiva en la representación de formas y volúmenes.

Al analizar las relaciones entre luces y volúmenes; al manejar características físicas de los volúmenes, y al valorar los volúmenes de los cuerpos transparentes.

Se desarrolla al conocer las leyes de la perspectiva y aplicarlas.

Comunicación lingüística:

Se desarrolla al relacionar las explicaciones verbales con las imágenes analizadas, y al comprender las referencias a obras y hechos.

Se desarrolla al aprender nuevas palabras del vocabulario específico de la materia, y al debatir con los compañeros y defender el punto de vista propio.

Competencias sociales y cívicas:

Se desarrolla al descubrir que todo objeto es susceptible de transformación estética; al valorar el embellecimiento del entorno, y al interpretar los volúmenes de la figura humana.

Se desarrolla al observar detenidamente el entorno en el que se vive y apreciarlo desde distintos puntos de vista, y al valorar el medio urbano en el que se convive con otros seres humanos.

3º trimestre:

EN LA UNIDAD DIDÁCTICA 4 EL ALUMNO HA DE:

Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Analizar una obra de Arte diferenciando los distintos estilos artísticos y la época a la que pertenece.

Reconocer las cualidades expresivas propias de cada obra artística.

Analizar, opinar y escribir respecto a una obra artística.

A partir de un cuadro, como Las Meninas de Velázquez, hacer una nueva interpretación creativa.

Esta unidad didáctica contribuirá a la consecución de las siguientes competencias clave:

Conciencia y expresiones culturales:

Conocer, valorar y respetar las diferentes manifestaciones culturales y artísticas y aplicar los recursos y técnicas que les son propios.

Competencia digital:

Bajarse de Internet copias de obras artísticas. Analizar las imágenes y los mensajes que transmiten.

Aprender a aprender:

Aplicar los conocimientos aprendidos en diferentes situaciones.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Favorecer la creatividad y la búsqueda de soluciones originales.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología:

Desarrollar capacidades psicomotrices, como la habilidad en el trazado geométrico.

Se desarrollan al analizar las relaciones entre luces y volúmenes, sombras y penumbras, al percibir los diferentes grados de iconicidad de las obras artísticas y compararlos con el mundo que nos rodea.

Comunicación lingüística:

Conocer diferentes medios comunicativos y generar intercambios.

Competencias sociales y cívicas:

Se desarrolla al observar detenidamente el entorno en el que se vive y apreciarlo desde distintos puntos de vista, y al valorar el hecho artístico como una capacidad del ser humano para relacionarse.

ACTIVIDADES: CARPETA DE LÁMINAS

Ficha nº 28: ARTE. Creación. A.

Ficha nº 29: ARTE. Creación. B.

Ficha nº 30: ARTE. Fotografía.

Ficha nº 31: ARTE. El legado árabe.

Ficha nº 32: ARTE. El legado romano.

Ficha nº 33: ARTE. Las Meninas.

Ficha nº 34: ARTE. Creación C.

EN LA UNIDAD DIDÁCTICA 5 EL ALUMNO HA DE:

Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos del Arte de la Fotografía.

Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Diferenciar las características peculiares del cine, de la televisión y del vídeo.

Identificar las cualidades particulares de la fotografía analógica y de la fotografía digital.

Conocer los elementos narrativos propios de la historieta.

Analizar fotografías y comentar lo que se aprecia respecto a su contenido.

Construir mensajes narrativos utilizando los recursos propios del cómic, de la fotografía y de la imagen en movimiento.

Utilizar acertada y oportunamente las cualidades narrativas de la imagen estática, diferenciándolas de las de la imagen en movimiento.

Valorar la presencia distintiva del narrador en el story board, diferenciándolo de la forma de narrar propia del cómic.

Contar una historia utilizando fotografías como esquema de los planos que la componen.

Esta unidad didáctica contribuirá a la consecución de las siguientes competencias clave:

Conciencia y expresiones culturales: se desarrolla al utilizar los medios audiovisuales para recibir información y al conocer la esencia de cada medio audiovisual.

Competencia digital: se desarrolla al volcar en el ordenador las fotografías y los vídeos realizados; al analizar el contenido de anuncios televisivos, y al buscar información sobre elementos del medio cinematográfico.

Aprender a aprender: se desarrolla al analizar imágenes; al realizar pequeñas secuencias, y al contar una historia con fotos fijas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: se desarrollan al utilizar los medios informáticos para buscar la información de interés, y al fomentar el espíritu crítico respecto a los mensajes percibidos.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología: se desarrollan al observar, dibujar y retratar formas y volúmenes del entorno.

Al aprender a manejar a conveniencia los modernos medios tecnológicos, y al disfrutar con las nuevas técnicas de cine 3D.

Comunicación lingüística: se desarrolla al emitir opiniones y análisis sobre fotografías y anuncios publicitarios y al secuenciar una historia del cine o de un cómic.

Competencias sociales y cívicas: se desarrolla al escuchar los juicios ajenos con respeto y aceptación, y al valorar las posibilidades de denuncia social asociadas a la fotografía.

ACTIVIDADES: CARPETA DE LÁMINAS

Ficha nº 35: El cómic. Onomatopeyas.

Ficha nº 36: El cómic. Lenguaje gestual.

Ficha nº 37: El cómic. Planos de la imagen.

Ficha nº 38: El cómic. Narrativa gráfica.

2º de la ESO

1º trimestre:

EN LA UNIDAD DIDÁCTICA 1 EL ALUMNO HA DE:

Valorar la comunicación visual como un medio universal de comunicación e intercambio de información.

Reconocer que toda imagen transmite un mensaje.

Ser capaz de reconocer ante una imagen cualquiera de qué tipo es y conocer sus funciones.

Apreciar los valores comunicativo e informativo de la imagen en el mundo actual.

Ser capaz de transmitir una idea a través de imágenes.

Esta unidad didáctica contribuirá a la consecución de las siguientes competencias clave:

Conciencia y expresiones culturales:

Apreciar, valorar y disfrutar con las distintas manifestaciones artísticas y culturales.

Emplear algunos recursos para realizar creaciones propias y cultivar la capacidad estética y creadora.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Favorecer la originalidad y la imaginación en la búsqueda de nuevas imágenes y soluciones en el proceso creativo.

Comunicación lingüística.

Conocer diferentes medios comunicativos y generar intercambios.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología:

Desarrollar capacidades psicomotrices, como la habilidad en el trazado geométrico.

Llamar la atención a los alumnos sobre el hecho de que en la naturaleza y en el entorno se encuentran muchos objetos y elementos que se pueden utilizar en las realizaciones plásticas.

Aprender a aprender.

Aplicar los conocimientos aprendidos en diferentes situaciones.

Competencia digital.

Analizar la imagen y los mensajes que transmite.

Competencias sociales y cívicas:

Colaborar en las distintas situaciones entre los compañeros del grupo, compartiendo conocimientos y materiales.

ACTIVIDADES: CARPETA DE LÁMINAS

Ficha nº 1: Percepción visual. Engaños visuales.

Ficha nº 2: Imágenes, sonidos y palabras.

Ficha nº 3: Lenguajes visuales: finalidades comunicativas.

Ficha nº 4: Signos, símbolos y logotipos.

Ficha nº 5: Pictogramas.

Ficha nº 6: Manipulación de la imagen.

1º y 2º trimestres:

EN LA UNIDAD DIDÁCTICA 2 EL ALUMNO HA DE:

Valorar la capacidad de los colores para expresar sentimientos y ser capaz de utilizarla.

Reconocer en un color las cualidades de saturación y valor.

Apreciar los matices que pueda tener un tono determinado.

Armonizar y contrastar colores.

Crear colores con los primarios.

Trazar los polígonos regulares.

Construir redes y estructuras modulares y aplicar la posibilidad de combinación que aporta la utilización del módulo.

Valorar la utilidad que en la vida real tiene la aplicación de los conceptos de geometría.

Reconocer la simetría y la importancia que tiene el sentido de la proporción.

Ser capaz de ordenar los elementos del lenguaje plástico en las composiciones con el fin de obtener imágenes con el sentido deseado.

Esta unidad didáctica contribuirá a la consecución de las siguientes competencias clave:

Conciencia y expresiones culturales:

Apreciar, valorar y disfrutar con las distintas manifestaciones artísticas y culturales.

Emplear algunos recursos para realizar creaciones propias y cultivar la capacidad estética y creadora.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Favorecer la originalidad y la imaginación en la búsqueda de nuevas imágenes y soluciones en el proceso creativo.

Comunicación lingüística:

Adquirir un vocabulario específico que permita una mejor comunicación.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología:

Desarrollar la capacidad abstracta para la aplicación del método científico en la descripción de formas.

Aprender a aprender.

Utilizar en situaciones diferentes los conocimientos adquiridos.

Competencias sociales y cívicas:

Utilizar los agentes o significantes plásticos solos o en grupo en los procesos creativos.

Competencia digital.

Fomentar el uso de los medios tecnológicos para la creación.

Interacción con el mundo físico.

Utilizar procedimientos basados en la observación y en la experimentación directa.

ACTIVIDADES: CARPETA DE LÁMINAS

Ficha nº 7: Expresividad de la línea.
Ficha nº 8: Líneas geométricas (línea curva).
Ficha nº 9: Líneas geométricas (curvas con ritmo).
Ficha nº 10: Líneas geométricas (configuradoras de formas).
Ficha nº 11: Curvas Geométricas. Óvalo y ovoide.
Ficha nº 12: Líneas geométricas (paralelas y perpendiculares).
Ficha nº 13: Formas planas (polígonos inscritos 1). Líneas geométricas con ritmo.
Ficha nº 14: Formas planas (polígonos inscritos 2).
Ficha nº 15: Formas orgánicas y geométricas.
Ficha nº 16: Curvas en la Naturaleza y en el Arte.
Ficha nº 17: La composición estática y dinámica.
Ficha nº 18: La composición. Equilibrio.
Ficha nº 19: Simetrías.
Ficha nº 20: Creación.
Ficha nº 21: Texturas gráficas.
Ficha nº 22: Texturas pegadas.
Ficha nº 23: El color (el círculo cromático).
Ficha nº 24: El color (complementarios).

3º trimestre:

EN LA UNIDAD DIDÁCTICA 3 EL ALUMNO HA DE:

Reconocer la función del emisor, el mensaje, el receptor y el medio.
Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.
Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de principios perceptivos.
Lograr transmitir en imágenes: ideas, sensaciones o emociones a través de imágenes y expresiones audiovisuales.
Citar los principios perceptivos utilizados en una imagen.
Valorar el trabajo realizado por los diseñadores y dibujantes tanto en la publicidad como en una película de dibujos animados.
Esta unidad didáctica contribuirá a la consecución de las siguientes competencias clave:
Conciencia y expresiones culturales:
Conocer y diferenciar los distintos códigos artísticos que se den en las imágenes audiovisuales.
Conocer, valorar y respetar las manifestaciones culturales y artísticas y sus aplicaciones en los medios de comunicación.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
Favorecer la originalidad y la imaginación en la búsqueda de nuevas imágenes y soluciones en el proceso creativo.
Comunicación lingüística.
Adquirir un vocabulario específico que permita una mejor comunicación.
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
Conocer y utilizar diferentes métodos científicos y matemáticos para describir formas, aplicando la proporción en la distribución de imágenes y texto en la maquetación.
Utilizar procedimientos basados en la observación y en la experimentación directa de los mass media.
Aprender a aprender.
Observar con el fin de adquirir información suficiente y notable.
Sociales y cívicas.
Trabajar con el grupo cooperando y respetando a los demás.
Favorecer el respeto y comprensión a otras culturas a partir de las imágenes que en ellas se producen, a través del diálogo y valoración grupal.
Competencia digital.
Fomentar el uso de los medios tecnológicos para la creación de imágenes.

ACTIVIDADES: CARPETA DE LÁMINAS

Ficha nº 25: Sistema Diédrico.
Ficha nº 26: Sistema Isométrico.
Ficha nº 27: Perspectiva Caballera.

Ficha nº 28: Perspectiva Cónica.

EN LA UNIDAD DIDÁCTICA 4 EL ALUMNO HA DE:

Relacionar el lenguaje literario con el lenguaje plástico en las ilustraciones de libros, cuentos, fábulas o cualquier obra escrita.

Hacer la interpretación gráfica de un texto poético.

Conocer los principales medios audiovisuales e informativos.

Desarrollar el espíritu crítico respecto a los mensajes emitidos por los medios.

Diseñar objetos analizando previamente el proceso de creación de objetos, partiendo de unos objetivos prefijados y realizando esbozos y bocetos previos.

Planificar y realizar pequeñas historias narradas con viñetas, fotografías y vídeos.

Diferenciar las cualidades propias de la imagen estática y la imagen en movimiento.

Utilizar la historieta y el story board para secuenciar y narrar pequeñas historias.

Aprender a contar una historia con fotos fijas y con pequeños vídeos.

Tener una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

Reconocer y valorar el papel de la imagen en nuestro tiempo.

Realizar un cartel expresivo con una técnica adecuada.

Maquetar la portada de una revista a partir de bocetos previos.

Esta unidad didáctica contribuirá a la consecución de las siguientes competencias clave:

Conciencia y expresiones culturales.

Apreciar, valorar y disfrutar con las distintas manifestaciones artísticas y culturales.

Emplear algunos recursos para realizar creaciones propias y cultivar la capacidad estética y creadora.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Favorecer la originalidad y la imaginación en la búsqueda de nuevas imágenes y soluciones en el proceso creativo.

Comunicación lingüística.

Conocer el mundo de la imagen para generar procesos comunicativos.

Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Conocer y utilizar diferentes métodos científicos y matemáticos para describir formas.

Aprender a aprender.

Observar y buscar en la web lo que otros diseñadores han realizado, con el fin de adquirir información suficiente y notable.

Competencias sociales y cívicas.

Trabajar con el grupo cooperando y respetando a los demás.

Competencia digital.

Fomentar el uso de los medios tecnológicos para la creación de objetos.

ACTIVIDADES. CARPETA DE LÁMINAS

Ficha nº 29: Estilos Artísticos.

Ficha nº 30: Cultura y Patrimonio.

EN LA UNIDAD DIDÁCTICA 5 EL ALUMNO HA DE:

ACTIVIDADES. CARPETA DE LÁMINAS

Ficha nº 43: Razonamiento estético.

Ficha nº 44: Industria cinematográfica.

Ficha nº 45: Animación.

Ficha nº 46: Medios de comunicación.

Ficha nº 47: Internet.

Ficha nº 48: El cartel con implicación social.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA ESO

La evaluación, entendida como actividad que facilita el desarrollo del alumnado, debe proporcionar información sobre la evolución a lo largo de la etapa de las capacidades de observación, memoria visual, expresión, sentido estético, así como del conocimiento y destreza en el uso del vocabulario, técnicas, materiales

y conceptos específicos del área.

J. Medidas de atención a la diversidad

De acuerdo a la información volcada por los tutores/as en la evaluación inicial se prevén ciertas actividades de ampliación para alumnado de altas capacidades y de adaptación no significativa para algunos/as alumnos/as de PMAR de 2º ESO. Hay un alumno de 2º ESO con hipoacusia atendido personalmente en clase por un especialista. El carácter continuo de detección de anomalías de aprendizaje establece la puesta en marcha de recursos a lo largo de todo el curso.

Las actuaciones se llevarán a cabo teniendo en cuenta la Orden de 25 de julio de 2008, fundamentado en el Real Decreto 231/2007 sobre la atención a la diversidad.

DISCAPACITADOS

Los alumnos con alguna discapacidad física, psíquica o sensorial descrita y / o diagnosticada serán objeto de una atención especial. Se buscará el asesoramiento, información y recursos necesarios de la Dirección del Centro y del Departamento de Orientación.

DESFAVORECIDOS

Se desarrollarán las acciones necesarias y se aportarán los recursos y los apoyos precisos que permitan compensar los efectos de situaciones de desventaja social para el logro de los objetivos de educación y de formación previstos para cada uno de los niveles del sistema educativo. Se adoptarán procedimientos singulares en aquellos centros escolares o zonas geográficas en las cuales, por las características socio económicas y socioculturales de la población correspondiente, resulte necesaria una intervención educativa diferenciada, con especial atención a la garantía de la igualdad de oportunidades en el mundo rural. En tales casos, se aportarán los recursos materiales y de profesorado necesarios y se proporcionará el apoyo técnico y humano preciso para el logro de la compensación educativa. Se favorecerá la incorporación al sistema educativo de los alumnos procedentes de países extranjeros, especialmente en edad de escolarización obligatoria. Para los alumnos que desconozcan la lengua y cultura españolas, o que presenten graves carencias en conocimientos básicos, se desarrollarán programas específicos de aprendizaje con la finalidad de facilitar su integración en el nivel correspondiente. Dichos programas se podrán impartir en aulas específicas establecidas en centros que impartan enseñanzas en régimen ordinario. El desarrollo de estos programas será simultáneo a la escolarización de los alumnos en los grupos ordinarios, conforme al nivel y evolución de su aprendizaje.

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Los alumnos que requieran, en un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, y en particular en lo que se refiere a la evaluación, determinados apoyos y atenciones educativas específicas tendrán una atención especializada, con arreglo a los principios de no discriminación y normalización educativa, y con la finalidad de conseguir su integración. A tal efecto, se dotarán a estos alumnos del apoyo preciso desde el momento de su escolarización o de la detección de su necesidad. Se procurará la integración de estos alumnos en sus grupos ordinarios y en aulas especializadas (aula de apoyo). Se llevarán a cabo adaptaciones curriculares significativas, siguiendo las indicaciones del Departamento de Orientación, a aquellos alumnos que tengan diagnóstico médico de discapacidad y adaptaciones curriculares no significativas a aquellos otros alumnos que tengan retraso escolar de uno o dos cursos, aproximadamente. Estas adaptaciones se llevarán a cabo una vez hayan sido estudiadas, debatidas y aprobadas por los miembros del equipo educativo que impartan clase a dichos alumnos. A parte de las adaptaciones también se llevarán a cabo actividades de refuerzo con aquellos alumnos cuyo nivel de dificultad de aprendizaje sea leve. En el caso de las adaptaciones curriculares significativas se facilitará a los alumnos un material auxiliar que les permita alcanzar unos objetivos mínimos específicos adecuados a su nivel cognitivo. En el caso de las adaptaciones curriculares no significativas, se enfocará el aprendizaje de los alumnos al logro de los objetivos mínimos. Los trabajos y actividades que vayan realizando se les evaluará con un sistema de calificación global y generalista (Bien. Progresa adecuadamente. Regular. Debe mejorar)

Se pueden considerar diversos grados de profundización, abordándolos en distintos momentos, integrándolos con otros contenidos, presentándolos en unidades didácticas interdisciplinares o adaptándolos al alumnado con necesidades educativas especiales.

Se refiere este criterio, asimismo, al grado de desarrollo de la creatividad en la utilización de los recursos expresivos y al sentido de la autoestima y la seguridad en la valoración de sus propias realizaciones.

Se comprobará si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple sus valores funcionales, unidos a los estéticos (proporción, textura, cromatismo). Al mismo tiempo deberá valorarse la capacidad para apreciar la

dimensión estética que llene la naturaleza, así como la que puede transmitirles cualquier obra ya concebida.

Hay que valorar el mostrar comportamientos que faciliten en el aula los procesos creativos y el intercambio de experiencias, así como el desarrollo del sentido crítico frente a obras propias o ajenas.

Constatar el interés que muestra el alumnado en la investigación y búsqueda de distintos significados de un mensaje visual presente en el medio ambiente, integrado a otro contexto, realizando variaciones de color, derivaciones de las formas, aplicaciones de éstas a otras soluciones, etc., facilitará pautas y nuevos datos para valorar el nivel de respuestas que puede ofrecer. Es de considerable interés también valorar el sentido de responsabilidad que el/ la estudiante muestra frente a su propia obra.

La metodología y las estrategias didácticas concretas que van a aplicarse en el aula también contemplan la diversidad de los alumnos y alumnas. Dichas estrategias afectan fundamentalmente a la enseñanza de los conceptos y a los diferentes niveles de dificultad en la propuesta de actividades.

El Dpto. confeccionará una variedad de materiales didácticos, de los que vamos a destacar las láminas de refuerzo (para alumnos a los que les cuesta llegar a los objetivos) y las láminas de ampliación (diseñadas para alumnos que muestran ser aventajados en la realización de actividades), que están especialmente destinadas a la necesaria atención a la diversidad.

Con las láminas de refuerzo el profesor tiene un amplio banco de actividades sencillas que le permiten repasar y trabajar conceptos, aplicar técnicas y afianzar destrezas. Por tanto, estas láminas son particularmente interesantes en los casos en los que conviene reforzar el aprendizaje de los alumnos y alumnas con dificultades.

En las láminas de ampliación se plantean actividades de aplicación de los conceptos y procedimientos, de forma que constituyen un valioso recurso cuando se pretenden satisfacer las necesidades de alumnos adelantados que, de no atenderles adecuadamente, tienden al aburrimiento y la desgana, es la atención a la excelencia.

En general se puede decir que las formas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación. Además de todo ello, para dar respuesta a la diversidad, se pueden plantear diferentes actuaciones, contando en su caso, con el Departamento de Orientación:

- ¿ Refuerzo en técnicas de estudio y hábitos de trabajo.
- ¿ Refuerzo para la comprensión y expresión oral y escrita.
- ¿ Refuerzo en requisitos previos: ¿repaso¿ de cuestiones básicas.
- ¿ Adaptación en contenidos.
- ¿ Adaptación en aspectos didácticos y metodológicos.
- ¿ Adaptación en la temporalización.
- ¿ Adaptación en los trabajos y tareas.
- ¿ Adaptación en la evaluación.
- ¿ Seguimiento individual del alumnado.
- ¿ Seguimiento ¿especial¿ de algunas cuestiones: disciplina, tareas, mejora del clima de trabajo.

SOBREDOTADOS

Atención de los alumnos sobredotados intelectualmente. Con el fin de dar una respuesta educativa más adecuada a estos alumnos, se adoptarán las medidas necesarias para identificar y evaluar de forma temprana sus necesidades y se establecerán las normas para flexibilizar la duración de los diversos niveles y etapas del sistema educativo, independientemente de la edad de estos alumnos. Se les facilitará el material necesario para que puedan desarrollar plenamente o, al menos, en el más alto grado que permitan las circunstancias, todas sus aptitudes.

K. Actividades complementarias y extraescolares

Este departamento se presta a la colaboración en la celebración de las distintas efemérides y se adscribe igualmente a grupos de trabajo (aula de cine, ecoescuela, flamenco). Al mismo tiempo prevee la realización de actividades complementarias en colaboración con otros departamentos.

También realizaremos un concurso y exposición de fotografía.

Tenemos previsto participar en la prevención de la violencia de género, en el plan de igualdad y realizar una exposición gráfica de técnicas de representación plástica pictórica china.

L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

Los indicadores de logro versarán sobre el porcentaje de aprobados en la materia con respecto al curso pasado

en cada nivel educativo y porcentaje de alumnado con recuperación de pendientes.

En cualquier caso el departamento establecerá gráficamente los resultados y evolución de aprobados trimestralmente para su contraste y referencia en cursos venideros.

Si el departamento de formación, evaluación e innovación prevé la necesidad de concretar o medir indicadores para el logro de los objetivos que se desprenden del plan de mejora dependiente de la memoria de autoevaluación se facilitarán por parte del departamento de dibujo. De la memoria final de curso se desprenderán aspectos significativos que puedan conformar, completar o nutrir la memoria de autoevaluación, aspectos de resultados académicos, metodológicos, de recursos o cualitativos.

En cualquier caso, la memoria del departamento de dibujo dará luz de la evolución de los resultados por cada nivel educativo y a lo largo de cada evaluación, argumentando dichos resultados.

El departamento trabajará en los siguientes ámbitos de mejora que el centro estima como principales: Ser partícipes de la transformación digital en la que estamos inmersos usando de forma habitual los canales digitales que están a nuestra disposición para la comunicación con todos los miembros de la comunidad educativa y como herramienta y recurso que complementa y enriquece nuestra calidad docente, especialmente en nuestra asignatura por los medios de comunicación audiovisuales y por las aplicaciones CAD de carácter técnico.

En la propuesta de animación a la lectura se tratará de apoyar transversalmente dicho objetivo de forma ordinaria y se prevé actividades complementarias de ilustración literaria para el día del libro.

M. Plan de pendientes y seguimiento de repetidores

El departamento estima como plan de recuperación para EPVA de pendientes la realización de 10 láminas trimestrales a elegir por el profesor/a responsable.

En los primeros días de Septiembre se realizará una PRUEBA para aquellos alumnos/as que no han superado la asignatura en Junio, cuyo contenido comprenderá todas las U. D. desarrolladas a lo largo del curso.

Cuando un alumno haya promocionado con la asignatura de Plástica pendiente, será evaluado por parte del profesorado de la asignatura respectiva del curso actual según los criterios de evaluación establecidos por el Departamento. Se entenderá que el alumno/a ha alcanzado los objetivos de dicha materia cuando en la evaluación ordinaria (junio) o en la extraordinaria (septiembre), obtenga al

menos una nota de un 5 en dicha pendiente. Si el alumno cursa la materia en el curso actual, para aprobar éste deberá primero aprobar la pendiente, aportando las actividades y trabajos requeridos de dicha pendiente. Si el alumno va aprobando la materia del curso, pero aún le queda por aprobar la pendiente en el caso de efectuarse ya la evaluación ordinaria, se le guardará la nota hasta la extraordinaria a la espera de aprobar la pendiente. Una vez finalizado el curso y, por tanto, realizada la evaluación extraordinaria, ya no se guardará nada; por lo tanto el alumno tendrá suspensas las dos materias, la del curso actual y la pendiente si no ha presentado los trabajos en septiembre.

Igualmente, en el caso de que el alumnado haya dejado de cursar la asignatura de Plástica, el departamento establecerá las medidas complementarias o de refuerzo para la superación de dicho área, así como las pruebas, tareas y trabajos o actividades prácticas correspondientes a la materia pendiente necesarias para su recuperación. De todo ello se informará convenientemente al alumno/a y a su tutor/a.

Los alumnos de cualquier curso de la ESO, matriculados en E.P.V. y A. con Educación Plástica y Visual o, en su caso, Educación Plástica Visual y Audiovisual pendiente, tendrán un seguimiento individualizado en el aula y a cargo de su profesor correspondiente, mediante una carpeta de láminas que deben entregar debidamente ejecutada. En cada evaluación, el alumno entregará un tercio de las láminas de la carpeta de la editorial la Ñ correspondiente al nivel, aunque siempre puede entregar la totalidad de las láminas, en cuyo caso, si alcanza los objetivos de la materia, el alumno podrá estar aprobado definitivamente.

Alumnos con E.P.V. o E.P.V. y A. pendiente de cualquier curso, que no estén matriculados en E.P.V. y A. (alumnos de 3º o 4º) deberán entregar la carpeta de láminas debidamente ejecutadas a la jefa del departamento de Dibujo. Igualmente, el alumno entregará un tercio de las láminas en cada evaluación, y también puede entregar la totalidad de las láminas terminadas en cualquier momento durante el curso, en cuyo caso, de alcanzar los objetivos del área, estará aprobado definitivamente.

Seguindo instrucciones del equipo directivo, el seguimiento de los alumnos repetidores es responsabilidad directa de los tutores, y este departamento tratará de forma general dicho plan de acuerdo a las siguientes pautas:

¿ Si el alumno repetidor hubiera aprobado la materia el curso anterior, se entiende que tiene capacidad suficiente para seguir la programación general o las adaptaciones llevadas a cabo con dicho alumno/a en

particular. No necesitaría un plan personalizado diferente, y su seguimiento sería el normal a través de los informes individualizados en la Preevaluación o en la evaluación trimestral correspondiente.

Para los alumnos que hubieran suspendido la materia en el curso anterior, se llevará a cabo en primer lugar una recogida de información del profesor que impartía la materia el año anterior; con dicha información se elaborará un plan personalizado o una adaptación de la materia para que dicho alumno pueda superarla en el curso actual. Dicho plan será comunicado al profesor tutor para que pueda hacer un seguimiento más efectivo del alumno repetidor. De igual forma su seguimiento por el profesor de la materia sería el normal, a través de los informes individualizados en la Preevaluación o en la evaluación trimestral correspondiente.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA PARA ALUMNOS CON PENDIENTES

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos del conocimiento.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE PENDIENTES DE PRIMERO DE E.S.O.

Analizar los mensajes visuales relacionando imagen y contenido.

Apreciar las características plásticas y visuales de las formas del entorno.

Reproducir los distintos matices del color mediante la utilización de mezclas y explicar las propiedades de saturación, valor y tono.

Realizar y seleccionar la textura más adecuada en función de las finalidades expresivas pretendidas.

Reconocer los elementos compositivos de diferentes obras y realizar composiciones teniendo en cuenta la proporción, equilibrio, el ritmo y el peso visual.

Relacionar las dimensiones y proporciones de los objetos y los espacios experimentando con distintas composiciones.

Comprender, desarrollar y aplicar los trazados geométricos básicos en las formas del entorno.

Plantear un orden lógico en la elaboración de los trabajos desarrollando la destreza manual y visual.

Reconocer y aplicar los materiales adecuados para cada trabajo.

Adquirir el hábito de orden y limpieza respetando los trabajos propios y los realizados por sus compañeros.

Responsabilizarse hacia el trabajo diario en la asignatura presentando las actividades con cierta creatividad.

Las láminas se realizarán en casa, pero el profesor encargado realizará un seguimiento de su ejecución y se entregarán en la fecha indicada.

La evolución del alumno es muy importante y factor a tener muy en cuenta.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE PENDIENTES DE SEGUNDO DE LA ESO

Valorar la comunicación visual como un medio universal de comunicación e intercambio de información.

Reconocer que toda imagen transmite un mensaje.

Ser capaz de reconocer ante una imagen cualquiera de qué tipo es y conocer sus funciones.

Apreciar los valores comunicativo e informativo de la imagen en el mundo actual.

Ser capaz de transmitir una idea a través de imágenes.

Valorar la capacidad de los colores para expresar sentimientos y ser capaz de utilizarla.

Reconocer en un color las cualidades de saturación y valor.

Apreciar los matices que pueda tener un tono determinado.

Armonizar y contrastar colores.

Crear colores con los primarios.

Trazar los polígonos regulares.

Construir redes y estructuras modulares y aplicar la posibilidad de combinación que aporta la utilización del módulo.

Valorar la utilidad que en la vida real tiene la aplicación de los conceptos de geometría.

Reconocer la simetría y la importancia que tiene el sentido de la proporción.

Ser capaz de ordenar los elementos del lenguaje plástico en las composiciones con el fin de obtener imágenes con el sentido deseado.

Reconocer la función del emisor, el mensaje, el receptor y el medio.

Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.

Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de principios perceptivos.

Lograr transmitir en imágenes: ideas, sensaciones o emociones a través de imágenes y expresiones audiovisuales.

Citar los principios perceptivos utilizados en una imagen.

Valorar el trabajo realizado por los diseñadores y dibujantes tanto en la publicidad como en una película de dibujos animados.

Analiza una obra de Arte diferenciando los distintos estilos artísticos y la época a la que pertenece.

Reconoce las cualidades expresivas propias de cada obra artística.

Analiza, opina y escribe respecto a una obra artística.

La evolución del alumno es muy importante y factor a tener muy en cuenta.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 1º y de 2º de la ESO

Para superar la asignatura será imprescindible entregar al menos el 90% de los trabajos. Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje deberán tener una valoración positiva, así como las competencias básicas o clave, según el caso.

Se evaluarán los contenidos mínimos, así como las competencias básicas o clave mínimas exigibles.

En cada lámina se evaluará también el empleo adecuado de la técnica, la consecución de los objetivos generales y específicos, y, sobre todo, la limpieza.

Todas las láminas se ejecutarán en casa y se entregarán terminadas al profesor de Dibujo.

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares
1. Objetivos de materia

Código	Objetivos
1	Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2	Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3	Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4	Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5	Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6	Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7	Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8	Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9	Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10	Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Expresión plástica	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
2	El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
3	Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
4	La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
5	Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
6	Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
7	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
8	Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
9	Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
Bloque 2. Comunicación audiovisual	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
3	Grados de iconicidad.
4	Significante y significado.
5	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
6	Interpretación y comentarios de imágenes.
7	La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
8	La imagen publicitaria. Recursos.
9	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
10	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.
11	Elementos básicos para la realización fotográfica.
12	Encuadres y puntos de vista.
13	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.
14	Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
15	Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
16	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
17	Medios de comunicación audiovisuales.
18	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
19	Animación. relación cine y animación.
20	Animación tradicional.
21	Animación digital bidimensional o tridimensional.
Bloque 3. Dibujo técnico	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
3	Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

Contenidos	
Bloque 3. Dibujo técnico	
Nº Ítem	Ítem
4	Teorema de Thales y lugares geométricos.
5	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
6	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
7	Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
8	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
9	Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
10	Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.
11	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
12	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
13	Aplicación de coeficientes de reducción.

B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
EPVA3. 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.

Criterio de evaluación: 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. 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).

Criterio de evaluación: 1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

Criterio de evaluación: 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

Criterio de evaluación: 1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

Criterio de evaluación: 1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

Criterio de evaluación: 1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
EPVA2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

Criterio de evaluación: 1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Criterio de evaluación: 1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Criterio de evaluación: 1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
 EPVA2. 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.
 EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
 EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
 EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
 EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
 EPVA7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.1. Percepción visual.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

Criterio de evaluación: 2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
 EPVA2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

Criterio de evaluación: 2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.4. Signifiante y significado.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

Estándares

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

Criterio de evaluación: 2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.3. Grados de iconicidad.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.4. Significante y significado.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

Criterio de evaluación: 2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Criterio de evaluación: 2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Criterio de evaluación: 2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

Criterio de evaluación: 2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

Criterio de evaluación: 2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

Criterio de evaluación: 2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Identifica y analiza elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
 EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en mensajes visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados.

Criterio de evaluación: 2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

Criterio de evaluación: 2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

Criterio de evaluación: 2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

Competencias clave

CD: Competencia digital
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Criterio de evaluación: 3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla resalta el triángulo formado.

Criterio de evaluación: 3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

Criterio de evaluación: 3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.

Criterio de evaluación: 3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

Criterio de evaluación: 3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Criterio de evaluación: 3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

Criterio de evaluación: 3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).

Criterio de evaluación: 3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

Criterio de evaluación: 3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

Criterio de evaluación: 3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

Criterio de evaluación: 3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

Criterio de evaluación: 3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

Criterio de evaluación: 3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.6. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando si es regular o irregular.

Criterio de evaluación: 3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

Criterio de evaluación: 3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

Criterio de evaluación: 3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

EPVA2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

Criterio de evaluación: 3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

Estándares

EPVA1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

Criterio de evaluación: 3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

Criterio de evaluación: 3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

Criterio de evaluación: 3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

Criterio de evaluación: 3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

Criterio de evaluación: 3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,78
EPVA.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,78
EPVA.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,78
EPVA.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,78
EPVA.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,78
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,78
EPVA.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,78
EPVA.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,78
EPVA.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,78
EPVA.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,78
EPVA.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,78
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,78
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,78
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,78
EPVA.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,78
EPVA.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1,78
EPVA.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,78
EPVA.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,78
EPVA.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	1,78
EPVA.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,78
EPVA.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1,78
EPVA.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,78
EPVA.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,78
EPVA.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,78
EPVA.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,78

EPVA.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,78
EPVA.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,78
EPVA.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	1,78
EPVA.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,78
EPVA.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,78
EPVA.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,78
EPVA.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,78
EPVA.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,78
EPVA.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,78
EPVA.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,78
EPVA.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,78
EPVA.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,78
EPVA.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,78
EPVA.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,78
EPVA.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,78
EPVA.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,78
EPVA.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,78
EPVA.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	1,78
EPVA.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,78
EPVA.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,78
EPVA.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,78
EPVA.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,78
EPVA.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,78
EPVA.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,78
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,78
EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,78

EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,78
EPVA.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	1,78
EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,78
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,1
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,78

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Creatividad y expresividad, lámina 1	1 semana
Número	Título	Temporización
2	Percepción visual, lámina 2	1 semana
Número	Título	Temporización
3	Punto y línea, lámina 3, 4, 5, 6 y 7	3 semanas (1 en casa)
Número	Título	Temporización
4	Triángulos, lámina 8	1 semana
Número	Título	Temporización
5	Cuadriláteros y circunferencia , lámina 9	1 semana
Número	Título	Temporización
6	Desarrollo de poliedros, lámina 10	1/2 semana
Número	Título	Temporización
7	Desarrollo cuerpos de revolución, lámina 11	1/2 semana
Número	Título	Temporización
8	El círculo cromático, lámina 12 y 18	2 semanas
Número	Título	Temporización
9	Gamas frías y cálidas, lámina 13 y 16	1 semana (1 en casa)
Número	Título	Temporización
10	Las texturas, lámina 14 y 17	1 semana (1 en casa)
Número	Título	Temporización
11	Cenefas modulares geométricas, lámina 15	1 semana
Número	Título	Temporización
12	El claroscuro, lámina 19	En casa
Número	Título	Temporización
13	Espacio y volumen, collage, lámina 20 y 21	2 semanas
Número	Título	Temporización
14	Sistema diédrico	1 semana
Número	Título	Temporización

15	Perspectiva cónica (2 láminas)	1 semana
Número	Título	Temporización
16	Formas semejantes, lámina 25	1 semana
Número	Título	Temporización
17	Escala de ampliación, lámina 26	1 semana
Número	Título	Temporización
18	Perspectiva caballera, lámina 27	1 semana
Número	Título	Temporización
19	Creatividad y expresividad II, lámina 28 y 34	2 semanas
Número	Título	Temporización
20	Ilustración, lámina 29	1 semana
Número	Título	Temporización
21	Fotografía, lámina 20	1 semana
Número	Título	Temporización
22	Legado árabe, láminas 27 y 31	2 semanas
Número	Título	Temporización
23	Interpretación Las Meninas, lámina 28	1 semana
Número	Título	Temporización
24	El cómic, 30, 37 y 38	2 semanas
Número	Título	Temporización
25	El logotipo	1 semana
Número	Título	Temporización
26	Grado de iconicidad, lámina 40	1 semana
Número	Título	Temporización
27	Rectas paralelas, uso de plantillas y compás, láminas 41 y 42	2 semanas

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

LOS NIVELES INICIADO, MEDIO Y AVANZADO serán indicados según los siguientes aspectos:

- El grado de autonomía, diferenciando entre aquellas acciones que se realizan con el apoyo del docente o la ayuda de recursos concretos.
- La capacidad de abstracción y concepción que presenta el alumno o la alumna en el desarrollo de la acción propuesta.
- El nivel de creatividad, estableciendo diferencias entre las acciones que se llevan a cabo de manera creativa frente a las que se desarrollan de manera ajustada al modelo de partida. - La capacidad para trasladar lo aprendido a distintos contextos.
- El grado de perfección del resultado obtenido.
- La motivación con la que se realiza la tarea.frente a las que se desarrollan de manera ajustada al modelo de partida. - La capacidad para trasladar lo aprendido a distintos contextos.
- El grado de perfección del resultado obtenido.
- La motivación con la que se realiza la tarea.

De conformidad con lo establecido en las Órdenes de 14 de julio de 2016, el equipo docente deberá reflejar en los documentos oficiales que corresponda, el nivel alcanzado por su alumnado para cada una de las competencias clave al final de cada curso de ambas etapas en los términos siguientes: Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A).

Estas escalas se ofrecen, por tanto, como referentes para describir el nivel competencial que se espera que haya alcanzado el alumnado en términos de logro, ofreciendo una imagen global del mismo. Sin embargo, es necesario advertir que los descriptores detallados en las mismas no dejan de ser orientativos y están planteados para que los centros docentes los adapten a sus propias realidades, metodologías, necesidades y circunstancias,

en función de cada proyecto educativo. Esta adaptación resulta, pues, necesaria considerando que los niveles predeterminados en este documento constituyen una referencia general que difícilmente coincidirá de manera exacta con la realidad concreta a valorar. La determinación del nivel competencial más ajustado corresponde al equipo docente que, desde su trabajo directo con el alumnado, puede valorar los logros alcanzados por el mismo y su progreso a lo largo de los cursos de cada etapa. Así, corresponderá al profesorado el reajuste de estos descriptores a detalle del nivel real de su alumnado y al proceso educativo seguido.

Las escalas presentan una estructura diagonal de progresión por los distintos niveles, de modo que al proyectar estos tres términos gráficamente, el nivel Medio de cada curso se corresponde con el nivel Iniciado del curso siguiente. De la misma manera, el nivel Avanzado de cada curso coincide con el nivel Medio del curso siguiente. Estos niveles competenciales son los necesarios para cubrir toda la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato, y se corresponden con el cumplimiento pleno de los criterios de evaluación de cada curso o ciclo educativo, tomándose dichos criterios como referencia para describir los niveles de la progresión: ¿El nivel Medio del primer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del segundo curso. ¿El nivel Avanzado del primer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del segundo curso. ¿El nivel Medio del segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del tercer curso. ¿El nivel Avanzado del segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del tercer curso. ¿El nivel Medio del tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del cuarto curso. ¿El nivel Avanzado del tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del cuarto curso.

El nivel Medio del cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del primer curso de Bachillerato. ¿El nivel Avanzado del cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del primer curso de Bachillerato. ¿El nivel Medio del primer curso de Bachillerato coincide con el nivel Iniciado del segundo curso de Bachillerato. ¿El nivel Avanzado del primer curso de Bachillerato coincide con el nivel Medio del segundo curso de Bachillerato.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

La metodología es el conjunto de decisiones globales que conforman la didáctica de la materia, el cómo enseñar. Con ella se realiza la concreción en el aula de cada uno de los elementos curriculares: objetivos, contenidos, actividades, evaluación. La metodología es uno de los factores que caracteriza la enseñanza actual, y la más amplia parcela de intervención e innovación de los nuevos sistemas educativos. El desarrollo metodológico tiene como objetivo general facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje de forma coherente y estructurada, conectando con los intereses y necesidades del alumnado, y favoreciendo el avance de los contenidos a través de las actividades. En un planteamiento metodológico adecuado, se tienen también muy en cuenta la relación profesorado y alumnado, las diferentes tipologías de las actividades a programar, y la organización del tiempo para llevarlas a término. Esto implica una planificación del aprendizaje a través de un conjunto de actividades motivadoras que, muy relacionadas con objetivos y contenidos, favorezcan como principio metodológico general, el aprendizaje significativo y participativo donde el alumnado establezca relaciones entre los nuevos conocimientos y experiencias que ya posee. A continuación se presenta, a modo de ejemplo, el desarrollo prototípico de una unidad didáctica del área de educación plástica y visual. El desarrollo de una unidad didáctica en el área de EPV puede dividirse en tres fases bien diferenciadas aunque profundamente relacionadas entre sí: teoría, práctica y evaluación. A. Primera fase: desarrollo teórico de la unidad. 1. Se plantea el estudio de una nueva unidad didáctica. 2. Se informa al alumnado sobre los contenidos de dicha unidad. 3. Se realiza un sondeo para evaluar el grado de conocimiento de los alumnos sobre dicha unidad. Para ello, al tiempo que se hace la introducción de la unidad, se plantean cuestiones verbalmente a los alumnos sobre el tema en cuestión que ellos deben responder utilizando sus conocimientos previos sobre el mismo. Se hacen las preguntas al grupo en general alternando con la opinión solicitada a algunos alumnos en particular. 4. Una vez logrado el interés y la atención de los alumnos el profesor expone el tema. Para la exposición de una unidad didáctica el profesor procurará utilizar variedad de

recursos y fuentes de información con el fin de mostrar al alumno una variedad suficiente de recursos para obtener la información: libros, revistas, artículos, documentos mass media y multimedia, etc. serán utilizados por el profesor durante la explicación de un tema, pero al mismo tiempo serán evaluados por el mismo de modo que el alumno aprenda a discriminar y valorar críticamente no sólo las fuentes de información, sino los contenidos de la misma. El profesor organiza la información y la expone en la pizarra por medio de un mapa mental o un esquema. 5. Se plantean verbalmente al grupo cuestiones relacionadas con lo explicado por el profesor. 6. Se le pide a los alumnos que completen el mapa mental

B. Segunda fase: realización de actividades. 7. a. Se plantea la realización de la/s actividad/es. Estas son generalmente de carácter gráfico plástico y pueden ser llevadas a cabo individualmente o en grupo. 7. b. También se plantean actividades relacionadas con la búsqueda, análisis y síntesis de información. En las actividades el alumno tiene que aplicar de una forma práctica lo aprendido anteriormente en la teoría. Dicha aplicación no se hace de una forma mecánica, sino que se produce gradualmente en un proceso de fusión, donde lo teórico se comprueba, confirma y consolida en la práctica. Dependiendo de la complejidad y/o extensión del tema se pueden alternar las explicaciones teóricas con las actividades. Las actividades muy amplias se dividen en fases. C. Tercera fase: evaluación. 8. Se lleva a cabo la evaluación no sólo de las actividades sino de todo el proceso. Se procura que el alumno participe en la evaluación del mismo. Se le facilita al alumno una plantilla en la que se plantean los ítems a evaluar. Se le pide al alumno que explique verbalmente cuestiones relacionadas con el proceso de realización de la actividad, con la aplicación de los conceptos teóricos en la misma, con lo realizado y lo omitido, etc. De este modo el alumno aprende a valorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

INTERDISCIPLINAREIDAD: El departamento de Educación Plástica y Visual se ha propuesto como un objetivo prioritario la interdisciplinaridad con otras áreas. Este apartado se irá desarrollando y completando gradualmente con las ideas y actividades concretas que se consideren de interés para alcanzar este fin. Se pretende relacionar los recursos que se aprenden en esta asignatura con otras áreas para que el alumno pueda aplicarlos y utilizarlos de modo eficaz y adecuado. Así, por ejemplo, el alumno podrá aplicar los conocimientos adquiridos en el área de Ciencias Naturales para poder realizar dibujos científicos que ayuden al alumno a comprender y asimilar mejor los conceptos que debe aprender. En el área de Ciencias Sociales para poder realizar correctamente gráficos, mapas geofísicos y geopolíticos, etc. En relación con el área de Tecnología, el alumno podrá utilizar los conocimientos adquiridos en plástica a la hora de proyectar, dibujar, realizar croquis, etc. En relación con el área de inglés se pretende introducir gradualmente en todos los cursos la utilización términos, vocabulario y frases cortas en inglés en las sesiones de clase de Educación Plástica y Visual. De este modo se pretende que los alumnos amplíen su vocabulario, que desarrollen las destrezas básicas y estimularlos para que utilicen el inglés en contextos diferentes a los habituales. En relación con las áreas de lengua y matemáticas ya se ha

contemplado en el plan de mejora, desarrollado en el apartado anterior. Por otra parte, se estudiarán a lo largo del curso posibles actuaciones de interdisciplinaridad con otras áreas que puedan llevarse a cabo durante el presente curso.

G. Materiales y recursos didácticos

En clase se trabajará principalmente con material auxiliar: apuntes y fotocopias realizadas a partir de información recabada por el profesor y/o por los propios alumnos. Por ello, el profesor que imparte la asignatura de Educación Plástica y Visual tendrá que recabar información teórica, práctica y gráfica sobre cada uno de los bloques temáticos y unidades que se vayan a estudiar en clase utilizando para ello todos los recursos disponibles: libros especializados, enciclopedias, internet, recursos audiovisuales, etc. Se hará un especial esfuerzo por introducir en la práctica habitual las nuevas tecnologías. Dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia, se realizarán actividades durante todo el curso. En todos los cursos se utilizará un bloc de dibujo en el que tendrán todos los apuntes que el profesor imparta y además láminas de dibujo formato A-4 para realizar las pruebas y las actividades de cada una de las unidades. En cuanto a los materiales, el departamento dispone de un presupuesto suficiente que le permite adquirir los materiales necesarios para realizar la mayoría de las prácticas, sobre todo aquellas que requieren un material especializado. Además se ha dotado al aula de un equipo informático, un proyector multimedia y una pantalla de proyección que se utiliza como apoyo en las explicaciones teóricas de los contenidos, en las que la imagen juega un papel fundamental para la comprensión de los mismos. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. Además del bloc de dibujo y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos.

Además de las fichas de ejercicios facilitadas por el profesor y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

En clase se trabajará principalmente con material auxiliar: apuntes y fotocopias realizadas a partir de información recabada por el profesor y/o por los propios alumnos. Por ello, el profesor que imparte la asignatura de Educación Plástica y Visual tendrá que recabar información teórica, práctica y gráfica sobre cada uno de los bloques temáticos y unidades que se vayan a estudiar en clase utilizando para ello todos los recursos disponibles: libros especializados, enciclopedias, internet, recursos audiovisuales, etc. Se hará un especial esfuerzo por introducir en la práctica habitual las nuevas tecnologías. Dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia, se realizarán actividades durante todo el curso. En todos los cursos se utilizará un bloc de dibujo en el que tendrán todos los apuntes que el profesor imparta y además láminas de dibujo formato A-4 para realizar las pruebas y las actividades de cada una de las unidades. En cuanto a los materiales, el departamento dispone de un presupuesto suficiente que le permite adquirir los materiales necesarios para realizar la mayoría de las prácticas, sobre todo aquellas que requieren un material especializado. Además se ha dotado al aula de un equipo informático, un proyector multimedia y una pantalla de proyección que se utiliza como apoyo en las explicaciones teóricas de los contenidos, en las que la imagen juega un papel fundamental para la comprensión de los mismos. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. Además del bloc de dibujo y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos.

Además de las fichas de ejercicios facilitadas por el profesor y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

Los alumnos y alumnas de Plástica realizarán las tareas y actividades de las carpetas de láminas en cada nivel de la ESO, diseñadas especialmente para cada uno de los niveles de la etapa, de forma que se irán consiguiendo los objetivos gradualmente.

También el departamento diseñará ejercicios complementarios a las necesidades específicas de cada contenido o, en su caso, dirigidas a la atención a la diversidad.

A los alumnos se les pedirá una variedad de materiales, que habrán de aportar al aula, como: el lápiz de grafito,

bolígrafo, goma, sacapuntas, lápices de colores, rotuladores, recortes de revistas, materiales para texturas, tijeras, pegamento, cartulinas de colores, témperas y pinceles, escuadra y cartabón, regla graduada y compás. Algunos materiales como tinta china, lápices blandos, acuarelas, pasteles, lápices sepia o barras de sanguina, carboncillos, difuminos, acrílicos, rotuladores gruesos, rotuladores dorados y plateados, pinceles y brochas especiales, bigoterías, escalímetros, goniómetros, paralé, plantillas de curvas, etc., los podrá aportar el propio departamento, según el presupuesto asignado al mismo, sobre todo aquellos más caros, para evitar que las familias realicen un gran desembolso. Este tipo de material más específico de las Artes Gráficas y del Dibujo se utilizan en los últimos cursos de la ESO, como en 4º de la ESO y Bachillerato.

Además, el centro aportará una serie de recursos diarios como: el aula de Dibujo, el proyector, el ordenador y sala TIC

H. Precisiones sobre la evaluación

Se insiste en que la nota de cada evaluación será el resultado de la media aritmética del total de láminas realizadas. En cada preevaluación se realizará una comunicación sobre el rendimiento de cada alumno/a al tutor/a de grupo y de manera extraordinaria a las familias en el momento de detectar alguna anomalía en el rendimiento, preferentemente por ipasen.

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares
1. Objetivos de materia

Código	Objetivos
1	Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2	Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3	Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4	Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5	Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6	Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7	Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8	Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9	Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10	Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Expresión plástica	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
2	El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
3	Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
4	La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
5	Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
6	Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
7	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
8	Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
9	Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
Bloque 2. Comunicación audiovisual	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
3	Grados de iconicidad.
4	Significante y significado.
5	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
6	Interpretación y comentarios de imágenes.
7	La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
8	La imagen publicitaria. Recursos.
9	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
10	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.
11	Elementos básicos para la realización fotográfica.
12	Encuadres y puntos de vista.
13	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.
14	Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
15	Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
16	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
17	Medios de comunicación audiovisuales.
18	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
19	Animación. relación cine y animación.
20	Animación tradicional.
21	Animación digital bidimensional o tridimensional.
Bloque 3. Dibujo técnico	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
3	Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

Contenidos	
Bloque 3. Dibujo técnico	
Nº Ítem	Ítem
4	Teorema de Thales y lugares geométricos.
5	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
6	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
7	Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
8	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
9	Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
10	Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.
11	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
12	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
13	Aplicación de coeficientes de reducción.

B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.1. Percepción visual.
2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
EPVA3. 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.

Criterio de evaluación: 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. 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).

Criterio de evaluación: 1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

Criterio de evaluación: 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

Criterio de evaluación: 1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

Criterio de evaluación: 1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

Criterio de evaluación: 1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.

1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

EPVA2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

Criterio de evaluación: 1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Competencias clave

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Criterio de evaluación: 1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Criterio de evaluación: 1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

- 1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
- 1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- EPVA2. 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.
- EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

Estándares

EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico;plásticas.

EPVA7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.1. Percepción visual.
2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
2.3. Grados de iconicidad.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

Criterio de evaluación: 2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.1. Percepción visual.
2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

EPVA2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

Criterio de evaluación: 2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos**Bloque 1. Expresión plástica**

1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.4. Significante y significado.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

Criterio de evaluación: 2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Contenidos**Bloque 1. Expresión plástica**

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos**Bloque 1. Expresión plástica**

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.4. Significante y significado.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

Criterio de evaluación: 2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus

contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.4. Significante y significado.
2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Criterio de evaluación: 2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.10. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.
2.11. Elementos básicos para la realización fotográfica.
2.12. Encuadres y puntos de vista.
2.16. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
2.18. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

Competencias clave

CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Criterio de evaluación: 2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y carteladas, globos, líneas cinéticas y

Estándares

onomatopeyas.

Criterio de evaluación: 2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.**Objetivos**

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
- 2.19. Animación. relación cine y animación.
- 2.20. Animación tradicional.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

Criterio de evaluación: 2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos**Bloque 1. Expresión plástica**

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

Criterio de evaluación: 2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Identifica y analiza elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en mensajes visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.**Objetivos**

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo

actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados.

Criterio de evaluación: 2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.7. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

Criterio de evaluación: 2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

Criterio de evaluación: 2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

Competencias clave

CD: Competencia digital
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Criterio de evaluación: 3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

Bloque 3. Dibujo técnico

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla resalta el triángulo formado.

Criterio de evaluación: 3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

Criterio de evaluación: 3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Objetivos

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Objetivos

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

Criterio de evaluación: 3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Objetivos

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Objetivos

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Criterio de evaluación: 3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

Criterio de evaluación: 3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, ζ).

Criterio de evaluación: 3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

Criterio de evaluación: 3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres

Estándares

lados, utilizando correctamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

Criterio de evaluación: 3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

Criterio de evaluación: 3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

Criterio de evaluación: 3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

Criterio de evaluación: 3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.6. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando si es regular o irregular.

Criterio de evaluación: 3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

Criterio de evaluación: 3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

Criterio de evaluación: 3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

EPVA2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

Criterio de evaluación: 3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

Criterio de evaluación: 3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

Criterio de evaluación: 3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

Criterio de evaluación: 3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

Criterio de evaluación: 3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

Criterio de evaluación: 3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo técnico

3.11. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,78
EPVA.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,78
EPVA.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,78
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,78
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,78
EPVA.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,78
EPVA.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,78
EPVA.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	1,78
EPVA.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,78
EPVA.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,78
EPVA.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1,78
EPVA.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,78
EPVA.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,78
EPVA.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,78
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,78
EPVA.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,78
EPVA.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,78
EPVA.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,78
EPVA.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,78
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,78
EPVA.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,78
EPVA.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,78
EPVA.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,78
EPVA.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,78
EPVA.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,78

EPVA.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1,78
EPVA.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,78
EPVA.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,78
EPVA.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,78
EPVA.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,78
EPVA.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,78
EPVA.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,78
EPVA.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,78
EPVA.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,78
EPVA.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,78
EPVA.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,78
EPVA.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,78
EPVA.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,78
EPVA.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,78
EPVA.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,78
EPVA.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,78
EPVA.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,78
EPVA.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	1,78
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,78
EPVA.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,78
EPVA.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,78
EPVA.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,78
EPVA.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,78
EPVA.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,78
EPVA.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,78
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,78

EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,78
EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,78
EPVA.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	1,78
EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,78
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,1

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Percepción visual, Teoría de la Gestalt, lámina 1	2 semanas
Número	Título	Temporización
2	Comunicación visual. Ruido y funciones de las imágenes, láminas 2, 3 y 6	3 semanas
Número	Título	Temporización
3	Comunicación. Funciones de la imagen	1 semana
Número	Título	Temporización
4	Signos, símbolos y logotipos, láminas 4 y 5	2 semanas
Número	Título	Temporización
5	Elementos de expresión, la línea, lámina 7, 8 y 9	3 semanas
Número	Título	Temporización
6	Curvas geométricas, Óvalo y Ovoide, lámina 11	1 semana
Número	Título	Temporización
7	Uso de plantillas, paralelas y perpendiculares, lámina 12	1 semana
Número	Título	Temporización
8	Polígonos inscritos, lámina 13, 14 y 15	3 semanas
Número	Título	Temporización
9	Construcción de Espirales, lámina 16	1 semana
Número	Título	Temporización
10	Composición, láminas 17 y 18	2 semanas
Número	Título	Temporización
11	Simetría, lámina 19	1 semana
Número	Título	Temporización
12	Ilustración, lámina 20	1 semana
Número	Título	Temporización
13	Texturas, lámina 22	1 semana
Número	Título	Temporización
14	El color, círculo cromático, complementarios, lámina 23 y 24	2 semanas

Número	Título	Temporización
15	Sistema diédrico, lámina 25	1 semana
Número	Título	Temporización
16	Sistema isométrico, lámina 26	1 semana
Número	Título	Temporización
17	Perspectiva caballera, lámina 27	1 semana
Número	Título	Temporización
18	Perspectiva cónica, lámina 28	1 semana
Número	Título	Temporización
19	Estilos artísticos, lámina 29	1 semana
Número	Título	Temporización
20	Redes modulares, nazarí, lámina 30	1 semana
Número	Título	Temporización
21	Cultura y patrimonio, lámina 31	1 semana
Número	Título	Temporización
22	Diseño industrial, Packaging, lámina 32	1 semana
Número	Título	Temporización
23	Diseño. Tipografía, lámina 33	1 semana
Número	Título	Temporización
24	Arte reciclado, ready made y Upcycling, lámina 34	1 semana

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

LOS NIVELES INICIADO, MEDIO Y AVANZADO serán indicados según los siguientes aspectos:

El grado de autonomía, diferenciando entre aquellas acciones que se realizan con el apoyo del docente o la ayuda de recursos concretos.

La capacidad de abstracción y conceptualización que presenta el alumno o la alumna en el desarrollo de la acción propuesta.

El nivel de creatividad, estableciendo diferencias entre las acciones que se llevan a cabo de manera creativa frente a las que se desarrollan de manera ajustada al modelo de partida. - La capacidad para trasladar lo aprendido a distintos contextos.

El grado de perfección del resultado obtenido.

La motivación con la que se realiza la tarea.frente a las que se desarrollan de manera ajustada al modelo de partida. - La capacidad para trasladar lo aprendido a distintos contextos.

El grado de perfección del resultado obtenido.

La motivación con la que se realiza la tarea.

De conformidad con lo establecido en las Órdenes de 14 de julio de 2016, el equipo docente deberá reflejar en los documentos oficiales que corresponda, el nivel alcanzado por su alumnado para cada una de las competencias clave al final de cada curso de ambas etapas en los términos siguientes:Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A).

Estas escalas se ofrecen, por tanto, como referentes para describir el nivel competencial que se espera que haya alcanzado el alumnado en términos de logro, ofreciendo una imagen global del mismo. Sin embargo, es necesario advertir que los descriptores detallados en las mismas no dejan de ser orientativos y están planteados para que los centros docentes los adapten a sus propias realidades, metodologías, necesidades y circunstancias, en función de cada proyecto educativo. Esta adaptación resulta, pues, necesaria considerando que los niveles predeterminados en este documento constituyen una referencia general que difícilmente coincidirá de manera exacta con la realidad concreta a valorar.La determinación del nivel competencial más ajustado corresponde al equipo docente que, desde su trabajo directo con el alumnado, puede valorar los logros alcanzados por el mismo y su progreso a lo largo de los cursos de cada etapa. Así, corresponderá al profesorado el reajuste de estos descriptores al detalle del nivel real de su alumnado y al proceso educativo seguido.

Las escalas presentan una estructura diagonal de progresión por los distintos niveles, de modo que al proyectar estos tres términos gráficamente, el nivel Medio de cada curso se corresponde con el nivel Iniciado del curso

siguiente. De la misma manera, el nivel Avanzado de cada curso coincide con el nivel Medio del curso siguiente. Estos niveles competenciales son los necesarios para cubrir toda la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato, y se corresponden con el cumplimiento pleno de los criterios de evaluación de cada curso o ciclo educativo, tomándose dichos criterios como referencia para describir los niveles de la progresión: El nivel Medio del primer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del segundo curso. El nivel Avanzado del primer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del segundo curso. El nivel Medio del segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del tercer curso. El nivel Avanzado del segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del tercer curso. El nivel Medio del tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del cuarto curso. El nivel Avanzado del tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del cuarto curso.

El nivel Medio del cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del primer curso de Bachillerato. El nivel Avanzado del cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del primer curso de Bachillerato. El nivel Medio del primer curso de Bachillerato coincide con el nivel Iniciado del segundo curso de Bachillerato. El nivel Avanzado del primer curso de Bachillerato coincide con el nivel Medio del segundo curso de Bachillerato.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

La metodología es el conjunto de decisiones globales que conforman la didáctica de la materia, el cómo enseñar. Con ella se realiza la concreción en el aula de cada uno de los elementos curriculares: objetivos, contenidos, actividades, evaluación. La metodología es uno de los factores que caracteriza la enseñanza actual, y la más amplia parcela de intervención e innovación de los nuevos sistemas educativos. El desarrollo metodológico tiene como objetivo general facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje de forma coherente y estructurada, conectando con los intereses y necesidades del alumnado, y favoreciendo el avance de los contenidos a través de las actividades. En un planteamiento metodológico adecuado, se tienen también muy en cuenta la relación profesorado y alumnado, las diferentes tipologías de las actividades a programar, y la organización del tiempo para llevarlas a término. Esto implica una planificación del aprendizaje a través de un conjunto de actividades motivadoras que, muy relacionadas con objetivos y contenidos, favorezcan como principio metodológico general, el aprendizaje significativo y participativo donde el alumnado establezca relaciones entre los nuevos conocimientos y experiencias que ya posee. A continuación se presenta, a modo de ejemplo, el desarrollo prototípico de una unidad didáctica del área de educación plástica y visual. El desarrollo de una unidad didáctica en el área de EPV puede dividirse en tres fases bien diferenciadas aunque profundamente relacionadas entre sí: teoría, práctica y evaluación. A. Primera fase: desarrollo teórico de la unidad. 1. Se plantea el estudio de una nueva unidad didáctica. 2. Se informa al alumnado sobre los contenidos de dicha unidad. 3. Se realiza un sondeo para evaluar el grado de conocimiento de los alumnos sobre dicha unidad. Para ello, al tiempo que se hace la introducción de la unidad, se plantean cuestiones verbalmente a los alumnos sobre el tema en cuestión que ellos deben responder utilizando sus conocimientos previos sobre el mismo. Se hacen las preguntas al grupo en general alternando con la opinión solicitada a algunos alumnos en particular. 4. Una vez logrado el interés y la atención de los alumnos el profesor expone el tema. Para la exposición de una unidad didáctica el profesor procurará utilizar variedad de

recursos y fuentes de información con el fin de mostrar al alumno una variedad suficiente de recursos para obtener la información: libros, revistas, artículos, documentos mass media y multimedia, etc. serán utilizados por el profesor durante la explicación de un tema, pero al mismo tiempo serán evaluados por el mismo de modo que el alumno aprenda a discriminar y valorar críticamente no sólo las fuentes de información, sino los contenidos de la misma. El profesor organiza la información y la expone en la pizarra por medio de un mapa mental o un esquema. 5. Se plantean verbalmente al grupo cuestiones relacionadas con lo explicado por el profesor. 6. Se le pide a los alumnos que completen el mapa mental

B. Segunda fase: realización de actividades. 7. a. Se plantea la realización de la/s actividad/es. Estas son generalmente de carácter gráfico plástico y pueden ser llevadas a cabo individualmente o en grupo. 7. b. También se plantean actividades relacionadas con la búsqueda, análisis y síntesis de información. En las actividades el alumno tiene que aplicar de una forma práctica lo aprendido anteriormente en la teoría. Dicha aplicación no se hace de una forma mecánica, sino que se produce gradualmente en un proceso de fusión, donde lo teórico se comprueba, confirma y consolida en la práctica. Dependiendo de la complejidad y/o extensión del tema se pueden alternar las explicaciones teóricas con las actividades. Las actividades muy amplias se dividen en fases. C. Tercera fase: evaluación. 8. Se lleva a cabo la evaluación no sólo de las actividades sino de todo el proceso. Se procura que el alumno participe en la evaluación del mismo. Se le facilita al alumno una plantilla en la que se plantean los ítems a evaluar. Se le pide al alumno que explique verbalmente cuestiones relacionadas con el proceso de realización de la actividad, con la aplicación de los conceptos teóricos en la misma, con lo realizado y lo omitido, etc. De este modo el alumno aprende a valorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

INTERDISCIPLINAREIDAD: El departamento de Educación Plástica y Visual se ha propuesto como un objetivo prioritario la interdisciplinaridad con otras áreas. Este apartado se irá desarrollando y completando gradualmente con las ideas y actividades concretas que se consideren de interés para alcanzar este fin. Se pretende relacionar los recursos que se aprenden en esta asignatura con otras áreas para que el alumno pueda aplicarlos y utilizarlos de modo eficaz y adecuado. Así, por ejemplo, el alumno podrá aplicar los conocimientos adquiridos en el área de Ciencias Naturales para poder realizar dibujos científicos que ayuden al alumno a comprender y asimilar mejor los conceptos que debe aprender. En el área de Ciencias Sociales para poder realizar correctamente gráficos, mapas geofísicos y geopolíticos, etc. En relación con el área de Tecnología, el alumno podrá utilizar los conocimientos adquiridos en plástica a la hora de proyectar, dibujar, realizar croquis, etc. En relación con el área de inglés se pretende introducir gradualmente en todos los cursos la utilización términos, vocabulario y frases cortas en inglés en las sesiones de clase de Educación Plástica y Visual. De este modo se pretende que los alumnos amplíen su vocabulario, que desarrollen las destrezas básicas y estimularlos para que utilicen el inglés en contextos diferentes a los habituales. En relación con las áreas de lengua y matemáticas ya se ha

contemplado en el plan de mejora, desarrollado en el apartado anterior. Por otra parte, se estudiarán a lo largo del curso posibles actuaciones de interdisciplinariedad con otras áreas que puedan llevarse a cabo durante el presente curso.

G. Materiales y recursos didácticos

En clase se trabajará principalmente con material auxiliar: apuntes y fotocopias realizadas a partir de información recabada por el profesor y/o por los propios alumnos. Por ello, el profesor que imparte la asignatura de Educación Plástica y Visual tendrá que recabar información teórica, práctica y gráfica sobre cada uno de los bloques temáticos y unidades que se vayan a estudiar en clase utilizando para ello todos los recursos disponibles: libros especializados, enciclopedias, internet, recursos audiovisuales, etc. Se hará un especial esfuerzo por introducir en la práctica habitual las nuevas tecnologías. Dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia, se realizarán actividades durante todo el curso. En todos los cursos se utilizará un bloc de dibujo en el que tendrán todos los apuntes que el profesor imparta y además láminas de dibujo formato A-4 para realizar las pruebas y las actividades de cada una de las unidades. En cuanto a los materiales, el departamento dispone de un presupuesto suficiente que le permite adquirir los materiales necesarios para realizar la mayoría de las prácticas, sobre todo aquellas que requieren un material especializado. Además se ha dotado al aula de un equipo informático, un proyector multimedia y una pantalla de proyección que se utiliza como apoyo en las explicaciones teóricas de los contenidos, en las que la imagen juega un papel fundamental para la comprensión de los mismos. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. Además del bloc de dibujo y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos.

Además de las fichas de ejercicios facilitadas por el profesor y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

En clase se trabajará principalmente con material auxiliar: apuntes y fotocopias realizadas a partir de información recabada por el profesor y/o por los propios alumnos. Por ello, el profesor que imparte la asignatura de Educación Plástica y Visual tendrá que recabar información teórica, práctica y gráfica sobre cada uno de los bloques temáticos y unidades que se vayan a estudiar en clase utilizando para ello todos los recursos disponibles: libros especializados, enciclopedias, internet, recursos audiovisuales, etc. Se hará un especial esfuerzo por introducir en la práctica habitual las nuevas tecnologías. Dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia, se realizarán actividades durante todo el curso. En todos los cursos se utilizará un bloc de dibujo en el que tendrán todos los apuntes que el profesor imparta y además láminas de dibujo formato A-4 para realizar las pruebas y las actividades de cada una de las unidades. En cuanto a los materiales, el departamento dispone de un presupuesto suficiente que le permite adquirir los materiales necesarios para realizar la mayoría de las prácticas, sobre todo aquellas que requieren un material especializado. Además se ha dotado al aula de un equipo informático, un proyector multimedia y una pantalla de proyección que se utiliza como apoyo en las explicaciones teóricas de los contenidos, en las que la imagen juega un papel fundamental para la comprensión de los mismos. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. Además del bloc de dibujo y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos.

Además de las fichas de ejercicios facilitadas por el profesor y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

H. Precisiones sobre la evaluación

Se insiste en que la nota de cada evaluación será el resultado de la media aritmética del total de láminas realizadas. En cada preevaluación se realizará una comunicación sobre el rendimiento de cada alumno/a al tutor/a de grupo y de manera extraordinaria a las familias en el momento de detectar alguna anomalía en el rendimiento, preferentemente por ipasen.

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares
1. Objetivos de materia

Código	Objetivos
1	Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2	Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3	Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4	Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5	Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6	Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7	Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8	Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9	Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10	Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Expresión plástica	
Nº Ítem	Ítem
1	Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
2	Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
3	Creatividad y subjetividad.
4	Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
5	El color en la composición. Simbología y psicología del color.
6	Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
7	Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
8	Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
9	La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
10	Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
11	Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
Bloque 2. Dibujo técnico	
Nº Ítem	Ítem
1	Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
2	Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
3	Aplicaciones en el diseño.
4	Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
5	Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.
6	Redes modulares. Composiciones en el plano.
7	Descripción objetiva de las formas.
8	El dibujo técnico en la comunicación visual.
9	Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.
10	Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
11	Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
12	Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
13	Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
14	Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
15	Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.
Bloque 3. Fundamentos del diseño	
Nº Ítem	Ítem
1	Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
2	Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3	Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
4	Movimientos en el plano y creación de submódulos.
5	Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

Contenidos	
Bloque 3. Fundamentos del diseño	
Nº Ítem	Ítem
6	El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
7	Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
8	Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
9	Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
10	Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
11	Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
12	El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia	
Nº Ítem	Ítem
1	Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
2	Principales elementos del lenguaje audiovisual.
3	Finalidades.
4	La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
5	La fotografía: inicios y evolución.
6	La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
7	El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
8	Lenguaje cinematográfico.
9	Cine de animación. Análisis.
10	Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
11	Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

Objetivos

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.3. Creatividad y subjetividad.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

Criterio de evaluación: 1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

Competencias clave

CD: Competencia digital
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
EPVA2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
EPVA3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

Criterio de evaluación: 1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las

dificultades.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
 EPVA2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Criterio de evaluación: 1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

Objetivos

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

Criterio de evaluación: 1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.11. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los

Estándares

soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

EPVA2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Criterio de evaluación: 2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico

- 2.1. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
- 2.2. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
- 2.3. Aplicaciones en el diseño.
- 2.4. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- 2.5. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.
- 2.6. Redes modulares. Composiciones en el plano.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

- 3.6. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

EPVA2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

EPVA3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

EPVA4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

Criterio de evaluación: 2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico

- 2.9. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

EPVA2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

EPVA3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

EPVA4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

Criterio de evaluación: 2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Fundamentos del diseño

3.9. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Criterio de evaluación: 3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.11. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

EPVA2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

Criterio de evaluación: 3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico

2.3. Aplicaciones en el diseño.

2.4. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.

Competencias clave

CD: Competencia digital

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

Estándares

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

Criterio de evaluación: 3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Objetivos

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Fundamentos del diseño

3.3. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

EPVA2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

EPVA3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

EPVA4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

EPVA5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Criterio de evaluación: 4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

EPVA2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

Criterio de evaluación: 4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
EPVA2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
EPVA3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

Criterio de evaluación: 4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

Competencias clave

CD: Competencia digital
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
EPVA2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
EPVA3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

Criterio de evaluación: 4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.

Objetivos

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

4.11. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA.1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	6,66
EPVA.2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	6,66
EPVA.3	Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	6,66
EPVA.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	6,66
EPVA.5	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	6,66
EPVA.1	Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	6,66
EPVA.2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	6,66
EPVA.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	6,66
EPVA.1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	6,66
EPVA.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	6,66
EPVA.3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	6,66
EPVA.1	Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	6,66
EPVA.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	6,66
EPVA.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	6,66

EPVA.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	6,76
--------	--	------

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Representación de la realidad. Lámina 1	1 semana
Número	Título	Temporización
2	Encaje, lámina 6	1 semana
Número	Título	Temporización
3	Leyes de la composición	1 semanas
Número	Título	Temporización
4	La imagen en la historia, láminas 2, 3 y 4	3 semanas
Número	Título	Temporización
5	Color, lamina 7 y 35	1 semana
Número	Título	Temporización
6	Iconicidad y abstracción, lámina 8	1 semana
Número	Título	Temporización
7	Texturas, lámina 9	1 semana
Número	Título	Temporización
8	Técnicas tridimensionales, lámina 19	1 semana
Número	Título	Temporización
9	Análisis de la imagen, lámina 11	1 semana (2 sesiones)
Número	Título	Temporización
10	Canon, medidas y proporciones, lámina 12 y 13	2 semanas
Número	Título	Temporización
11	Dibujo técnico, escalas, lámina 14 y 16	2 semanas
Número	Título	Temporización
12	Proporcionalidad, lámina 15	1 semana (2 sesiones)
Número	Título	Temporización
13	Polígonos regulares y estrellados, láminas 17 y 18	2 semanas
Número	Título	Temporización
14	Curvas técnicas, lámina 19	1 semana (dos sesiones)
Número	Título	Temporización
15	Curvas cónicas, lámina 20	1 semana
Número	Título	Temporización
16	Sistema diédrico, lámina 21	1 semana
Número	Título	Temporización
17	Perspectiva caballera, lámina 22	1 semana
Número	Título	Temporización
18	Perspectiva cónica, lámina 23	1 semana

Número	Título	Temporización
19	Sistema isométrico, lámina 24	1 semana
Número	Título	Temporización
20	Diseño de logotipos, lámina 25	1 semana
Número	Título	Temporización
21	Diseño editorial, lámina 26	1 semana
Número	Título	Temporización
22	Proyecto técnico , lámina 27	1 semana
Número	Título	Temporización
23	Antropometría, lámina 28	1 semana (2 sesiones)
Número	Título	Temporización
24	El cartel, lámina 29	1 semana
Número	Título	Temporización
25	New media Planos cinematográficos, lámina 35, 32, 30 y 33	5 semanas

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

LOS NIVELES INICIADO, MEDIO Y AVANZADO serán indicados según los siguientes aspectos:

- El grado de autonomía, diferenciando entre aquellas acciones que se realizan con el apoyo del docente o la ayuda de recursos concretos.
- La capacidad de abstracción y conceptualización que presenta el alumno o la alumna en el desarrollo de la acción propuesta.
- El nivel de creatividad, estableciendo diferencias entre las acciones que se llevan a cabo de manera creativa frente a las que se desarrollan de manera ajustada al modelo de partida. - La capacidad para trasladar lo aprendido a distintos contextos.
- El grado de perfección del resultado obtenido.
- La motivación con la que se realiza la tarea.frente a las que se desarrollan de manera ajustada al modelo de partida. - La capacidad para trasladar lo aprendido a distintos contextos.
- El grado de perfección del resultado obtenido.
- La motivación con la que se realiza la tarea.

De conformidad con lo establecido en las Órdenes de 14 de julio de 2016, el equipo docente deberá reflejar en los documentos oficiales que corresponda, el nivel alcanzado por su alumnado para cada una de las competencias clave al final de cada curso de ambas etapas en los términos siguientes:Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A).

Estas escalas se ofrecen, por tanto, como referentes para describir el nivel competencial que se espera que haya alcanzado el alumnado en términos de logro, ofreciendo una imagen global del mismo. Sin embargo, es necesario advertir que los descriptores detallados en las mismas no dejan de ser orientativos y están planteados para que los centros docentes los adapten a sus propias realidades, metodologías, necesidades y circunstancias, en función de cada proyecto educativo. Esta adaptación resulta, pues, necesaria considerando que los niveles predeterminados en este documento constituyen una referencia general que difícilmente coincidirá de manera exacta con la realidad concreta a valorar.La determinación del nivel competencial más ajustado corresponde al equipo docente que, desde su trabajo directo con el alumnado, puede valorar los logros alcanzados por el mismo y su progreso a lo largo de los cursos de cada etapa. Así, corresponderá al profesorado el reajuste de estos descriptores al detalle del nivel real de su alumnado y al proceso educativo seguido.

Las escalas presentan una estructura diagonal de progresión por los distintos niveles, de modo que al proyectar estos tres términos gráficamente, el nivel Medio de cada curso se corresponde con el nivel Iniciado del curso siguiente. De la misma manera, el nivel Avanzado de cada curso coincide con el nivel Medio del curso siguiente. Estos niveles competenciales son los necesarios para cubrir toda la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato, y se corresponden con el cumplimiento pleno de los criterios de evaluación de cada curso o ciclo educativo, tomándose dichos criterios como referencia para describir los niveles de la progresión:¿El nivel Medio del primer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del segundo curso.¿El nivel Avanzado del primer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del segundo curso.¿El nivel Medio del segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del tercer curso.¿El nivel Avanzado del segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel

Medio del tercer curso. ¿El nivel Medio del tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del cuarto curso. ¿El nivel Avanzado del tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del cuarto curso.

El nivel Medio del cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Iniciado del primer curso de Bachillerato. ¿El nivel Avanzado del cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria coincide con el nivel Medio del primer curso de Bachillerato. ¿El nivel Medio del primer curso de Bachillerato coincide con el nivel Iniciado del segundo curso de Bachillerato. ¿El nivel Avanzado del primer curso de Bachillerato coincide con el nivel Medio del segundo curso de Bachillerato.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

La metodología es el conjunto de decisiones globales que conforman la didáctica de la materia, el cómo enseñar. Con ella se realiza la concreción en el aula de cada uno de los elementos curriculares: objetivos, contenidos, actividades, evaluación. La metodología es uno de los factores que caracteriza la enseñanza actual, y la más amplia parcela de intervención e innovación de los nuevos sistemas educativos. El desarrollo metodológico tiene como objetivo general facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje de forma coherente y estructurada, conectando con los intereses y necesidades del alumnado, y favoreciendo el avance de los contenidos a través de las actividades. En un planteamiento metodológico adecuado, se tienen también muy en cuenta la relación profesorado y alumnado, las diferentes tipologías de las actividades a programar, y la organización del tiempo para llevarlas a término. Esto implica una planificación del aprendizaje a través de un conjunto de actividades motivadoras que, muy relacionadas con objetivos y contenidos, favorezcan como principio metodológico general, el aprendizaje significativo y participativo donde el alumnado establezca relaciones entre los nuevos conocimientos y experiencias que ya posee. A continuación se presenta, a modo de ejemplo, el desarrollo prototípico de una unidad didáctica del área de educación plástica y visual. El desarrollo de una unidad didáctica en el área de EPV puede dividirse en tres fases bien diferenciadas aunque profundamente relacionadas entre sí: teoría, práctica y evaluación. A. Primera fase: desarrollo teórico de la unidad. 1. Se plantea el estudio de una nueva unidad didáctica. 2. Se informa al alumnado sobre los contenidos de dicha unidad. 3. Se realiza un sondeo para evaluar el grado de conocimiento de los alumnos sobre dicha unidad. Para ello, al tiempo que se hace la introducción de la unidad, se plantean cuestiones verbalmente a los alumnos sobre el tema en cuestión que ellos deben responder utilizando sus conocimientos previos sobre el mismo. Se hacen las preguntas al grupo en general alternando con la opinión solicitada a algunos alumnos en particular. 4. Una vez logrado el interés y la atención de los alumnos el profesor expone el tema. Para la exposición de una unidad didáctica el profesor procurará utilizar variedad de

recursos y fuentes de información con el fin de mostrar al alumno una variedad suficiente de recursos para obtener la información: libros, revistas, artículos, documentos mass media y multimedia, etc. serán utilizados por el profesor durante la explicación de un tema, pero al mismo tiempo serán evaluados por el mismo de modo que el alumno aprenda a discriminar y valorar críticamente no sólo las fuentes de información, sino los contenidos de la misma. El profesor organiza la información y la expone en la pizarra por medio de un mapa mental o un esquema. 5. Se plantean verbalmente al grupo cuestiones relacionadas con lo explicado por el profesor. 6. Se le pide a los alumnos que completen el mapa mental

B. Segunda fase: realización de actividades. 7. a. Se plantea la realización de la/s actividad/es. Estas son generalmente de carácter gráfico plástico y pueden ser llevadas a cabo individualmente o en grupo. 7. b. También se plantean actividades relacionadas con la búsqueda, análisis y síntesis de información. En las actividades el alumno tiene que aplicar de una forma práctica lo aprendido anteriormente en la teoría. Dicha aplicación no se hace de una forma mecánica, sino que se produce gradualmente en un proceso de fusión, donde lo teórico se comprueba, confirma y consolida en la práctica. Dependiendo de la complejidad y/o extensión del tema se pueden alternar las explicaciones teóricas con las actividades. Las actividades muy amplias se dividen en fases. C. Tercera fase: evaluación. 8. Se lleva a cabo la evaluación no sólo de las actividades sino de todo el proceso. Se procura que el alumno participe en la evaluación del mismo. Se le facilita al alumno una plantilla en la que se plantean los ítems a evaluar. Se le pide al alumno que explique verbalmente cuestiones relacionadas con el proceso de realización de la actividad, con la aplicación de los conceptos teóricos en la misma, con lo realizado y lo omitido, etc. De este modo el alumno aprende a valorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

INTERDISCIPLINAREIDAD: El departamento de Educación Plástica y Visual se ha propuesto como un objetivo prioritario la interdisciplinaridad con otras áreas. Este apartado se irá desarrollando y completando gradualmente con las ideas y actividades concretas que se consideren de interés para alcanzar este fin. Se pretende relacionar los recursos que se aprenden en esta asignatura con otras áreas para que el alumno pueda aplicarlos y utilizarlos de modo eficaz y adecuado. Así, por ejemplo, el alumno podrá aplicar los conocimientos adquiridos en el área de Ciencias Naturales para poder realizar dibujos científicos que ayuden al alumno a comprender y asimilar mejor los conceptos que debe aprender. En el área de Ciencias Sociales para poder realizar correctamente gráficos, mapas geofísicos y geopolíticos, etc. En relación con el área de Tecnología, el alumno podrá utilizar los conocimientos adquiridos en plástica a la hora de proyectar, dibujar, realizar croquis, etc. En relación con el área de inglés se pretende introducir gradualmente en todos los cursos la utilización términos, vocabulario y frases cortas en inglés en las sesiones de clase de Educación Plástica y Visual. De este modo se pretende que los alumnos amplíen su vocabulario, que desarrollen las destrezas básicas y estimularlos para que utilicen el inglés en contextos diferentes a los habituales. En relación con las áreas de lengua y matemáticas ya se ha

contemplado en el plan de mejora, desarrollado en el apartado anterior. Por otra parte, se estudiarán a lo largo del curso posibles actuaciones de interdisciplinariedad con otras áreas que puedan llevarse a cabo durante el presente curso.

G. Materiales y recursos didácticos

En clase se trabajará principalmente con material auxiliar: apuntes y fotocopias realizadas a partir de información recabada por el profesor y/o por los propios alumnos. Por ello, el profesor que imparte la asignatura de Educación Plástica y Visual tendrá que recabar información teórica, práctica y gráfica sobre cada uno de los bloques temáticos y unidades que se vayan a estudiar en clase utilizando para ello todos los recursos disponibles: libros especializados, enciclopedias, internet, recursos audiovisuales, etc. Se hará un especial esfuerzo por introducir en la práctica habitual las nuevas tecnologías. Dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia, se realizarán actividades durante todo el curso. En todos los cursos se utilizará un bloc de dibujo en el que tendrán todos los apuntes que el profesor imparta y además láminas de dibujo formato A-4 para realizar las pruebas y las actividades de cada una de las unidades. En cuanto a los materiales, el departamento dispone de un presupuesto suficiente que le permite adquirir los materiales necesarios para realizar la mayoría de las prácticas, sobre todo aquellas que requieren un material especializado. Además se ha dotado al aula de un equipo informático, un proyector multimedia y una pantalla de proyección que se utiliza como apoyo en las explicaciones teóricas de los contenidos, en las que la imagen juega un papel fundamental para la comprensión de los mismos. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. Además del bloc de dibujo y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos.

Además de las fichas de ejercicios facilitadas por el profesor y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

En clase se trabajará principalmente con material auxiliar: apuntes y fotocopias realizadas a partir de información recabada por el profesor y/o por los propios alumnos. Por ello, el profesor que imparte la asignatura de Educación Plástica y Visual tendrá que recabar información teórica, práctica y gráfica sobre cada uno de los bloques temáticos y unidades que se vayan a estudiar en clase utilizando para ello todos los recursos disponibles: libros especializados, enciclopedias, internet, recursos audiovisuales, etc. Se hará un especial esfuerzo por introducir en la práctica habitual las nuevas tecnologías. Dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia, se realizarán actividades durante todo el curso. En todos los cursos se utilizará un bloc de dibujo en el que tendrán todos los apuntes que el profesor imparta y además láminas de dibujo formato A-4 para realizar las pruebas y las actividades de cada una de las unidades. En cuanto a los materiales, el departamento dispone de un presupuesto suficiente que le permite adquirir los materiales necesarios para realizar la mayoría de las prácticas, sobre todo aquellas que requieren un material especializado. Además se ha dotado al aula de un equipo informático, un proyector multimedia y una pantalla de proyección que se utiliza como apoyo en las explicaciones teóricas de los contenidos, en las que la imagen juega un papel fundamental para la comprensión de los mismos. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. Además del bloc de dibujo y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos.

Además de las fichas de ejercicios facilitadas por el profesor y las láminas, que son individuales, y sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones del profesor realizando los trazados fundamentales, es conveniente plantear actividades en grupo, con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

H. Precisiones sobre la evaluación

Se insiste en que la nota de cada evaluación será el resultado de la media aritmética del total de láminas realizadas. En cada preevaluación se realizará una comunicación sobre el rendimiento de cada alumno/a al tutor/a de grupo y de manera extraordinaria a las familias en el momento de detectar alguna anomalía en el

rendimiento, preferentemente por ipasen.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11003205

Fecha Generación: 25/10/2021 20:37:00