

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
1º ESO
CURSO 2017/18**

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

1.INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN. PAPEL DE LA MATERIA EN EL CURRÍCULO.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, modificó el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, para definir el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas. El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015) establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. El currículo estará integrado por los **objetivos** de cada enseñanza y etapa educativa; **las competencias**, o capacidades para activar y aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, para lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos; **los contenidos**, o conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias; **la metodología didáctica**, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo de los docentes; **los estándares y resultados de aprendizaje evaluables**; y **los criterios de evaluación** del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

En la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se organiza en materias y comprenderá dos ciclos, el primero de tres cursos escolares (1º, 2º y 3º ESO) y el segundo de uno (4º ESO), teniendo este último un carácter fundamentalmente propedéutico. En estos ciclos, se cursarán asignaturas troncales, específicas y de libre configuración autonómica.

En el bloque de **asignaturas troncales** se garantizan los conocimientos y competencias que permitan adquirir una formación sólida y continuar con aprovechamiento las etapas posteriores en aquellas asignaturas que deben ser comunes a todo el alumnado, y que en todo caso deben ser evaluadas en las evaluaciones finales de etapa. El bloque de **asignaturas específicas** permite una mayor autonomía a la hora de fijar horarios y contenidos de las asignaturas, así como para conformar su oferta. El bloque de **asignaturas de libre configuración autonómica** supone el mayor nivel de autonomía, en el que las Administraciones educativas y en su caso los centros pueden ofrecer asignaturas de diseño propio, entre las que se encuentran las ampliaciones de las materias troncales o específicas. Esta distribución no obedece a la importancia o carácter instrumental o fundamental de las asignaturas sino a la distribución de competencias entre el Estado y las comunidades autónomas, acorde con la Constitución española.

En este Real Decreto 1105/2014 se incluye la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual como una materia del **bloque de asignaturas específicas** en 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO.

La Comunidad Autónoma de Andalucía es competente en materia de regulación y administración de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades, a tenor del artículo 19 del Estatuto de Autonomía de Andalucía, y sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos 27 y 149.1.30 de la Constitución, y de las Leyes Orgánicas que lo desarrollan, por lo que las enseñanzas correspondientes a toda la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria., quedan reguladas por el Decreto 111/2016, del 14 de junio, según la Orden del 14 de julio de 2016 que desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.

En dicho Decreto la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

Según el Decreto 111/2016 del 14 de junio, la finalidad de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es 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. Además, el área, 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 de 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, las referencias arquitectónicas, su legado estético y ornamental, y su relación con las construcciones geométricas.

También destaca la importancia de artistas contemporáneos andaluces en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc. Con respecto a la contextualización de la presente programación, El I.E.S. Fuente Álamo está ubicado en el término municipal de Puente Genil (Córdoba), concretamente en la carretera del Palomar, en la zona ribereña junto al río Genil y, por tanto, en las afueras del casco urbano.

Las enseñanzas que se imparten son, Educación Secundaria Obligatoria y Programas para la mejora del aprendizaje y el rendimiento (PMAR 3º ESO). Son dos los centros de Primaria adscritos a nuestro IES: El CEIP Ramiro de Maeztu, en el barrio bajo de Puente Genil, y el CEIP agrupado rural Río Genil, con unidades repartidas en cada aldea y con ubicación principal en la aldea del Palomar

La procedencia del alumnado es mayoritariamente del ámbito rural. El centro acoge a todos los jóvenes de las aldeas de Puente Genil (Cordobilla, Los Arenales, Puerto Alegre, Ribera Baja, Ribera Alta, El Palomar, Sotogordo y La Mina) así como de núcleos rurales más pequeños (cortijos, casas de labranza, etc.) y a los alumnos del barrio bajo del pueblo (Miragenil), además existe una parte del alumnado que pertenece a zonas deprimidas marginales.

Todos los alumnos son usuarios del servicio de Transporte Escolar que ofrece la Administración Educativa mediante las respectivas líneas de transporte creadas.

La gama de profesiones de padres del alumnado se circunscribe, básicamente, al sector agrario y servicios sin dejar de mencionar el considerable desempleo que se observa en la zona.

Se percibe la necesidad de vincular la educación, formación e iniciación en el mundo laboral de acuerdo con el entorno más cercano y prestar atención al hecho de que los alumnos profundicen en el respeto de su entorno, tanto natural como geográfico, social y económico.

En el presente curso en el centro dos líneas de 1º de ESO, dos líneas de 2º de ESO, dos líneas de 3º de ESO, una línea de 4º de ESO y Programas para la mejora del aprendizaje y el rendimiento (PMAR 3º ESO).

Una vez hecha la contextualización del centro pasamos a ver como éste área contribuye a lograr las competencias clave establecidas para la educación secundaria obligatoria y cuales son sus principales objetivos y contenidos.

2. CONTRIBUCIÓN DEL AREA A LAS COMPETENCIAS CLAVE

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015) establece que las competencias del currículo serán las siguientes:

1. Comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo. Se potenciará el desarrollo de las competencias Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Descripción de dichas competencias:

1. Competencia en comunicación lingüística

Supone la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

Su desarrollo comporta el dominio de la lengua oral y escrita en múltiples contextos, y el uso funcional de, al menos, una lengua extranjera.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.

Supone aplicar aquellas destrezas y actitudes utilizando las herramientas de apoyo adecuadas, e integrando el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento para dar una mejor respuesta a las situaciones de la vida de distinto nivel de complejidad.

3. Competencia digital

Consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Su desarrollo implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.

4. Competencia para aprender a aprender

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas). Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

5. Competencias sociales y cívicas.

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.

Su desarrollo supone comprender la realidad social, afrontar la convivencia y los conflictos empleando el juicio ético basado en los valores y prácticas democráticas, y ejercer la ciudadanía, actuando con criterio propio, contribuyendo a la construcción de la paz y la democracia, y manteniendo una actitud constructiva, solidaria y responsable ante el cumplimiento de los derechos y obligaciones cívicas.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Esta competencia implica la conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos desde un sentimiento de competencia o eficacia personal, e incluye tanto el pensamiento estratégico, como la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, y el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual, todo lo cual se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas.

El sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor suponen ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar

acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

7. Conciencia y expresiones culturales.

Esta competencia en lo que respecta a la conciencia, incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

Son parte de esta competencia el uso responsable de los recursos naturales, el cuidado del medio ambiente, el consumo racional y responsable, y la protección de la salud individual y colectiva como elementos clave de la calidad de vida de las personas

Esta competencia en lo referente a las expresiones culturales, supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. También está relacionada con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades

2.1 IMPLICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA ESPECIALIDAD DE DIBUJO

Como ya hemos mencionado no hay una única competencia por materia ni una materia por competencia sino que en todas las materias se trabajan todas las competencias con mayor o menor implicación.

1. Competencia en comunicación lingüística: la contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, que ha de ser utilizado en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de la información. También se contribuye con el conocimiento del lenguaje y la comunicación visual.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: El uso instrumental de herramientas matemáticas, en su dimensión justa y de manera fuertemente contextualizada, contribuye a configurar adecuadamente la competencia matemática, en la medida en que proporciona situaciones de aplicabilidad a diversos campos (como la geometría), facilita la visibilidad de esas aplicaciones y de las relaciones entre los diferentes contenidos matemáticos comunes y colabora en la mejora de la confianza en el uso de esas herramientas.

3. Competencia digital: el tratamiento específico de las tecnologías de la información y la comunicación, integrado en esta materia, proporciona una oportunidad especial para desarrollar esta competencia, y a este desarrollo están dirigidos específicamente una parte de los contenidos.

4. Competencia para aprender a aprender: a la adquisición de la competencia de aprender a aprender se contribuye por el desarrollo de estrategias de resolución de problemas técnicos, en particular mediante la obtención, análisis y selección de información útil. Por otra parte, el estudio metódico de objetos, sistemas o entornos proporciona habilidades cognitivas y promueve actitudes y valores necesarios para el aprendizaje.

5. Competencias sociales y cívicas: la contribución a la adquisición de la competencia social y cívica, en lo que se refiere a las habilidades para las relaciones humanas y al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades, vendrá determinada por el modo en que se aborden los contenidos, tendrán la oportunidad de expresar y discutir adecuadamente ideas y razonamientos, escuchar a los demás, abordar dificultades, gestionar conflictos y tomar decisiones, practicando el diálogo, la negociación y adoptando actitudes de respeto y tolerancia hacia sus compañeros y compañeras. De la misma forma, se contribuirá al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades desde el análisis del desarrollo artístico y tecnológico y de organización social que han tenido lugar a lo largo de la historia de la humanidad.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: se centra en el modo particular que proporciona esta materia para abordar los trabajos de una forma creativa y autónoma y, se incide en la valoración reflexiva de las diferentes alternativas y se prepara para el análisis previo de las consecuencias de las decisiones que se toman en el proceso.

7. Conciencia y expresiones culturales. la adquisición de destrezas en el uso de lenguajes específicos como los

icónicos y gráficos, y una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la comunidad andaluza, como de otras comunidades.

3. OBJETIVOS

Los objetivos se definen como las intenciones que orientan el diseño y la realización de las actividades necesarias para la consecución de las grandes finalidades educativas, esto es, promover el desarrollo integral del individuo, y facilitar la construcción de una sociedad más justa y solidaria.

3.1 OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Están redactados en términos de capacidades y han de entenderse como metas que guían el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que deben guardar relación con los grandes ámbitos de aprendizaje y tipos de contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes). Los objetivos generales de etapa son los contemplados en el Artículo 11 del RD 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015). La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las 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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, 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) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.2 OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA

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

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, 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.

3.3 CONCRECIÓN DE LOS OBJETIVOS

El Departamento ha concretado los objetivos de área de Educación Plástica, visual y audiovisual en cuatro, los cuáles están recogidos en la siguiente tabla junto con las competencias clave relacionadas con estos.

COMPETENCIAS CLAVE	OBJETIVOS
4.Aprender a aprender. 5.Competencias sociales y cívicas. 6.Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7.Conciencia y expresiones culturales.	1. Contemplar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, para respetar, valorar y disfrutar los distintos movimientos artísticos además del patrimonio cultural histórico y cultural.
1.Comunicación lingüística. 3.Competencia digital. 4.Aprender a aprender. 5.Competencias sociales y cívicas. 7. Conciencia y expresiones culturales.	2.-Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión. y sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

3. Competencia digital. 4. Aprender a aprender. 5. Competencias sociales y cívicas. 6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7. Conciencia y expresiones culturales.	3.-Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones , planificando y reflexionando 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.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4. Aprender a aprender. 5. Competencias sociales y cívicas. 7. Conciencia y expresiones culturales.	4.-Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo a su vez hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de la dificultades para representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

4. CONTENIDOS Y SECUENCIACIÓN DE LOS MISMOS

Junto al aprendizaje de datos, informaciones, hechos y conceptos, se destaca la necesidad de entender también como contenidos el conjunto de procedimientos a partir de los cuales se construye el conocimiento y, asimismo, el sistema de actitudes, valores y normas que rigen el proceso de elaboración de la ciencia y la vida en sociedad. Esta visión integradora de los contenidos es coherente con el desarrollo armónico e integral de la persona que constituye uno de los objetivos de la educación.

Basándonos en los contenidos recogidos en el anexo de la Orden de 14 de julio de 2016 del y en el libro de texto empleado (Educación Plástica, Visual y Audiovisual I de S.M.), se proponen los siguientes contenidos estructurados en temas o unidades didácticas. La temporalización de los contenidos queda abierta al criterio del profesorado y al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

Los contenidos para el primer ciclo se presentan en **tres bloques interrelacionados**: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico. Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico.

Bloque 1 . Expresión Plástica. Este bloque hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual. Se prestará una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc.

Bloque 3. Dibujo Técnico permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría.

Una vez analizados los resultados de la Evaluación Inicial y teniendo como referencia el libro de texto de la editorial sm, seleccionado para el primer ciclo por el Departamento de Dibujo, los contenidos serán secuenciados de la siguiente manera

TEMA 1: EL LENGUAJE VISUAL.

INTRODUCCIÓN

Esta unidad acerca a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes. El objetivo es que los alumnos, a través del conocimiento de estos códigos, sean capaces de interpretar los mensajes visuales y distinguir los elementos que los forman.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para abordar esta unidad se debe partir de la base de que los alumnos ya han trabajado con algunos códigos del lenguaje plástico y visual.

También conocen los elementos básicos de los procesos de comunicación: emisor, mensaje, receptor, código y medio, aplicados a ciertos campos como la publicidad.

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.
- Diferenciar los efectos visuales utilizados para atraer la atención del receptor y las distintas finalidades comunicativas que poseen las imágenes.

CONTENIDOS

- Comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio.
- Lenguaje visual: el código visual. Metáforas visuales.
- Percepción visual. Proximidad y semejanza, destaque, homogeneidad.
- Finalidad de las imágenes: informativa, exhortativa, recreativa y estética.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

2. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
3. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
4. Reconocer las diferentes funciones de comunicación.
5. 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.
6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.
7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El *collage*.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- La gran variedad de imágenes permite trabajar aspectos fundamentales de la educación en valores como la preocupación por el medioambiente, la necesidad de la igualdad de sexos, el consumo responsable y la educación vial.

- El hecho de trabajar con imágenes puede ser una buena propuesta para plantear a los alumnos una actividad de reflexión y crítica sobre los diferentes medios de comunicación y audiovisuales y sobre el correcto uso de las tecnologías de la información.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Cañón y pantalla para trabajar con imágenes de internet anuncios publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes y logotipos de empresas y entidades.
- Revistas, periódicos y cómics.
- Papeles de colores, tijeras y pegamento.

TEMA 2: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA.

INTRODUCCIÓN

Como cualquier otro tipo de lenguaje, el lenguaje visual posee una serie de elementos que lo articulan y forman su estructura comunicativa. Estos elementos son, entre otros, el punto, la línea, el plano y la textura.

A partir de estos elementos, el alumno podrá crear cualquier tipo de obra en dos o tres dimensiones, y descubrir los aspectos expresivos y formales de las imágenes así como su lectura, que tanta importancia tiene en el actual espacio iconográfico que nos rodea.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los elementos básicos del lenguaje visual resultan familiares a los alumnos, puesto que en etapas anteriores ya han experimentado con la capacidad expresiva del punto, de la línea y de las formas planas. Se parte del conocimiento de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo equilátero.

OBJETIVOS

- Valorar y reconocer la capacidad estética y expresiva de los elementos básicos de la expresión plástica.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.

CONTENIDOS

- Elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano y textura.
 - La capacidad expresiva del punto. Tipos de líneas, su capacidad expresiva. Tipos de formas planas y su capacidad expresiva.
 - Las texturas: naturales y artificiales; táctiles y visuales.
- plástica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.

3. Expresar emociones con distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas, claroscuros.
4. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales, y valorar su capacidad expresiva.
5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los lápices de grafito y de color. El *collage*.
6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales en las imágenes, apreciar los distintos estilos y tendencias, y valorar, respetar y disfrutar del patrimonio histórico y cultural.
7. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.
- El cuidado de los materiales utilizados y la limpieza de los trabajos así el uso de materiales naturales y artificiales reciclados para llevar a cabo las composiciones con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Cañón y pantalla para mostrar imágenes de obras de autores puntillistas para apreciar la utilización del punto en una obra de arte.
- Imágenes de grabados y de viñetas de cómics para ejemplificar el uso de la línea y su capacidad expresiva.
- Revistas y periódicos.
- Cartulinas y papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores y ceras.

TEMA 3: EL COLOR.

INTRODUCCIÓN

El color es una de las cualidades que más definen nuestro entorno visual. La complejidad aparente de todo ese cromatismo casi infinito se presenta, al final, como la mezcla de unos pocos colores que configuran nuestro mundo.

La percepción de los colores, su expresividad o su lenguaje son algunos de los conceptos que necesitan ser tratados, aparte del resto de los elementos básicos del lenguaje plástico.

Por ello, el objetivo de esta unidad será dotar a los alumnos de las herramientas principales para analizar las relaciones básicas entre los colores y los mensajes visuales que son capaces de emitir.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya tienen conocimientos sobre alguna de las cualidades del color, como el tono, y saben reconocer los colores primarios y secundarios.

En etapas anteriores también han realizado composiciones cromáticas en las que diferenciaban entre colores de la gama fría y de la gama cálida.

OBJETIVOS

- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones para realizar combinaciones cromáticas determinadas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores para poder apreciar la expresividad de las posibilidades del lenguaje cromático.

CONTENIDOS

- Colores primarios y secundarios. El círculo cromático y los colores complementarios.
- Cualidades del color. Importancia del tono, valor y saturación para la obtención de distintos tonos de color.
- La gama fría, la gama cálida y su subjetividad para expresar sensaciones. Policromía y monocromía.
- Relaciones armónicas entre colores: armonía de colores afines, de colores complementarios y de grises.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

2. Comprender las cualidades esenciales del color: tono, valor y saturación.
3. Conocer las gamas cromáticas: fría, cálida y acromática.
4. Conocer las relaciones armónicas entre colores: afines, complementarios y grises.
5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera y el *collage*.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- Los códigos cromáticos que utilizan muchas culturas, analizados desde un punto de vista social y cultural, contribuyen a trabajar el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, la educación para la cultura de paz y respeto a la libertad y la prevención de cualquier forma de violencia, racismo y xenofobia.
- Los códigos de colores que se utilizan para señalar e informar permiten acercar a los alumnos a los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte.
- Cañón y pantalla para proyectar imágenes de internet sobre diferentes obras de autores que utilicen los colores primarios como elementos expresivos, como Joan Miró, David Hockney, Mark Rothko o Henri Matisse.
- Revistas en las que se aprecie el color como elemento de comunicación visual básico.
- Señales viales como ejemplo de la utilización de códigos cromáticos en la comunicación visual.
- Témperas y pinceles.
- Papeles transparentes de diversos colores.

TEMA 4: LAS FORMAS.

INTRODUCCIÓN

Los contenidos de esta unidad profundizan en los conceptos básicos relacionados con la forma en el lenguaje plástico y visual: sus características fundamentales, su clasificación, las diferentes maneras de ser representadas o sus relaciones en el espacio.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han estudiado los diferentes tipos de formas y su clasificación según su origen (naturales o artificiales) y su estructura (geométricas u orgánicas).

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en la que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.

CONTENIDOS

- Conceptos básicos sobre las formas. Cualidades y clasificación de las formas.
- Representación de las formas: silueta, contorno y dintorno.
- Expresividad de las formas. Formas cerradas y formas abiertas.
- Relaciones espaciales entre las formas. Superposición, tamaño y contraste.
- Estilos artísticos. Diferencias entre realismo, figuración y abstracción.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar las principales cualidades de la forma: color, textura, tamaño y estructura.
2. Clasificar los tipos de formas según su origen y según su estructura.
3. Conocer los valores expresivos de las formas y diferenciar formas cerradas y abiertas.
4. Conocer recursos para representar formas.
5. Comprende la sensación espacial creada con distintas posibilidades gráficas.
6. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente y, por otra parte, el análisis de las formas de nuestro entorno cercano tanto natural como artificial nos ayuda a fomentar la educación medioambiental.
- El hecho de encontrar gran cantidad de artistas masculinos a lo largo de la historia y pocas artistas femeninas permite trabajar la igualdad entre los sexos.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte.
- Cañón y pantalla para proyectar imágenes de objetos cercanos de nuestro entorno que presenten formas diversas.
- Cómic para ver cómo se trabajan los contornos, siluetas y dintornos de los personajes.
- Mural con señales viales informativas que servirán para poder apreciar cómo se esquematizan e interpretan determinadas formas.
- Lápices de colores.

TEMA 5: LA FORMA EN EL ESPACIO.

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata de aproximar al alumno a la representación de las formas con volumen, tanto en el plano como en el espacio. Se facilitan procedimientos útiles para dibujar la realidad tal y como se presenta en el espacio, y se entra en contacto con técnicas sencillas que permiten la actividad plástica tridimensional y potencian la creatividad.

El objetivo de la unidad es la interpretación de formas en contextos espaciales y la descripción gráfica de objetos tridimensionales.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En etapas anteriores, los alumnos han podido adquirir nociones sobre la representación del espacio y perspectiva. Sin embargo, estos conceptos no son fáciles de asimilar por parte de los alumnos y habrá que introducirlos de forma progresiva.

Por otro lado, lo que sí han hecho los alumnos es practicar la realización de formas volumétricas con procedimientos como el modelado o el plegado de papel.

OBJETIVOS

- Utilizar recursos para la representación del espacio y el volumen sobre el plano.
- Apreciar la incidencia de la luz sobre el volumen y representar este mediante el encajado y el claroscuro.
- Experimentar con las técnicas escultóricas del modelado.

CONTENIDOS

- Introducción al concepto de espacio y su representación. Iniciación a la perspectiva cónica.
- Representación del volumen: el encajado.
- Luz y sombra en el volumen. Tipos de luz y su capacidad expresiva. El claroscuro.
- La percepción de los volúmenes en el arte y en la escultura.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar distintos recursos para representar el espacio y el volumen en el plano.
2. Utilizar la técnica del encajado para representar formas.
3. Utilizar la técnica del claroscuro para representar formas.
4. Conocer las técnicas escultóricas y las posibilidades que ofrece el modelado.
5. Experimentar con diferentes técnicas y materiales para crear figuras tridimensionales. El modelado con arcilla y yeso.
6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- En esta unidad se fomentan la colaboración y el compañerismo al trabajar con materiales moldeables. Las técnicas expuestas propician compartir materiales y espacios e instan al cuidado del mantenimiento del orden y la limpieza en el aula. Todas ellas son razones que relacionan la unidad con 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.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Escuadra, cartabón, regla, lápices de grafito, rotuladores y lápices de colores.
- Témperas y/o acrílicos, barnices, cola blanca, arena, polvo de mármol, papeles y cartones...
- Focos de luz.
- Arcilla, palillos de modelar, telas, alambres y plásticos.
- Yeso, recipientes y grasas

TEMA 6: LA FIGURA HUMANA.

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata de aproximar al alumno a la representación de la figura humana, tanto en el plano como en el espacio. Se facilitan procedimientos útiles para dibujar la figura humana tal y como se presenta en el espacio, y se entra en contacto con técnicas sencillas que permiten la actividad plástica tridimensional y potencian la creatividad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En etapas anteriores, los alumnos han podido adquirir nociones sobre la representación de la figura humana y sobre el cómic. Sin embargo, estos conceptos no son fáciles de asimilar por parte de los alumnos y habrá que introducirlos de forma progresiva.

OBJETIVOS

- Utilizar recursos para la representación de la figura humana sobre el plano.
- Analizar y representar el movimiento en la figura humana y los diferentes gestos.
- Experimentar con la técnica del cómic.

CONTENIDOS

- Introducción al concepto de proporción en la figura humana.
- El movimiento en la figura humana.
- El lenguaje del cuerpo. Gesto y posición. El escorzo.
- La figura en el cómic.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Comprender el concepto de proporción en la figura humana y utilizarlo para su representación.
2. Conocer y utilizar recursos para representar la figura humana en movimiento.
3. Conocer las características del lenguaje no verbal del cuerpo humano y su expresividad.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con diferentes técnicas y materiales para crear figuras tridimensionales. El papel maché.
6. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
7. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- En esta unidad se fomentan la colaboración y el compañerismo. La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente con 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.
- La utilización de los recursos tecnológicos en esta unidad fomenta el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales.
- La representación y estudio de la figura humana influirá en el alumnado 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.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Escuadra, cartabón, regla, lápices de grafito, rotuladores y lápices de colores.
- Témperas y/o acrílicos.

TEMA 7: TRAZADOS GEOMÉTRICOS.

INTRODUCCIÓN

Esta unidad introduce al alumno de Secundaria en la geometría. Lo inicia en el manejo de los instrumentos propios del dibujo técnico y en el trazado de construcciones sencillas que responden a los conceptos geométricos más elementales.

Se pretende que los alumnos tomen conciencia de que estos trazados están presentes en su ámbito cotidiano y resultan una herramienta de trabajo imprescindible en la comunicación visual.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En general, los alumnos, al llegar a la enseñanza Secundaria, tienen unos conocimientos muy básicos sobre trazados geométricos, así como del uso del material de dibujo técnico.

Por todo ello, es necesario comenzar este bloque de unidades haciendo hincapié en los aspectos más básicos.

OBJETIVOS

- Conocer los instrumentos de dibujo geométrico y hacer un uso adecuado de los mismos.
- Comprender las relaciones que se establecen entre los elementos geométricos fundamentales y realizar trazados sencillos.

CONTENIDOS

- Elementos geométricos fundamentales: punto, recta y plano.
- Instrumentos de dibujo: regla graduada, compás, escuadra y cartabón.
- Rectas en el plano: paralelas y perpendiculares.
- Recta, semirrecta y segmento.
- Ángulos
- La circunferencia. El círculo. Relaciones entre recta y circunferencia y entre circunferencias

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
3. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
4. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
5. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
6. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, la escuadra y el cartabón.
7. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
8. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos en agudos, rectos y obtusos.
9. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
10. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
11. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
12. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Las tintas.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos –mobiliario de interior y urbano, estructuras vegetales y animales – y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva sobre el respeto de otras culturas y de la propia, conociendo el arte y la historia de Andalucía.

- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno
- Utilización de programas básicos para el tratamiento digital de la imagen, haciendo un uso responsable y educativo de las TIC

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Cañón y pantalla para proyectar imágenes sobre arte, arquitectura y diseño y su relación con la geometría.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal.
- Estilógrafos, plumillas, pinceles y palillos. Tinta china negra y de colores.
- Rotuladores y lápices de colores.

TEMA 8: FORMAS POLIGONALES

INTRODUCCIÓN

Esta unidad continúa formando al alumno de Secundaria en la geometría. Lo inicia en el manejo de los instrumentos propios del dibujo técnico y en el trazado de construcciones sencillas que responden a los conceptos geométricos más elementales.

Se pretende que los alumnos tomen conciencia de que estos trazados están presentes en su ámbito cotidiano y resultan una herramienta de trabajo imprescindible en la comunicación visual.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En general, los alumnos, al llegar a la enseñanza Secundaria, tienen unos conocimientos muy básicos sobre trazados geométricos, así como del uso del material de dibujo técnico.

Por todo ello, es necesario comenzar este bloque de unidades haciendo hincapié en los aspectos más básicos. Si conocen algunos polígonos como los triángulos y los paralelogramos.

OBJETIVOS

- Conocer los instrumentos de dibujo geométrico y hacer un uso adecuado de los mismos.
- Conocer los distintos tipos de triángulos, cuadriláteros y polígonos y realizar trazados sencillos.

CONTENIDOS

- Triángulos: clasificación y trazado.
- Cuadriláteros: clasificación y trazados.
- Polígonos regulares y estrellados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Clasificar los polígonos en función de sus lados y reconocer los regulares y los irregulares.
2. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
3. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
5. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
6. Estudiar la construcción de polígonos regulares.
7. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
8. Construir polígonos estrellados.
9. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los rotuladores.
10. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
11. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos –mobiliario de interior y urbano, estructuras vegetales y animales – y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva sobre el respeto de otras culturas y de la propia, conociendo el arte y la historia de Andalucía.

- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno
- Utilización de programas básicos para el tratamiento digital de la imagen, haciendo un uso responsable y educativo de las TIC

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Revistas y periódicos para la búsqueda de imágenes.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal.
- Estilógrafos, plumillas, pinceles y palillos. Tinta china negra y de colores.

TEMA 9: FORMAS SIMÉTRICAS.

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata las formas simétricas: su presencia en el entorno y su uso en la organización de espacios plásticos y visuales. Son formas que aparecen en la naturaleza configuradas como estables y equilibradas.

Los alumnos han de valorar que el estudio de las formas simétricas reales ayuda a comprender los aspectos visuales de las diferentes imágenes y sirve, por tanto, para idear o proyectar nuevas formas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos conocen el concepto de simetría, tanto axial como radial, pues lo han trabajado en cursos anteriores.

La realización de formas simétricas es un paso nuevo, para el cual deberán apoyarse en los conocimientos adquiridos en las unidades anteriores sobre trazados geométricos.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia del orden simétrico en las formas.
- Utilizar de forma expresiva las construcciones de trazados de figuras simétricas.

CONTENIDOS

- Concepto de simetría: simetría axial y radial. Trazado de figuras con simetría axial y radial.
- Concepto de simetría geométrica y aparente
- Expresividad de la simetría: compensación de formas visuales.
- Las composiciones simétricas en el arte.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer y distinguir la simetría axial y la simetría radial.
2. Diferenciar entre simetría geométrica y simetría aparente.
3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
4. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El estarcido.
5. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- Las formas simétricas contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente las imágenes y formas de nuestro entorno. Hojas, frutos, árboles y animales son formas simétricas. La observación y el análisis de estas formas, el aprecio de sus cualidades y el enriquecimiento que aportan con sus variaciones contribuyen a la educación ambiental.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Cañón y pantalla para trabajar con imágenes sobre arte, arquitectura y diseño relacionadas con el tema de la unidad.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo. Rotuladores y lápices de colores.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Plásticos y cartones.
- Tintas, témperas, óleos o acrílicos. Pulverizadores y/o cepillos.

5. METODOLOGÍA

En principio, es difícil dar una metodología única para una materia tan compleja como la Expresión Plástica, Visual y Audiovisual, aunque esto no quiere decir que los objetivos se consigan con cualquier método.

Sólo se aprende construyendo los conocimientos, a partir de los conceptos personales que se tiene sobre determinados aspectos de la realidad y que se completan y transforman con la información que sobre técnicas, destrezas o teorías se vaya adquiriendo.

Emplearemos una metodología basada en **los siguientes principios**: la motivación, la investigación, la creatividad, partir de los conocimientos previos, fomentar la actividad del alumno, aprendizaje funcional y contextualizado y la cooperación.

MOTIVACIÓN

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 éstos y las informaciones que procedan del medio y de los recursos utilizados. Una buena motivación debe:

- Vincular al medio toda actividad que se realice, lo cual supone que el alumno debe proponer la temática que prefiera, autoexpresar los hechos vividos e interpretar hechos reales.

- Adecuar técnicas, destrezas, actividades y contenidos a la etapa evolutiva que atraviese el alumno.

- Proponer problemas que el alumno pueda resolver.

- Potenciar la expresión y creatividad del alumno, dejando que se manifiesten sus tendencias, tanto afectivas, como cognitivas, como soporte temático. De todas formas hay que avanzar sobre lo que el alumno sabe.

- Promover situaciones que permitan aplicar los aspectos teóricos en la práctica.

- Potenciar la comunicación en el aula, tanto como forma de expresión visual y plástica, a través de la propia obra del alumno, a través del contacto con los compañeros en el grupo y en las actividades de clase, entendiendo que a mayor comunicación, mayor enriquecimiento de la capacidad expresiva.

INVESTIGACIÓN

La investigación, como actividad empírica e intuitiva y estrategia global de aprendizaje, implica la búsqueda de soluciones a un mismo problema a través de diferentes procedimientos; el análisis de un problema desde distintos puntos de vista y la capacidad de relacionarlos proponiendo soluciones alternativas.

Se plantea una investigación no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental. Que el alumno descubra a través de la experiencia y la observación.

CREATIVIDAD

La creatividad se desarrolla y educa en cualquier área curricular, pero tradicionalmente se ha asociado al ámbito artístico. 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 una mera reproducción de otro.

El desarrollo de la creatividad es prioritario en el lenguaje plástico, visual y audiovisual, puesto que toda actividad artística lo es cuando supone una creación para el individuo.

PARTIR DEL NIVEL DE CONOCIMIENTOS PREVIOS.

Intentamos generar aprendizajes significativos también en el campo de los valores y los procedimientos, por lo que será fundamental conocer el punto de partida de nuestros alumnos para organizar las actuaciones desde esa referencia. Por este motivo se realizará una evaluación inicial que marcará el punto de partida.

FOMENTAR LA ACTIVIDAD DEL ALUMNO.

La participación activa del alumnado es fundamental en cualquier aprendizaje, pero cuando trabajamos en el mundo axiológico y estratégico se torna esencial, ya que la única forma de conseguir que los aprendizajes realizados se tornen en pautas de comportamiento del alumnado es garantizando su participación y asunción de forma autónoma de estas pautas de actuación, no fomentadas por la autoridad externa, sino asumidas por el propio sujeto.

Para ello se utilizarán técnicas de investigación, como la elaboración de un archivo de imágenes referentes a las unidades didácticas (se pueden emplear los ordenadores para la elaboración de los mismos), debates, el aprendizaje por descubrimiento (por ejemplo al inicio del tema de perspectiva cónica se saldrá al patio del centro para dibujar el edificio), etc....

FUNCIONALIDAD Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

Siempre trabajaremos aspectos de la vida cotidiana del alumnado y resaltaremos el valor que estos aprendizajes tienen de cara al futuro, de esta forma cumpliremos un doble objetivo: motivamos a los alumnos para implicarse en los aprendizajes y facilitamos la generalización de los mismos. Es necesario que el alumno tenga una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, que esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que ya sabe.

COOPERACIÓN: se utilizarán los grupos cooperativos, para fomentar el desarrollo social e intelectual del alumnado.

El Departamento utilizará las siguientes pautas para poder utilizar la metodología adecuada para llevar a cabo el cumplimiento de cada uno de los puntos establecidos en la presente programación.

- 1.Exposición oral y visual.
- 2.Observación analítica y crítica de imágenes y objetos del entorno.
- 3.Comentarios de obras de arte y estilos artísticos.
- 4.Comentario de publicidad y medios audiovisuales.
- 5.Observación analítica y crítica de trabajos de alumnos de años anteriores
- 6.Debates.
- 7.Plantear, en la medida de lo posible, actividades que potencien la creatividad y la originalidad en su resolución.
- 8.Utilización de las técnicas gráfico-plásticas y audiovisuales.
- 9.Utilización de los ordenadores del centro
- 10.Manipulación de formas.
- 11.Trabajo en pequeños grupos...

En cuanto a las actividades planteadas, las propias características del alumnado de ESO hacen que el papel que debe jugar el planteamiento de actividades sea fundamental. Dichas actividades serán el eje de trabajo sobre el que se apoye la labor del docente y del alumno; como ya se ha comentado en la metodología, las actividades deben ser el vehículo de trabajo del tema, puesto que no sólo fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que es a través de ellas como el alumno/a desarrolla su conocimiento. Por ello deben ser variadas, deben estar relacionadas con los contenidos y los objetivos y debemos plantearlas de forma clara. Pueden ser individuales o en equipo, para realizarlas en clase.

Las primeras sesiones de cada tema deben ser de planteamiento, de motivación y de sondeo para las ideas previas. A continuación, se leerá el tema correspondiente. A partir de aquí, las sesiones se desarrollarán con una estructura parecida, esto es, explicación, realización de nuevas actividades corrección de actividades, aclaración de dudas, y planteamiento para el día próximo. Las últimas deben servir para puestas en común, extraer conclusiones y evaluación final (prueba). Debe tenerse en cuenta la atención a la diversidad, reflejada en este punto con las actividades de refuerzo y ampliación.

6. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales, como ejes educativos básicos que atraviesan todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, deben impregnar el desarrollo de la actividad docente y estar presente en todo momento en el

aula. El carácter integral del currículo implica que a él se incorporen elementos educativos básicos que la sociedad demanda y que han de integrarse en el transcurso de la enseñanza.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 6 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, y sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias de la Educación Secundaria Obligatoria que se vinculan directamente con los aspectos detallados a continuación, el currículo 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.

7. INTERDISCIPLINARIEDAD

En este apartado hacemos referencia a la necesidad de establecer una adecuada relación interdisciplinar a diferentes niveles, de forma que una relación horizontal entre ellas redunde en la mejor asimilación de los contenidos propios de la asignatura de Plástica y Visual. La interdisciplinariedad se establece con otras asignaturas del mismo curso, con otros departamentos y con las materias impartidas durante cursos anteriores y posteriores.

Consecuentemente, para Plástica y Visual de 1º, 2º, 3º y 4º de ESO, podemos concretar algunas relaciones interdisciplinares con otras áreas educativas de la etapa:

- a) Matemáticas: cálculo, geometría plana, escalas.
- b) Tecnología: proceso de creación de un objeto, sistemas de representación, normalización, técnicas constructivas, herramientas y materiales.
- c) Lengua: vocabulario específico.
- d) Inglés: vocabulario técnico de los lenguajes integrados, publicidad.
- e) Informática: nuevas tecnologías de tratamiento de imágenes.
- f) Historia del arte

Además de estas relaciones, se intentará a lo largo del curso trabajar conjuntamente con otros departamentos y con el centro, como por ejemplo, en el proyecto lector, en la celebración del día contra la violencia de género o en la celebración del día de Andalucía.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la adquisición de las competencias básicas y de los objetivos de la educación secundaria obligatoria y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente.

ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.

A fin de atender al alumnado con necesidades educativas especiales a los que se refiere el artículo 20-24 del Decreto 111/2016 del artículo 35-47 de la Orden de 14 de Julio de 2016 en la que se establece la ordenación y el currículo para la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, donde aparecen las medidas a adoptar para la atención a la diversidad, la atención del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, la escolarización del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo y las adaptaciones que se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias básicas. La evaluación y la promoción tomarán como referente los criterios de evaluación fijados en dichas adaptaciones.

La metodología de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.

El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.

El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.

El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que

Cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado.

Se considera alumnado con Necesidades educativas especiales:

El alumnado con altas capacidades intelectuales, identificado como tal por el personal con la debida cualificación y en los términos que establezca por Orden la Consejería competente en materia de educación, se flexibilizará, de conformidad con la normativa vigente, de forma que pueda anticiparse su incorporación a la etapa o reducirse la duración de la misma, cuando se prevea que es lo más adecuado para el desarrollo de su equilibrio personal y su socialización.

El alumnado con bajas capacidades intelectuales

El alumnado con algún tipo de minusvalía sensorial

A fin de atender al alumnado con Necesidades educativas especiales a lograr unos objetivos y lograr y desarrollar las capacidades, se realizaran:

Adaptación curricular individualizada poco significativa:

Son aquellas en las que solo se requieren modificaciones en los elementos de acceso al currículo, que permitirán al alumno desarrollar las capacidades enunciadas en los objetivos generales de la etapa.

Algunas de estas adaptaciones son:

Organización de los recursos humanos.

- Distribución de espacios
- Disposición del aula

- Equipamiento y recursos didácticos.
- Horario y agrupamiento de alumnos-as
- Empleo de programas de mediación (enriquecimiento cognitivo, lingüístico, habilidades sociales, . . .)
- Métodos de comunicación alternativa (Braille, . . .)

Cuando a juicio del equipo educativo el progreso de un alumno no responda globalmente a los objetivos programados, se adoptarán las medidas oportunas de refuerzo educativo.

Estas adaptaciones que afectan a elementos del currículo tales como la *metodología*, el *tipo de actividades*, los *instrumentos y técnicas de evaluación*, no afectan a los objetivos educativos, que siguen siendo los mismos que tenga el grupo con el que se encuentra el alumno.

Adaptaciones curriculares individualizadas significativas:

Serán consideradas como *MÁS SIGNIFICATIVAS* las adaptaciones que afecten a los elementos básicos del Proyecto Curricular de Etapa o Ciclo: Objetivos educativos, metodología, contenidos y evaluación; apartándose significativamente de los contenidos y criterios de evaluación del currículum, dirigida a los alumnos-as con necesidades educativas especiales.

En estos casos se elaborará un documento escrito que deberá ser supervisado por la Administración Educativa.

ALUMNOS CON LA ASIGNATURA DE EPV PENDIENTE.

En 1º ESO no hay alumnos-as con asignaturas pendientes

ALUMNOS REPETIDORES.

Planes específicos personalizados para el alumnado que no promoció.

El alumno/a seguirá el normal desarrollo de la clase prestando atención especial a aquellos contenidos que ofrezcan una mayor dificultad.

9.ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Estas actividades se irán realizando según la disposición encontrada en los alumnos.

Actividades y exposición para conmemorar el “Día Internacional contra la violencia de género”. Realizado con los alumnos de **1º a 4º de ESO**. 25 de Noviembre.

Actividades relacionadas con el día de Andalucía

Exposición de los trabajos de los alumnos. Exposición de los trabajos más representativos realizados por los alumnos a lo largo del curso. Dicha exposición se realizaría en Junio.

Visitas a exposiciones. Visita a los Reales Alcázares de Sevilla con los alumnos de 1º y 2º E.S.O.

Visita a Museo Picasso de Málaga con 3º y 4º E.S.O.

10. EVALUACIÓN.

La evaluación no equivale a calificación, sino un concepto más amplio, que es el resultado del conjunto de actividades, análisis y reflexiones que permitirá el conocimiento y la valoración lo más real, integral y sistemática posible de todo el proceso enseñanza – aprendizaje, a fin de comprobar en qué medida se ha conseguido lo que se pretendía y poder actuar sobre ello para regularlo.

La evaluación ha de adoptar un carácter procesual y continuo, que le permita estar presente, de forma sistemática, en el desarrollo de todo tipo de actividades y no sólo en momentos puntuales y

aislados. Se podrán valorar así los resultados obtenidos y los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados, de acuerdo con la definición que, como desarrollo de capacidades, se ha hecho de los objetivos educativos.

La actividad evaluadora deberá tomar en consideración la totalidad de elementos que entran a formar parte del hecho educativo, atendiendo globalmente a todos los ámbitos de la persona, y no sólo a los aspectos puramente cognitivos; teniendo en cuenta la singularidad de cada individuo.

La evaluación, entendida como actividad facilitadora del desarrollo del alumno, debe proporcionar información sobre la evolución a lo largo de la etapa, de las capacidades de observación, memoria visual, expresión, sentido estético, así como el conocimiento y destreza en el uso del vocabulario, técnicas, materiales y conceptos específicos del área. Luego será entendida como proceso, por lo que contaremos con cuatro momentos para llevarla a cabo:

a) Evaluación inicial: tendrá lugar al inicio de cada unidad didáctica, nos permitirá conocer el ya comentado “nivel de conocimientos previos” del alumnado a quien va dirigida la acción educativa, con objeto de adecuarse a este punto de partida.

b) Evaluación formativa: se realizará durante el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje, su finalidad es la de detectar la efectividad de dicho proceso, determinando la necesidad de introducir modificaciones en el mismo.

c) Evaluación final: nos proporciona información acerca de la bondad de la acción educativa, de forma que nos indique por una parte, el grado de consecución de los objetivos propuestos, y por otra, que nos marque posibilidades de mejora.

d) Evaluación extraordinaria: se realizará en el mes de septiembre y el objetivo principal es lograr que los alumnos superen los objetivos, contenidos y competencias básicas no superadas durante el curso escolar.

10.1. TIPOS DE EVALUACIONES

EVALUACIÓN INICIAL

La exploración inicial es necesaria para recoger información sobre los conocimientos previos que tenga el alumno acerca de los nuevos contenidos que se le presentan. Consistirá en la realización de pruebas globales al principio del proceso, en las que se evaluarán aspectos como:

1. Capacidad de expresión artística
2. Creatividad
3. Nivel de utilización de materiales
4. Sentido estético etc.

EVALUACIÓN FORMATIVA

Se efectúa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y tiene por objetivo valorar las dificultades con las que tropieza el alumno y la alumna para ajustar la ayuda pedagógica a las necesidades reales de cada uno.

La sistematización del seguimiento debe basarse en técnicas y aspectos no solo intuitivos, sino lo más objetivos y fiables posible, tales como:

1. Observación diaria
2. Trabajo de los alumnos
3. Observación del cuidado de los materiales y uso de los mismos.
4. Puntualidad en la entrega de los trabajos

La Falta de asistencia como pérdida de explicaciones y del hilo conductor del aprendizaje, influye negativamente en el proceso evaluador.

EVALUACIÓN FINAL O SUMATIVA

Se efectúa al acabar la secuencia de aprendizaje para valorar la eficacia del proceso. Esta evaluación acredita el nivel adquirido y es la que permite pasar a otra secuencia de aprendizaje. La evaluación sumativa toma datos de la evaluación formativa, es decir, de los obtenidos durante el proceso, y añade a éstos otros obtenidos de forma más puntual.

Respecto al proceso de evaluación se seguirán los siguientes pasos:

- 1.-Programar la evaluación, es decir, establecer lo que se quiere comprobar.
- 2.-Observar datos sobre los conocimientos adquiridos, sus capacidades y destrezas, y su actitud en general.
- 3.-Analizar los datos para poder autoevaluarse, para mejorar lo conseguido y organizarse mejor, y así avanzar en su desarrollo.
- 4.-Evaluar los objetivos y consecuentemente todo el proceso de aprendizaje.
5. Calificar el trabajo realizado, analizando los criterios que se exponen a continuación.

10.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

En el RD 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015), se recogen los estándares de aprendizaje evaluables y los criterios de evaluación para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de primer ciclo de la ESO. Se trabajarán en 1º ESO los señalados en negrita y el resto se trabajarán en 1º de la ESO si da tiempo y si no en 2º ESO y 3º de la ESO.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Expresión plástica	
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La tempera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico 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. 3.1. 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...) 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno

	inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. 7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. 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. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. 11.7. 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
--	--

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 2. Comunicación audiovisual	
Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 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. 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Dibujo técnico	
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se

Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 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

forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4

sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	centros. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.
--	--

10.3.RELACIÓN DE LOS OBJETIVOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES EVALUABLES

La siguiente tabla relaciona los objetivos de área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual con los tres bloques de Criterios de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje Evaluables junto con la ponderación que adopta el Departamento para los objetivos que el alumno/a debe adquirir

OBJETIVOS	%	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
1.Contemplar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, para respetar, valorar y disfrutar los distintos movimientos artísticos además del patrimonio cultural histórico y cultural.	20 %	Bloque 1: 1-6 Bloque 2: 1-2-3-4-7-9-13-15-16 Bloque 3:-	Bloque 1: 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. Bloque 2: 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la

			narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
2.-Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión. y sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.	20 %	Bloque 1: 2-3-4-7- Bloque 2: 5-6-14 Bloque 3:-	Bloque 1: 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico 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. 3.1. 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...) 3.1. 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...) 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. Bloque 2: 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema 5.2. Diseña símbolos e iconos.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
3.-Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, planificando y reflexionando 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.	30 %	Bloque 1:5-8-9-10-11 Bloque 2:8-12 Bloque 3:-	Bloque 1: 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. 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. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas

			visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. 11.7. 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 Bloque 2: 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
4.-Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo a su vez hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de la dificultades para representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y su aplicación en el mundo del arte y del diseño.	30 %	Bloque 1:- Bloque 2:- Bloque 3: del 1 al 29	Bloque 3: 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuáles, en caso afirmativo. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre

			circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.
--	--	--	---

10.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Siguiendo las directrices de la programación del Departamento de Educación Plástica Visual y Audiovisual, en la que aparecen detallados los contenidos, objetivos y sistema de evaluación de la materia, la ponderación cuantitativa de la evaluación será la siguiente:

La observación directa del trabajo diario realizado por los alumnos nos proporcionará una valiosa información sobre aspectos actitudinales y otros de carácter conceptual y procedimental.

- 1· El grado de comprensión de los contenidos conceptuales requeridos.
- 2· La destreza y habilidades manuales.
- 3· El manejo de los útiles de dibujo.
- 4· La realización de tareas marcadas.
- 5· Realización de actividades individuales en su cuaderno, recogidas para su corrección y calificación.
- 6· Realización de trabajos colaborativos o en grupo y grado de implicación en los mismos.
- 7· Grado de participación en clase, presentación de trabajos y actividades complementarias.
- 8· Observación diaria del comportamiento y la actitud del alumno en el aula. Así como la regularidad en la asistencia a clase.

Todo ello, cuadernos de actividades, trabajos en grupo, etc, son entregados a los alumnos una vez corregidos, teniendo oportunidad de contrastar sus aciertos y errores incluso de una forma grupal, fomentando así una reflexión continua que permita buscar estrategias de mejora.

En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta el acabado y dominio de la técnica, la originalidad y adecuación a lo propuesto.

Del mismo modo, si se considerase necesario, podrían realizarse ejercicios teóricos de control teniendo en cuenta el conocimiento del lenguaje específico y su dominio, la claridad en la expresión de los conceptos y la coherencia de las redacciones, la comprensión de los trazados geométricos y la exactitud en su ejecución, los recursos técnicos y teóricos utilizados en la realización de composiciones, el sentido y la carga simbólica con las que éstas se presenten, etc.

Los ejercicios teóricos podrán consistir en controles, esquemas, resúmenes, exposiciones orales, etc., a criterio del profesor,

La actitud ante la asignatura así como hacia los compañeros y el comportamiento dentro del aula (atención, participación, respeto a los materiales, entrega de trabajos en los plazos indicados así como realización de los mismos en el aula, traer el material de la asignatura y cuidarlo convenientemente, etc.) contará un 20% de la nota total de cada evaluación.

Será condición indispensable para aprobar la presentación del 100% de las láminas o trabajos de carácter práctico señalados por el profesor en clase

El alumno/a tendrá que entregar todas las láminas, en cada una de ellas deberá obtener una nota numérica como mínimo de CINCO,

Se superará la asignatura entregando TODAS las láminas con una nota mínima de cinco.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO

PLAN DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES CALIFICADAS NEGATIVAMENTE:

Para los alumnos con evaluaciones calificadas negativamente en la 1ª o 2ª evaluación, se aplicará un plan de refuerzo con el que se pretende dar la posibilidad a dichos alumnos de recuperar evaluaciones no aprobadas.

A través de trabajos y con los criterios de calificación citados en esta programación el alumno tendrá la capacidad de recuperar las evaluaciones no superadas en su momento.

El profesor de la materia realizará el seguimiento de los trabajos y actividades de recuperación.

PLAN PARA LOS ALUMNOS QUE NO SUPERAN LA MATERIA EN LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO:

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente esta materia en la evaluación final (Junio) deberán realizar una serie de ejercicios durante el periodo de vacaciones estivales dispuestos por el Departamento de EPVA. Éstos serán entregados, debidamente acabados, en el día de septiembre fijado por el Departamento de acuerdo con Jefatura de Estudios.. Se evaluará según los criterios de evaluación establecidos anteriormente.

10.5.- SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Al finalizar cada evaluación, se realizará un seguimiento de la programación para ver si se ha dado lo programado. Asimismo, al finalizar cada evaluación el/la profesor/a utilizará los siguientes indicadores de logro para evaluar su actividad docente en relación a la diversidad, actividades en el aula, la programación y la evaluación. Se marcará de 1 a 4, siendo 1 POCO CONSEGUIDO y 4 MUY CONSEGUIDO

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE	1	2	3	4
Tanto en las actividades como en los exámenes, realizamos unos ejercicios más sencillos o más complicados que otros				
Tenemos en cuenta la diversidad a la hora de organizar la clase, dividir a los alumnos en grupo, etc.				
Agrupo a los alumnos de diferentes formas: de manera individual, por parejas, en grupos reducidos, en grupos numerosos, etc.				
Secuencio y distribuyo los contenidos de la programación teniendo en cuenta lo acordado con el resto de compañeros del departamento.				
Consulto la programación a lo largo del trimestre.				
Antes de comenzar una nueva unidad explico a los alumnos, qué, cómo y para qué lo vamos a aprender y qué y cómo voy a valorar lo aprendido.				
Utilizo diferentes tipos de pruebas para realizar la evaluación				
Adapto mi sistema de evaluación si cambian las condiciones o circunstancias de la clase				
En la evaluación del alumno, le comunico en qué debe mejorar				

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
2º ESO
CURSO 2017-2018**

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO

1.INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN. PAPEL DE LA MATERIA EN EL CURRÍCULO.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, modificó el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, para definir el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas. El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015) establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. El currículo estará integrado por los **objetivos** de cada enseñanza y etapa educativa; **las competencias**, o capacidades para activar y aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, para lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos; **los contenidos**, o conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias; **la metodología didáctica**, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo de los docentes; **los estándares y resultados de aprendizaje evaluables**; y **los criterios de evaluación** del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

En la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se organiza en materias y comprenderá dos ciclos, el primero de tres cursos escolares (1º, 2º y 3º ESO) y el segundo de uno (4º ESO), teniendo este último un carácter fundamentalmente propedéutico. En estos ciclos, se cursarán asignaturas troncales, específicas y de libre configuración autonómica.

En el bloque de **asignaturas troncales** se garantizan los conocimientos y competencias que permitan adquirir una formación sólida y continuar con aprovechamiento las etapas posteriores en aquellas asignaturas que deben ser comunes a todo el alumnado, y que en todo caso deben ser evaluadas en las evaluaciones finales de etapa. El bloque de **asignaturas específicas** permite una mayor autonomía a la hora de fijar horarios y contenidos de las asignaturas, así como para conformar su oferta. El bloque de **asignaturas de libre configuración autonómica** supone el mayor nivel de autonomía, en el que las Administraciones educativas y en su caso los centros pueden ofrecer asignaturas de diseño propio, entre las que se encuentran las ampliaciones de las materias troncales o específicas. Esta distribución no obedece a la importancia o carácter instrumental o fundamental de las asignaturas sino a la distribución de competencias entre el Estado y las comunidades autónomas, acorde con la Constitución española.

En este Real Decreto 1105/2014 se incluye la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual como una materia del **bloque de asignaturas específicas** en 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO.

La Comunidad Autónoma de Andalucía es competente en materia de regulación y administración de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades, a tenor del artículo 19 del Estatuto de Autonomía de Andalucía, y sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos 27 y 149.1.30 de la Constitución, y de las Leyes Orgánicas que lo desarrollan, por lo que las enseñanzas correspondientes a toda la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria., quedan reguladas por el Decreto 111/2016, del 14 de junio, según la Orden del 14 de julio de 2016 que desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.

En dicho Decreto la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

Según el Decreto 111/2016 del 14 de junio, la finalidad de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es 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. Además, el área, 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 de 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, las referencias arquitectónicas, su legado estético y ornamental, y su relación con las construcciones geométricas.

También destacar la importancia de artistas contemporáneos andaluces en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

Con respecto a la contextualización de la presente programación, El I.E.S. Fuente Álamo está ubicado en el término municipal de Puente Genil (Córdoba), concretamente en la carretera del Palomar, en la zona ribereña junto al río Genil y, por tanto, en las afueras del casco urbano.

Las enseñanzas que se imparten son, Educación Secundaria Obligatoria y Programas para la mejora del aprendizaje y el rendimiento (PMAR 3º ESO). Son dos los centros de Primaria adscritos a nuestro IES: El CEIP Ramiro de Maeztu, en el barrio bajo de Puente Genil, y el CEIP agrupado rural Río Genil, con unidades repartidas en cada aldea y con ubicación principal en la aldea del Palomar

La procedencia del alumnado es mayoritariamente del ámbito rural. El centro acoge a todos los jóvenes de las aldeas de Puente Genil (Cordobilla, Los Arenales, Puerto Alegre, Ribera Baja, Ribera Alta, El Palomar, Sotogordo y La Mina) así como de núcleos rurales más pequeños (cortijos, casas de labranza, etc.) y a los alumnos del barrio bajo del pueblo (Miragenil), además existe una parte del alumnado que pertenece a zonas deprimidas marginales.

Todos los alumnos son usuarios del servicio de Transporte Escolar que ofrece la Administración Educativa mediante las respectivas líneas de transporte creadas.

La gama de profesiones de padres del alumnado se circunscribe, básicamente, al sector agrario y servicios sin dejar de mencionar el considerable desempleo que se observa en la zona.

Se percibe la necesidad de vincular la educación, formación e iniciación en el mundo laboral de acuerdo con el entorno más cercano y prestar atención al hecho de que los alumnos profundicen en el respeto de su entorno, tanto natural como geográfico, social y económico.

En el presente curso en el centro dos líneas de 1º de ESO, dos líneas de 2º de ESO, dos líneas de 3º de ESO, una línea de 4º de ESO y Programas para la mejora del aprendizaje y el rendimiento (PMAR 3º ESO).

Una vez hecha la contextualización del centro pasamos a ver como éste área contribuye a lograr las competencias clave establecidas para la educación secundaria obligatoria y cuales son sus principales objetivos y contenidos.

2.CONTRIBUCIÓN DEL AREA A LAS COMPETENCIAS CLAVE

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015) establece que las competencias del currículo serán las siguientes:

1. Comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse

actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo. Se potenciará el desarrollo de las competencias Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Descripción de dichas competencias:

1. Competencia en comunicación lingüística

Supone la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

Su desarrollo comporta el dominio de la lengua oral y escrita en múltiples contextos, y el uso funcional de, al menos, una lengua extranjera.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.

Supone aplicar aquellas destrezas y actitudes utilizando las herramientas de apoyo adecuadas, e integrando el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento para dar una mejor respuesta a las situaciones de la vida de distinto nivel de complejidad.

3. Competencia digital

Consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Su desarrollo implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.

4. Competencia para aprender a aprender

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas). Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

5. Competencias sociales y cívicas.

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.

Su desarrollo supone comprender la realidad social, afrontar la convivencia y los conflictos empleando el juicio ético basado en los valores y prácticas democráticas, y ejercer la ciudadanía, actuando con criterio propio, contribuyendo a la construcción de la paz y la democracia, y manteniendo una actitud constructiva, solidaria y responsable ante el cumplimiento de los derechos y obligaciones cívicas.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Esta competencia implica la conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos desde un

sentimiento de competencia o eficacia personal, e incluye tanto el pensamiento estratégico, como la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, y el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual, todo lo cual se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas.

El sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor suponen ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

7. Conciencia y expresiones culturales.

Esta competencia en lo que respecta a la conciencia, incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

Son parte de esta competencia el uso responsable de los recursos naturales, el cuidado del medio ambiente, el consumo racional y responsable, y la protección de la salud individual y colectiva como elementos clave de la calidad de vida de las personas

Esta competencia en lo referente a las expresiones culturales, supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. También está relacionada con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades

1.1 IMPLICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA ESPECIALIDAD DE DIBUJO

Como ya hemos mencionado no hay una única competencia por materia ni una materia por competencia sino que en todas las materias se trabajan todas las competencias con mayor o menor implicación.

1. Competencia en comunicación lingüística: la contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, que ha de ser utilizado en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de la información. También se contribuye con el conocimiento del lenguaje y la comunicación visual.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: El uso instrumental de herramientas matemáticas, en su dimensión justa y de manera fuertemente contextualizada, contribuye a configurar adecuadamente la competencia matemática, en la medida en que proporciona situaciones de aplicabilidad a diversos campos (como la geometría), facilita la visibilidad de esas aplicaciones y de las relaciones entre los diferentes contenidos matemáticos comunes y colabora en la mejora de la confianza en el uso de esas herramientas.

3. Competencia digital: el tratamiento específico de las tecnologías de la información y la comunicación, integrado en esta materia, proporciona una oportunidad especial para desarrollar esta competencia, y a este desarrollo están dirigidos específicamente una parte de los contenidos.

4. Competencia para aprender a aprender: a la adquisición de la competencia de aprender a aprender se contribuye por el desarrollo de estrategias de resolución de problemas técnicos, en particular mediante la obtención, análisis y selección de información útil. Por otra parte, el estudio metódico de objetos, sistemas o entornos proporciona habilidades cognitivas y promueve actitudes y valores necesarios para el aprendizaje.

5. Competencias sociales y cívicas: la contribución a la adquisición de la competencia social y cívica, en lo que se refiere a las habilidades para las relaciones humanas y al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades, vendrá determinada por el modo en que se aborden los contenidos, tendrán la oportunidad de expresar y discutir adecuadamente ideas y razonamientos, escuchar a los demás, abordar dificultades, gestionar conflictos y tomar decisiones, practicando el diálogo, la negociación y adoptando actitudes de respeto y tolerancia hacia sus compañeros y compañeras. De la misma forma, se contribuirá al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades desde el análisis del desarrollo artístico y tecnológico y de organización social que han tenido lugar a lo largo de la historia de la humanidad.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: se centra en el modo particular que proporciona esta materia para abordar los trabajos de una forma creativa y autónoma y, se incide en la valoración reflexiva de las diferentes alternativas y se prepara para el análisis previo de las consecuencias de las decisiones que se toman en el proceso.

7. Conciencia y expresiones culturales. la adquisición de destrezas en el uso de lenguajes específicos como los icónicos y gráficos, y una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

3. OBJETIVOS

Los objetivos se definen como las intenciones que orientan el diseño y la realización de las actividades necesarias para la consecución de las grandes finalidades educativas, esto es, promover el desarrollo integral del individuo, y facilitar la construcción de una sociedad más justa y solidaria.

3.1 OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Están redactados en términos de capacidades y han de entenderse como metas que guían el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que deben guardar relación con los grandes ámbitos de aprendizaje y tipos de contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes). Los objetivos generales de etapa son los contemplados en el Artículo 11 del RD 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015). La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las 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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, 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) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.2 OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA

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

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, 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.

3.3 CONCRECIÓN DE LOS OBJETIVOS

El Departamento de Dibujo ha concretado los objetivos de área de Educación Plástica , visual y audiovisual en cuatro los cuáles están recogidos en la siguiente tabla junto con las competencias clave relacionadas con estos.

COMPETENCIAS CLAVE	OBJETIVOS
4. Aprender a aprender. 5. Competencias sociales y cívicas. 6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7. Conciencia y expresiones culturales.	1. Contemplar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, para respetar, valorar y disfrutar los distintos movimientos artísticos además del patrimonio cultural histórico y cultural.

1.Comunicación lingüística. 3.Competencia digital. 4.Aprender a aprender. 5.Competencias sociales y cívicas. 7. Conciencia y expresiones culturales.	2.-Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión. y sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
3. Competencia digital. 4.Aprender a aprender. 5. Competencias sociales y cívicas. 6.Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7. Conciencia y expresiones culturales.	3.-Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones , planificando y reflexionando 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.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4.Aprender a aprender. 5.Competencias sociales y cívicas. 7. Conciencia y expresiones culturales.	4.-Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo a su vez hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de la dificultades para representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

4. CONTENIDOS Y SECUENCIACIÓN DE LOS MISMOS

Junto al aprendizaje de datos, informaciones, hechos y conceptos, se destaca la necesidad de entender también como contenidos el conjunto de procedimientos a partir de los cuales se construye el conocimiento y, asimismo, el sistema de actitudes, valores y normas que rigen el proceso de elaboración de la ciencia y la vida en sociedad. Esta visión integradora de los contenidos es coherente con el desarrollo armónico e integral de la persona que constituye uno de los objetivos de la educación.

Basándonos en los contenidos recogidos en el anexo de la Orden de 14 de julio de 2016 del y en el libro de texto empleado (Educación Plástica, Visual y Audiovisual I de S.M.), se proponen los siguientes contenidos estructurados en temas o unidades didácticas. La temporalización de los contenidos queda abierta al criterio del profesorado y al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

Los contenidos para el primer ciclo se presentan en **tres bloques interrelacionados**: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico. Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico.

Bloque 1 . Expresión Plástica. Este bloque hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual. Se prestará una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc.

Bloque 3. Dibujo Técnico permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría.

Una vez analizados los resultados de la Evaluación Inicial y teniendo como referencia el libro de texto de la editorial sm, seleccionado para el primer ciclo por el Departamento de Dibujo, los contenidos serán secuenciados de la siguiente manera

TEMA 1. PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES.

INTRODUCCIÓN

El objetivo es aproximar a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes.

OBJETIVOS

1. Distinguir las diferencias y similitudes que existen entre los conceptos de percepción y observación y conocer los principales principios perceptivos.
2. Diferenciar los distintos efectos visuales utilizados para crear una imagen y reconocer las relaciones existentes entre las formas.
3. Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual
4. Diferenciar las clases de lenguajes visuales utilizados y su finalidad comunicativa.

CONTENIDOS

1. La percepción visual y la observación. Relaciones y diferencias. Los principios perceptivos. Los efectos visuales.
2. Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.
3. La comunicación visual. El lenguaje visual. Clases de lenguajes visuales. Clases de imágenes y sus funciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1 Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
- 2 Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
- 3 Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
- 4 Reconocer las diferentes funciones de comunicación.
- 5 Apremiar 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.
- 6 Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.
- 7 Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El *collage*.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- La gran variedad de imágenes permite trabajar aspectos fundamentales de la educación en valores como la preocupación por el medioambiente, la necesidad de la igualdad de sexos, el consumo responsable y la educación vial.
- El hecho de trabajar con imágenes puede ser una buena propuesta para plantear a los alumnos una actividad de reflexión y crítica sobre los diferentes medios de comunicación y audiovisuales y sobre el correcto uso de las tecnologías de la información.

TEMA 2. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

INTRODUCCIÓN

El objetivo es aproximar a los alumnos al lenguaje audiovisual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes.

OBJETIVOS

1. Identificar las características del lenguaje audiovisual
2. Distinguir los principales recursos que emplea el lenguaje cinematográfico.
3. Reconocer los elementos básicos del lenguaje televisivo y su influencia en el espectador
4. Conocer las aplicaciones del lenguaje audiovisual en las nuevas tecnologías

CONTENIDOS

1. El lenguaje cinematográfico.
2. El lenguaje televisivo
3. Las imágenes y las nuevas tecnologías.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
2. Apreciarse 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.
3. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- La gran variedad de imágenes permite trabajar aspectos fundamentales de la educación en valores como la preocupación por el medioambiente, la necesidad de la igualdad de sexos, el consumo responsable y la educación vial.
- El hecho de trabajar con imágenes puede ser una buena propuesta para plantear a los alumnos una actividad de reflexión y crítica sobre los diferentes medios de comunicación y audiovisuales y sobre el correcto uso de las tecnologías de la información.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Recursos TIC

TEMA 3. ANÁLISIS DE LAS FORMAS.

INTRODUCCIÓN

El objetivo es aproximar a los alumnos a los diferentes estilos de representar las formas o elementos que nos rodean.

OBJETIVOS

1. Distinguir las cualidades de la forma y los diferentes tipos de formas.
2. Diferenciar los procedimientos empleados para representar una forma.
3. Reconocer los recursos expresivos al representar una forma.
4. Diferenciar los distintos estilos artísticos.

CONTENIDOS

1. Cualidades de las formas. Clases de formas
2. El dibujo de las formas.
3. Expresividad de las formas
3. Los estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Describir diferentes tipos de forma.
2. Reconocer los diferentes estilos pictóricos.
3. Realizar composiciones con diferentes recursos expresivos, con diferentes técnicas y materiales y con diferentes estilos pictóricos.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente y, por otra parte, el análisis de las formas de nuestro entorno cercano tanto natural como artificial nos ayuda a fomentar la educación medioambiental.
- El hecho de encontrar gran cantidad de artistas masculinos a lo largo de la historia y pocas artistas femeninas permite trabajar la igualdad entre los sexos.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Imágenes de cuadros realizados por diferentes pintores a lo largo de la historia.
- Lápices de grafito.
- Lápices de colores y rotuladores. Témperas

TEMA 4. LOS ELEMENTOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se definen las cualidades y funciones expresivas de los elementos visuales básicos de la expresión plástica: el punto, la línea, el plano, la textura y el color. Conocer las características y posibilidades expresivas de estos elementos permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad en sus trabajos artísticos.

La unidad estudia también cómo podemos comunicar sentimientos mediante el uso de estos elementos en las obras de arte.

OBJETIVOS

1. Conocer los principales elementos plásticos que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual y psicológica.
2. Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos.
3. Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CONTENIDOS

1. El punto: descripción y características estructurales. El punto como elemento expresivo y compositivo.
2. La línea: descripción y características estructurales. La línea como elemento expresivo y compositivo.
3. El plano: descripción y características estructurales. El plano como elemento expresivo y compositivo.
4. La textura: tipos de textura. Texturas táctiles y gráficas, naturales y artificiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer los elementos visuales en la naturaleza y en las manifestaciones artísticas.
2. Diferenciar las características y los valores expresivos de los elementos de expresión plástica.
3. Realizar composiciones que produzcan distintos efectos visuales utilizando el punto como elemento de expresión.
4. Crear composiciones y encajados con la línea como elemento clave para expresar emociones o representar motivos del natural.
5. Observar, diferenciar y crear diferentes tipos de texturas.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.
- El cuidado de los materiales utilizados y la limpieza de los trabajos así el uso de materiales naturales y artificiales reciclados para llevar a cabo las composiciones con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Témperas y pinceles. Tinta china. Lápices de grafito y de colores. Rotuladores. Ceras
- Papel de dibujo y cartulinas de colores.
- Tijeras y pegamento.
- Materiales diversos como hilos, telas, maderas, corcho, arena, plásticos, metales, etc.

TEMA 5. EL COLOR

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se definen las cualidades y funciones expresivas del color. Conocer las características y posibilidades expresivas de este elemento permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad en sus trabajos artísticos.

La unidad estudia también cómo podemos comunicar sentimientos mediante el uso de este elemento en las obras de arte.

OBJETIVOS

1. Conocer el color como elemento plástico que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual y psicológica.
2. Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos.
3. Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CONTENIDOS

1. Naturaleza del color. Descomposición de la luz blanca.
2. Síntesis aditiva. Colores luz primarios, secundarios y complementarios.
3. Síntesis sustractiva o mezcla de colores pigmento
4. La codificación del color.
5. Armonías cromáticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los colores luz de los colores pigmento.
2. Realizar composiciones que produzcan distintos efectos visuales empleando la gama cálida y la gama fría.
3. Crear composiciones empleando armonías y contrastes.
4. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- Los códigos cromáticos que utilizan muchas culturas, analizados desde un punto de vista social y cultural, contribuyen a trabajar el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, la educación para la cultura de paz y respeto a la libertad y la prevención de cualquier forma de violencia, racismo y xenofobia.

- Los códigos de colores que se utilizan para señalar e informar permiten acercar a los alumnos a los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Témperas y pinceles. Tinta china. Lápices de grafito y de colores. Rotuladores y ceras.
- Papel de dibujo y cartulinas de colores.
- Tijeras y pegamento.

TEMA 6. LUZ Y VOLUMEN

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudia la luz como elemento de expresión y la representación del volumen mediante la técnica del claroscuro.

La unidad estudia también cómo podemos comunicar sentimientos mediante el uso de la luz en las obras de arte.

OBJETIVOS

1. Conocer la luz como elemento de expresión que estructura una obra.
2. Representar composiciones plásticas empleando la técnica del claroscuro.
3. Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CONTENIDOS

1. La luz como elemento de expresión. Tipos de luces y claves tonales.
2. Cualidades de la luz. Dirección de la luz, calidad e intensidad de la luz.
3. Zonas de luz y de sombra.
4. Técnicas para representar el claroscuro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los diferentes tipos de luces y sus direcciones.
2. Realizar composiciones que empleen diferentes tipos de iluminación (luz dura o luz suave, luz frontal, lateral o contraluz...)
3. Crear composiciones empleando la técnica del claroscuro para representar el volumen.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

▪ El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Lápices de grafito y carboncillo
 - Papel de dibujo.
 - Lápices de colores
- Témperas.

TEMA 7. LA COMPOSICIÓN

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudia la composición que es el proceso organizativo mediante el cual el lenguaje plástico ordena sus elementos visuales para configurar diferentes expresiones artísticas.

OBJETIVOS

1. Conocer los diferentes formatos donde se puede realizar una obra plástica.
2. Representar composiciones plásticas con diferentes esquemas compositivos y diferentes ritmos.
3. Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CONTENIDOS

1. Fundamentos de la composición. El formato. Formatos planos y tridimensionales.
2. El esquema compositivo.
3. Los ritmos compositivos.
4. El equilibrio visual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los diferentes tipos de formatos que se pueden emplear como soportes.
2. Realizar composiciones que empleen diferentes esquemas compositivos y diferentes ritmos.
3. Crear composiciones en las que haya un equilibrio visual.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

-El estudio del ritmo natural en los paisajes que nos rodean donde podemos encontrar numerosos esquemas compositivos, contribuye al aprecio a la educación ambiental.

▪ El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Lápices de grafito, lápices de colores y rotuladores...
- Imágenes de obras pictóricas realizadas a lo largo de la historia.
- Témperas, acuarelas y pinturas al pastel.

TEMA 8. DIBUJO GEOMÉTRICO.

INTRODUCCIÓN

En esta unidad, el alumno continúa el aprendizaje de trazados de formas geométricas planas. Debe manejar los materiales ya con cierta soltura, y consolidar y ampliar sus conocimientos sobre geometría plana. Un trazado geométrico debe ser exacto y preciso para que exprese con claridad la forma del objeto representado.

Se pretende que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesario en los campos de creación más diversos.

OBJETIVOS

1. Valorar las características del dibujo geométrico y sus aplicaciones en los campos de expresión gráfica.
2. Empezar y planificar proyectos de alguna complejidad utilizando trazados geométricos.

CONTENIDOS

1. Trazados geométricos básicos.
2. Construcción de polígonos regulares conocido el lado.
3. Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita.
4. Polígonos estrellados y espirales.
5. Óvalos y ovoides.
6. Tangencias.
7. Curvas cónicas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
2. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
3. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 20.
- Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
4. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
5. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
6. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencia.
7. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
8. Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.

9. Crear composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos como logotipos u objetos de la vida cotidiana.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos –mobiliario de interior y urbano, estructuras vegetales y animales – y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva sobre el respeto de otras culturas y de la propia, conociendo el arte y la historia de Andalucía.
- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno
- Utilización de programas básicos para el tratamiento digital de la imagen, haciendo un uso responsable y educativo de las TIC

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Recursos TIC
- Instrumentos de dibujo técnico, plantillas y compás.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal.
- Estilógrafos y rotuladores. Adaptador de compás.

TEMA 9. PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES.

INTRODUCCIÓN

En esta unidad, el alumno estudiará el concepto de proporción necesario para establecer las medidas ideales en la figura humana, en los edificios, en los ornamentos... y las estructuras modulares empleadas en numerosos campos de la decoración.

OBJETIVOS

1. Comprender las estructuras básicas de los diseños de repetición modular y realizar composiciones modulares creativas.
2. Apreciar el valor expresivo de la proporción y las composiciones modulares en el arte, la arquitectura y en cualquier manifestación del entorno.

CONTENIDOS

1. Proporcionalidad.
2. Relación de proporcionalidad entre figuras. Igualdad.
3. Relación de proporcionalidad entre figuras: Simetría y semejanza.
4. Escalas.
5. Redes modulares.
6. El módulo.
7. Efectos tridimensionales..

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.
2. Crear composiciones que guarden una determinada proporción.
3. Reconocer diseños modulares en los elementos visuales del entorno.
4. Crear composiciones de redes modulares.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos –mobiliario de interior y urbano, estructuras vegetales y animales – y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva sobre el respeto de otras culturas y de la propia, conociendo el arte y la historia de Andalucía.
- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno
- Utilización de programas básicos para el tratamiento digital de la imagen, haciendo un uso

responsable y educativo de las TIC

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Recursos TIC
- Instrumentos de dibujo técnico: lápices de grafito, plantillas y compás.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal. Cartulinas.
- Estilógrafos y rotuladores. Adaptador de compás.

TEMA 10. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata de aproximar al alumno a la representación de las formas con volumen en el plano utilizando los diferentes sistemas de representación. Se facilitan procedimientos útiles para dibujar la realidad tal y como se presenta en el espacio.

OBJETIVOS

- 1 Saber interpretar los objetos en el espacio, empleando el sistema diédrico y el método de las vistas de alzado, planta y perfil.
- 2 Saber representar objetos en perspectiva isométrica y caballera.

CONTENIDOS

1. Sistema diédrico.
2. Representación diédrica de sólidos.
3. Normas de acotación.
4. Sistema axonométrico. Perspectiva isométrica y caballera.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. 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.
2. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
3. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno
- Utilización de programas básicos para el tratamiento digital de la imagen, haciendo un uso responsable y educativo de las TIC

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Recursos TIC
- Instrumentos de dibujo técnico: lápices de grafito, plantillas y compás.
- Estilógrafos y rotuladores. Adaptador de compás.

TEMA 11. PERSPECTIVA CÓNICA

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata de aproximar al alumno a la representación de las formas con volumen en el plano empleando la

perspectiva cónica.

OBJETIVOS

- 1.Saber interpretar los objetos en el espacio, expresando el volumen de aquellos mediante la perspectiva cónica.
- 2.Aprender los recursos gráficos básicos para dibujar en perspectiva cónica frontal y oblicua conjuntos sencillos de formas geométricas.

CONTENIDOS

- 1.Fundamentos de la perspectiva cónica.
- 2.Perspectiva cónica frontal.
- 3.Perspectiva cónica oblicua.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1.Reconocer en obras de arte la utilización de la perspectiva para dotar de mayor expresividad a la obra.
- 2.Aplicar la perspectiva cónica frontal y oblicua para representar nuestro entorno.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno
- Utilización de programas básicos para el tratamiento digital de la imagen, haciendo un uso responsable y educativo de las TIC

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Instrumentos de dibujo técnico: plantillas y compás.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.
- Lápices de grafito de diferentes durezas.
- Recursos TIC

5. METODOLOGÍA

En principio, es difícil dar una metodología única para una materia tan compleja como la Expresión Plástica, Visual y Audiovisual, aunque esto no quiere decir que los objetivos se consigan con cualquier método.

Sólo se aprende construyendo los conocimientos, a partir de los conceptos personales que se tiene sobre determinados aspectos de la realidad y que se completan y transforman con la información que sobre técnicas, destrezas o teorías se vaya adquiriendo.

Emplearemos una metodología basada en **los siguientes principios:** la motivación, la investigación, la creatividad, partir de los conocimientos previos, fomentar la actividad del alumno, aprendizaje funcional y contextualizado y la cooperación.

MOTIVACIÓN

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 éstos y las informaciones que procedan del medio y de los recursos utilizados. Una buena motivación debe:

Vincular al medio toda actividad que se realice, lo cual supone que el alumno debe proponer la temática que prefiera, autoexpresar los hechos vividos e interpretar hechos reales.

Adecuar técnicas, destrezas, actividades y contenidos a la etapa evolutiva que atraviese el alumno.

Proponer problemas que el alumno pueda resolver.

Potenciar la expresión y creatividad del alumno, dejando que se manifiesten sus tendencias, tanto afectivas, como cognitivas, como soporte temático. De todas formas hay que avanzar sobre lo que el alumno sabe.

Promover situaciones que permitan aplicar los aspectos teóricos en la práctica.

Potenciar la comunicación en el aula, tanto como forma de expresión visual y plástica, a través de la propia obra del alumno, a través del contacto con los compañeros en el grupo y en las actividades de clase, entendiendo que a mayor comunicación, mayor enriquecimiento de la capacidad expresiva.

INVESTIGACIÓN

La investigación, como actividad empírica e intuitiva y estrategia global de aprendizaje, implica la búsqueda de soluciones a un mismo problema a través de diferentes procedimientos; el análisis de un problema desde distintos puntos de vista y la capacidad de relacionarlos proponiendo soluciones alternativas.

Se plantea una investigación no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental. Que el alumno descubra a través de la experiencia y la observación.

CREATIVIDAD

La creatividad se desarrolla y educa en cualquier área curricular, pero tradicionalmente se ha asociado al ámbito artístico. 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 una mera reproducción de otro.

El desarrollo de la creatividad es prioritario en el lenguaje plástico, visual y audiovisual, puesto que toda actividad artística lo es cuando supone una creación para el individuo.

PARTIR DEL NIVEL DE CONOCIMIENTOS PREVIOS.

Intentamos generar aprendizajes significativos también en el campo de los valores y los procedimientos, por lo que será fundamental conocer el punto de partida de nuestros alumnos para organizar las actuaciones desde esa referencia. Por este motivo se realizará una evaluación inicial que marcará el punto de partida.

FOMENTAR LA ACTIVIDAD DEL ALUMNO.

La participación activa del alumnado es fundamental en cualquier aprendizaje, pero cuando trabajamos en el mundo axiológico y estratégico se torna esencial, ya que la única forma de conseguir que los aprendizajes realizados se tornen en pautas de comportamiento del alumnado es garantizando su participación y asunción de forma autónoma de estas pautas de actuación, no fomentadas por la autoridad externa, sino asumidas por el propio sujeto.

Para ello se utilizarán técnicas de investigación, como la elaboración de un archivo de imágenes referentes a las unidades didácticas (en las aulas tic, se pueden emplear los ordenadores para la elaboración de los mismos), debates, el aprendizaje por descubrimiento (por ejemplo al inicio del tema de perspectiva cónica se saldrá al patio del centro para dibujar el edificio), etc....

FUNCIONALIDAD Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

Siempre trabajaremos aspectos de la vida cotidiana del alumnado y resaltaremos el valor que estos aprendizajes tienen de cara al futuro, de esta forma cumpliremos un doble objetivo: motivamos a los alumnos para implicarse en los aprendizajes y facilitamos la generalización de los mismos. Es necesario que el alumno tenga una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, que esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que ya sabe.

COOPERACIÓN: se utilizarán los grupos cooperativos, para fomentar el desarrollo social e intelectual del alumnado.

El Departamento utilizará las siguientes pautas para poder utilizar la metodología adecuada para llevar a cabo el cumplimiento de cada uno de los puntos establecidos en la presente programación.

- 1.Exposición oral y visual.
- 2.Observación analítica y crítica de imágenes y objetos del entorno.
- 3.Comentarios de obras de arte y estilos artísticos.
- 4.Comentario de publicidad y medios audiovisuales.

- 5.Observación analítica y crítica de trabajos de alumnos de años anteriores
- 6.Debates.
- 7.Plantear, en la medida de lo posible, actividades que potencien la creatividad y la originalidad en su resolución.
- 8.Utilización de las técnicas grafico-plásticas y audiovisuales.
- 9.Utilización de los ordenadores en las aulas tic.
- 10.Manipulación de formas.
- 11.Trabajo en pequeños grupos

En cuanto a las actividades planteadas, las propias características del alumnado de ESO hacen que el papel que debe jugar el planteamiento de actividades sea fundamental. Dichas actividades serán el eje de trabajo sobre el que se apoye la labor del docente y del alumno; como ya se ha comentado en la metodología, las actividades deben ser el vehículo de trabajo del tema, puesto que no sólo fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que es a través de ellas como el alumno/a desarrolla su conocimiento. Por ello deben ser variadas, deben estar relacionadas con los contenidos y los objetivos y debemos plantearlas de forma clara. Pueden ser individuales o en equipo, para realizarlas en clase o en casa.

Las primeras sesiones de cada tema deben ser de planteamiento, de motivación y de sondeo para las ideas previas. A continuación, se leerá el tema correspondiente. A partir de aquí, las sesiones se desarrollarán con una estructura parecida, esto es, explicación, realización de nuevas actividades corrección de actividades, aclaración de dudas, y planteamiento para el día próximo. Las últimas deben servir para puestas en común, extraer conclusiones y evaluación final (prueba). Debe tenerse en cuenta la atención a la diversidad, reflejada en este punto con las actividades de refuerzo y ampliación.

6.ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales, como ejes educativos básicos que atraviesan todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, deben impregnar el desarrollo de la actividad docente y estar presente en todo momento en el aula. El carácter integral del currículo implica que a él se incorporen elementos educativos básicos que la sociedad demanda y que han de integrarse en el transcurso de la enseñanza.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 6 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, y sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias de la Educación Secundaria Obligatoria que se vinculan directamente con los aspectos detallados a continuación, el currículo 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.

7.INTERDISCIPLINARIEDAD

En este apartado hacemos referencia a la necesidad de establecer una adecuada relación interdisciplinar a diferentes niveles, de forma que una relación horizontal entre ellas redunde en la mejor asimilación de los contenidos propios de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual. La interdisciplinariedad se establece con otras asignaturas del mismo curso, con otros departamentos y con las materias impartidas durante cursos anteriores y posteriores.

Consecuentemente, para la Educación Plástica, Visual y audiovisual de 1º, 2º y 4º de ESO, podemos concretar algunas relaciones interdisciplinares con otra áreas educativas de la etapa:

- a) Matemáticas: cálculo, geometría plana, escalas.
- b) Tecnología: proceso de creación de un objeto, sistemas de representación, normalización, técnicas constructivas, herramientas y materiales.
- c) Lengua: vocabulario específico.
- d) Inglés: vocabulario técnico de los lenguajes integrados, publicidad.
- e) Informática: nuevas tecnologías de tratamiento de imágenes.
- f) Historia del arte

Además de estas relaciones, se intentará a lo largo del curso trabajar conjuntamente con otros departamentos y con el centro, como por ejemplo, en el proyecto lector, en la celebración del día contra la violencia de género o en la celebración del día de Andalucía.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la adquisición de las competencias básicas y de los objetivos de la educación secundaria obligatoria y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente.

ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.

A fin de atender al alumnado con necesidades educativas especiales a los que se refiere el artículo 20-24 del Decreto 111/2016 del artículo 35-47 de la Orden de 14 de Julio de 2016 en la que se establece la ordenación y el currículo para la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, donde aparecen las medidas a adoptar para la atención a la diversidad, la atención del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, la escolarización del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo y las adaptaciones que se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias básicas. La evaluación y la promoción tomarán como referente los criterios de evaluación fijados en dichas adaptaciones.

La metodología de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.

El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.

El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.

El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que

Cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado.

Se considera alumnado con Necesidades educativas especiales:

El alumnado con altas capacidades intelectuales, identificado como tal por el personal con la debida cualificación y en los términos que establezca por Orden la Consejería competente en materia de educación, se flexibilizará, de conformidad con la normativa vigente, de forma que pueda anticiparse su incorporación a la etapa o reducirse la duración de la misma, cuando se prevea que es lo más adecuado para el desarrollo de su equilibrio personal y su socialización.

El alumnado con bajas capacidades intelectuales

El alumnado con algún tipo de minusvalía sensorial

A fin de atender al alumnado con Necesidades educativas especiales a lograr unos objetivos y lograr y desarrollar las capacidades, se realizaran:

Adaptación curricular individualizada poco significativa:

Son aquellas en las que solo se requieren modificaciones en los elementos de acceso al currículo, que permitirán al alumno desarrollar las capacidades enunciadas en los objetivos generales de la etapa.

Algunas de estas adaptaciones son:

Organización de los recursos humanos.

- Distribución de espacios
- Disposición del aula
- Equipamiento y recursos didácticos.
- Horario y agrupamiento de alumnos-as
- Empleo de programas de mediación (enriquecimiento cognitivo, lingüístico, habilidades sociales, . . .)

- Métodos de comunicación alternativa (Braille, . . .)

Cuando a juicio del equipo educativo el progreso de un alumno no responda globalmente a los objetivos programados, se adoptarán las medidas oportunas de refuerzo educativo.

Estas adaptaciones que afectan a elementos del currículo tales como la *metodología*, el *tipo de actividades*, los *instrumentos y técnicas de evaluación*, no afectan a los objetivos educativos, que siguen siendo los mismos que tenga el grupo con el que se encuentra el alumno.

Adaptaciones curriculares individualizadas significativas:

Serán consideradas como *MÁS SIGNIFICATIVAS* las adaptaciones que afecten a los elementos básicos del Proyecto Curricular de Etapa o Ciclo: Objetivos educativos, metodología, contenidos y evaluación; apartándose significativamente de los contenidos y criterios de evaluación del currículum, dirigida a los alumnos-as con necesidades educativas especiales.

En estos casos se elaborará un documento escrito que deberá ser supervisado por la Administración Educativa.

ALUMNOS CON LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL PENDIENTE.

Programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos.

Quien promocie sin haber superado todas las materias seguirá un programa de refuerzo destinado a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos y deberá superar la evaluación correspondiente a dicho programa. Esta circunstancia será tenida en cuenta a los efectos de calificación de las materias no superadas, así como a los de promoción.

Para los alumnos de 2º ESO con la asignatura de EPVA de 1º ESO pendiente, el contenido se ha comunicado a los alumnos, a los tutores y al equipo directivo y se ha publicado en la página del instituto donde los padres podrán consultarlo. Para recuperar la asignatura de EPV de 1º ESO realizarán un cuadernillo con láminas que entregarán en las fechas indicadas por el departamento, a lo largo del curso.

Para los alumnos de 3º ESO con la asignatura de EPVA de 2º ESO pendiente, el contenido se ha comunicado a los alumnos, a los tutores y al equipo directivo y se ha publicado en la página del instituto donde los padres podrán consultarlo. Para recuperar la asignatura de EPV de 2º ESO tendrán que hacer un cuadernillo con 14 láminas que se entregarán en mayo.

ALUMNOS REPETIDORES.

Planes específicos personalizados para el alumnado que no promocio.

El alumno/a seguirá el normal desarrollo de la clase prestando atención especial a aquellos contenidos que ofrezcan una mayor dificultad.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Estas actividades se irán realizando según la disposición encontrada en los alumnos.

Actividades y exposición para conmemorar el “Día Internacional contra la violencia de género”. Realizado con los alumnos de **1º a 4º de ESO**. 25 de Noviembre.

Actividades relacionadas con el día de Andalucía

Exposición de los trabajos de los alumnos. Exposición de los trabajos más representativos de los alumnos en la biblioteca del centro. Coordinado por el Departamento de Dibujo. Junio.

Visitas a exposiciones. Visita al Museo de Bellas Artes y los Reales Alcázares de Sevilla con los

alumnos de 1º y 2º E.S.O

10. EVALUACIÓN

La evaluación no equivale a calificación, sino un concepto más amplio, que es el resultado del conjunto de actividades, análisis y reflexiones que permitirá el conocimiento y la valoración lo más real, integral y sistemática posible de todo el proceso enseñanza – aprendizaje, a fin de comprobar en qué medida se ha conseguido lo que se pretendía y poder actuar sobre ello para regularlo.

La evaluación ha de adoptar un carácter procesual y continuo, que le permita estar presente, de forma sistemática, en el desarrollo de todo tipo de actividades y no sólo en momentos puntuales y aislados. Se podrán valorar así los resultados obtenidos y los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados, de acuerdo con la definición que, como desarrollo de capacidades, se ha hecho de los objetivos educativos.

La actividad evaluadora deberá tomar en consideración la totalidad de elementos que entran a formar parte del hecho educativo, atendiendo globalmente a todos los ámbitos de la persona, y no sólo a los aspectos puramente cognitivos; teniendo en cuenta la singularidad de cada individuo.

La evaluación, entendida como actividad facilitadora del desarrollo del alumno, debe proporcionar información sobre la evolución a lo largo de la etapa, de las capacidades de observación, memoria visual, expresión, sentido estético, así como el conocimiento y destreza en el uso del vocabulario, técnicas, materiales y conceptos específicos del área. Luego será entendida como proceso, por lo que contaremos con cuatro momentos para llevarla a cabo:

a) Evaluación inicial: tendrá lugar al inicio de cada unidad didáctica, nos permitirá conocer el ya comentado “nivel de conocimientos previos” del alumnado a quien va dirigida la acción educativa, con objeto de adecuarse a este punto de partida.

b) Evaluación formativa: se realizará durante el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje, su finalidad es la de detectar la efectividad de dicho proceso, determinando la necesidad de introducir modificaciones en el mismo.

c) Evaluación final: nos proporciona información acerca de la bondad de la acción educativa, de forma que nos indique por una parte, el grado de consecución de los objetivos propuestos, y por otra, que nos marque posibilidades de mejora.

d) Evaluación extraordinaria: se realizará en el mes de septiembre y el objetivo principal es lograr que los alumnos superen los objetivos, contenidos y competencias básicas no superadas durante el curso escolar.

10.1. TIPOS DE EVALUACIONES

EVALUACIÓN INICIAL

La exploración inicial es necesaria para recoger información sobre los conocimientos previos que tenga el alumno acerca de los nuevos contenidos que se le presentan. Consistirá en la realización de pruebas globales al principio del proceso, en las que se evaluarán aspectos como:

1. Capacidad de expresión artística
2. Creatividad
3. Nivel de utilización de materiales
4. Sentido estético etc.

EVALUACIÓN FORMATIVA

Se efectúa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y tiene por objetivo valorar las dificultades con las que tropieza el alumno y la alumna para ajustar la ayuda pedagógica a las necesidades reales de cada uno.

La sistematización del seguimiento debe basarse en técnicas y aspectos no solo intuitivos, sino lo más objetivos y fiables posible, tales como:

1. Observación diaria
2. Trabajo de los alumnos
3. Observación del cuidado de los materiales y uso de los mismos.
4. Puntualidad en la entrega de los trabajos

La Falta de asistencia como pérdida de explicaciones y del hilo conductor del aprendizaje, influye negativamente en el proceso evaluador.

EVALUACIÓN FINAL O SUMATIVA

Se efectúa al acabar la secuencia de aprendizaje para valorar la eficacia del proceso. Esta evaluación acredita el nivel adquirido y es la que permite pasar a otra secuencia de aprendizaje. La evaluación sumativa toma datos de la evaluación formativa, es decir, de los obtenidos durante el proceso, y añade a éstos otros obtenidos de forma más puntual.

Respecto al proceso de evaluación se seguirán los siguientes pasos:

- 1 Programar la evaluación, es decir, establecer lo que se quiere comprobar.
- 2 Observar datos sobre los conocimientos adquiridos, sus capacidades y destrezas, y su actitud en general.
- 3 Analizar los datos para poder autoevaluarse, para mejorar lo conseguido y organizarse mejor, y así avanzar en su desarrollo.
- 4 Evaluar los objetivos y consecuentemente todo el proceso de aprendizaje.
- 5 Calificar el trabajo realizado, analizando los criterios que se exponen a continuación.

10.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

En el RD 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015), se recogen los estándares de aprendizaje evaluables y los criterios de evaluación para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de primer ciclo de la ESO. Se trabajarán en 1º ESO los señalados en negrita y el resto se trabajarán en 1º de la ESO si da tiempo y si no en 2º ESO y 3º de la ESO.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Expresión plástica	
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico 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. 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas,

témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

colores...) 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. 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. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear

	composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. 11.7. 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
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 2. Comunicación audiovisual	
Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 3. Identificar significativo y significado en un signo visual. 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos. 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 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. 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales

	como las figuras retóricas. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Dibujo técnico	
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados,

propiedades de las tangencias entre circunferencias. 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 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. 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	inscritos en una circunferencia. 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.
--	--

10.3.RELACIÓN DE LOS OBJETIVOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES EVALUABLES

La siguiente tabla relaciona los objetivos de área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual con los tres bloques de Criterios de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje Evaluables junto con la ponderación que adopta el Departamento para los objetivos que el alumno/a debe adquirir

OBJETIVOS	%	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
1. Contemplar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, para respetar, valorar y disfrutar los distintos movimientos artísticos además del patrimonio cultural histórico y cultural.	20 %	Bloque 1: 1-6 Bloque 2: 1-2-3-4-7-9-13-15-16 Bloque 3:-	Bloque 1: 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. Bloque 2: 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significado y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva

			de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
2.-Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión. y sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.	20 %	Bloque 1: 2-3-4-7- Bloque 2: 5-6-14 Bloque 3:-	Bloque 1: 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico 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. 3.1. 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...) 3.1. 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...) 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. Bloque 2: 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema 5.2. Diseña símbolos e iconos. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
3.-Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, planificando y reflexionando de forma individual y cooperativa el proceso de realización de	30 %	Bloque 1: 5-8-9-10-11 Bloque 2: 8-12 Bloque 3:-	Bloque 1: 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del

objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.			color. 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. 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. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. 11.7. 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 Bloque 2: 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
4.-Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo a su vez hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de la dificultades para representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y su aplicación en el mundo del arte y del diseño.	30 %	Bloque 1:- Bloque 2:- Bloque 3:del 1 al 29	Bloque 3: 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuáles es, en caso afirmativo. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados,

			utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

10.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Siguiendo las directrices de la programación del Departamento de Educación Plástica Visual y Audiovisual, en la que aparecen detallados los contenidos, objetivos y sistema de evaluación de la materia, la ponderación cuantitativa de la evaluación será la siguiente:

La observación directa del trabajo diario realizado por los alumnos nos proporcionará una valiosa información sobre aspectos actitudinales y otros de carácter conceptual y procedimental.

- 1· El grado de comprensión de los contenidos conceptuales requeridos.
- 2· La destreza y habilidades manuales.
- 3· El manejo de los útiles de dibujo.
- 4· La realización de tareas marcadas.
- 5· Realización de actividades individuales en su cuaderno, recogidas para su corrección y calificación.
- 6· Realización de trabajos colaborativos o en grupo y grado de implicación en los mismos.
- 7· Grado de participación en clase, presentación de trabajos y actividades complementarias.
- 8· Observación diaria del comportamiento y la actitud del alumno en el aula. Así como la regularidad en la asistencia a clase.

Todo ello, cuadernos de actividades, trabajos en grupo, etc, son entregados a los alumnos una vez corregidos, teniendo oportunidad de contrastar sus aciertos y errores incluso de una forma grupal, fomentando así una reflexión continua que permita buscar estrategias de mejora.

En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta el acabado y dominio de la técnica, la originalidad y adecuación a lo propuesto.

Del mismo modo, si se considerase necesario, podrían realizarse ejercicios teóricos de control teniendo en cuenta el conocimiento del lenguaje específico y su dominio, la claridad en la expresión de los conceptos y la coherencia de las redacciones, la comprensión de los trazados geométricos y la exactitud en su ejecución, los recursos técnicos y teóricos utilizados en la realización de composiciones, el sentido y la carga simbólica con las que éstas se presenten, etc.

Los ejercicios teóricos podrán consistir en controles, esquemas, resúmenes, exposiciones orales, etc., a criterio del profesor,

La actitud ante la asignatura así como hacia los compañeros y el comportamiento dentro del aula (atención, participación, respeto a los materiales, entrega de trabajos en los plazos indicados así como realización de los mismos en el aula, traer el material de la asignatura y cuidarlo convenientemente, etc.) contará un 20% de la nota total de cada evaluación.

Será condición indispensable para aprobar la presentación del 100% de las láminas o trabajos de carácter práctico señalados por el profesor en clase

El alumno/a tendrá que entregar todas las láminas, en cada una de ellas deberá obtener una nota numérica como mínimo de CINCO, si alguna lámina obtiene una nota numérica por debajo de esta nota la lámina constará como no entregada, o bien tendrá que repetirla hasta alcanzar el cinco.

Se superará la asignatura entregando TODAS las láminas con una nota mínima de cinco.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO

PLAN DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES CALIFICADAS NEGATIVAMENTE:

Para los alumnos con evaluaciones calificadas negativamente en la 1ª o 2ª evaluación, se aplicará un plan de refuerzo con el que se pretende dar la posibilidad a dichos alumnos de recuperar evaluaciones no aprobadas. A través de trabajos y con los criterios de calificación citados en esta programación el alumno tendrá la capacidad de recuperar las evaluaciones no superadas en su momento.

El profesor de la materia realizará el seguimiento de los trabajos y actividades de recuperación.

PLAN PARA LOS ALUMNOS QUE NO SUPERAN LA MATERIA EN LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO:

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente esta materia en la evaluación final (Junio) deberán realizar una serie de ejercicios durante el periodo de vacaciones estivales dispuestos por el Departamento de Dibujo. Éstos serán entregados, debidamente acabados, en el día de septiembre fijado por el Departamento de acuerdo con Jefatura de Estudios.. Se evaluará según los criterios de evaluación establecidos anteriormente.

10.5.- SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Al finalizar cada evaluación, se realizará un seguimiento de la programación para ver si se ha dado lo programado. Asimismo, al finalizar cada evaluación el/la profesor/a utilizará los siguientes indicadores de logro para evaluar su actividad docente en relación a la diversidad, actividades en el aula, la programación y la evaluación. Se marcará de 1 a 4, siendo 1 POCO CONSEGUIDO y 4 MUY CONSEGUIDO

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE	1	2	3	4
Tanto en las actividades como en los exámenes, realizamos unos ejercicios más sencillos o más complicados que otros				
Tenemos en cuenta la diversidad a la hora de organizar la clase, dividir a los alumnos en grupo, etc.				
Agrupo a los alumnos de diferentes formas: de manera individual, por parejas, en grupos reducidos, en grupos numerosos, etc.				
Secuencio y distribuyo los contenidos de la programación teniendo en cuenta lo acordado con el resto de compañeros del departamento.				
Consulto la programación a lo largo del trimestre.				
Antes de comenzar una nueva unidad explico a los alumnos, qué, cómo y para qué lo vamos a aprender y qué y cómo voy a valorar lo aprendido.				
Utilizo diferentes tipos de pruebas para realizar la evaluación				

Adapto mi sistema de evaluación si cambian las condiciones o circunstancias de la clase				
En la evaluación del alumno, le comunico en qué debe mejorar				

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
3º ESO
CURSO 2017-2018**

I.E.S FUENTE ÁLAMO

PUENTE GENIL

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO

1.INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN. PAPEL DE LA MATERIA EN EL CURRÍCULO.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, modificó el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, para definir el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas. El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015) establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. El currículo estará integrado por los **objetivos** de cada enseñanza y etapa educativa; **las competencias**, o capacidades para activar y aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, para lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos; **los contenidos**, o conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias; **la metodología didáctica**, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo de los docentes; **los estándares y resultados de aprendizaje evaluables**; y **los criterios de evaluación** del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

En la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se organiza en materias y comprenderá dos ciclos, el primero de tres cursos escolares (1º, 2º y 3º ESO) y el segundo de uno (4º ESO), teniendo este último un carácter fundamentalmente propedéutico. En estos ciclos, se cursarán asignaturas troncales, específicas y de libre configuración autonómica.

En el bloque de **asignaturas troncales** se garantizan los conocimientos y competencias que permitan adquirir una formación sólida y continuar con aprovechamiento las etapas posteriores en aquellas asignaturas que deben ser comunes a todo el alumnado, y que en todo caso deben ser evaluadas en las evaluaciones finales de etapa. El bloque de **asignaturas específicas** permite una mayor autonomía a la hora de fijar horarios y contenidos de las asignaturas, así como para conformar su oferta. El bloque de **asignaturas de libre configuración autonómica** supone el mayor nivel de autonomía, en el que las Administraciones educativas y en su caso los centros pueden ofrecer asignaturas de diseño propio, entre las que se encuentran las ampliaciones de las materias troncales o específicas. Esta distribución no obedece a la importancia o carácter instrumental o fundamental de las asignaturas sino a la distribución de competencias entre el Estado y las comunidades autónomas, acorde con la Constitución española.

En este Real Decreto 1105/2014 se incluye la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual como una materia del **bloque de asignaturas específicas** en 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO.

La Comunidad Autónoma de Andalucía es competente en materia de regulación y administración de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades, a tenor del artículo 19 del Estatuto de Autonomía de Andalucía, y sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos 27 y 149.1.30 de la Constitución, y de las Leyes Orgánicas que lo desarrollan, por lo que las enseñanzas correspondientes a toda la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria., quedan reguladas por el Decreto 111/2016, del 14 de junio, según la Orden del 14 de julio de 2016 que desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.

En dicho Decreto la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

Según el Decreto 111/2016 del 14 de junio, la finalidad de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es 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. Además, el área, 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 de 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, las referencias arquitectónicas, su legado estético y ornamental, y su relación con las construcciones geométricas.

También destacar la importancia de artistas contemporáneos andaluces en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

Con respecto a la contextualización de la presente programación, El I.E.S. Fuente Álamo está ubicado en el término municipal de Puente Genil (Córdoba), concretamente en la carretera del Palomar, en la zona ribereña junto al río Genil y, por tanto, en las afueras del casco urbano.

Las enseñanzas que se imparten son, Educación Secundaria Obligatoria y Programas para la mejora del aprendizaje y el rendimiento (PMAR 3º ESO). Son dos los centros de Primaria adscritos a nuestro IES: El CEIP Ramiro de Maeztu, en el barrio bajo de Puente Genil, y el CEIP agrupado rural Río Genil, con unidades repartidas en cada aldea y con ubicación principal en la aldea del Palomar

La procedencia del alumnado es mayoritariamente del ámbito rural. El centro acoge a todos los jóvenes de las aldeas de Puente Genil (Cordobilla, Los Arenales, Puerto Alegre, Ribera Baja, Ribera Alta, El Palomar, Sotogordo y La Mina) así como de núcleos rurales más pequeños (cortijos, casas de labranza, etc.) y a los alumnos del barrio bajo del pueblo (Miragenil), además existe una parte del alumnado que pertenece a zonas deprimidas marginales.

Todos los alumnos son usuarios del servicio de Transporte Escolar que ofrece la Administración Educativa mediante las respectivas líneas de transporte creadas.

La gama de profesiones de padres del alumnado se circunscribe, básicamente, al sector agrario y servicios sin dejar de mencionar el considerable desempleo que se observa en la zona.

Se percibe la necesidad de vincular la educación, formación e iniciación en el mundo laboral de acuerdo con el entorno más cercano y prestar atención al hecho de que los alumnos profundicen en el respeto de su entorno, tanto natural como geográfico, social y económico.

En el presente curso en el centro dos líneas de 1º de ESO, dos líneas de 2º de ESO, dos líneas de 3º de ESO, una línea de 4º de ESO y Programas para la mejora del aprendizaje y el rendimiento (PMAR 3º ESO).

Una vez hecha la contextualización del centro pasamos a ver como éste área contribuye a lograr las competencias clave establecidas para la educación secundaria obligatoria y cuales son sus principales objetivos y contenidos.

2.CONTRIBUCIÓN DEL AREA A LAS COMPETENCIAS CLAVE

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015) establece que las competencias del currículo serán las siguientes:

1. Comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse

actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo. Se potenciará el desarrollo de las competencias Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Descripción de dichas competencias:

1. Competencia en comunicación lingüística

Supone la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

Su desarrollo comporta el dominio de la lengua oral y escrita en múltiples contextos, y el uso funcional de, al menos, una lengua extranjera.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.

Supone aplicar aquellas destrezas y actitudes utilizando las herramientas de apoyo adecuadas, e integrando el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento para dar una mejor respuesta a las situaciones de la vida de distinto nivel de complejidad.

3. Competencia digital

Consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Su desarrollo implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.

4. Competencia para aprender a aprender

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas). Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

5. Competencias sociales y cívicas.

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.

Su desarrollo supone comprender la realidad social, afrontar la convivencia y los conflictos empleando el juicio ético basado en los valores y prácticas democráticas, y ejercer la ciudadanía, actuando con criterio propio, contribuyendo a la construcción de la paz y la democracia, y manteniendo una actitud constructiva, solidaria y responsable ante el cumplimiento de los derechos y obligaciones cívicas.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Esta competencia implica la conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos desde un

sentimiento de competencia o eficacia personal, e incluye tanto el pensamiento estratégico, como la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, y el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual, todo lo cual se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas.

El sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor suponen ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

7. Conciencia y expresiones culturales.

Esta competencia en lo que respecta a la conciencia, incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

Son parte de esta competencia el uso responsable de los recursos naturales, el cuidado del medio ambiente, el consumo racional y responsable, y la protección de la salud individual y colectiva como elementos clave de la calidad de vida de las personas

Esta competencia en lo referente a las expresiones culturales, supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. También está relacionada con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades

1.1 IMPLICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA ESPECIALIDAD DE DIBUJO

Como ya hemos mencionado no hay una única competencia por materia ni una materia por competencia sino que en todas las materias se trabajan todas las competencias con mayor o menor implicación.

1. Competencia en comunicación lingüística: la contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, que ha de ser utilizado en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de la información. También se contribuye con el conocimiento del lenguaje y la comunicación visual.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: El uso instrumental de herramientas matemáticas, en su dimensión justa y de manera fuertemente contextualizada, contribuye a configurar adecuadamente la competencia matemática, en la medida en que proporciona situaciones de aplicabilidad a diversos campos (como la geometría), facilita la visibilidad de esas aplicaciones y de las relaciones entre los diferentes contenidos matemáticos comunes y colabora en la mejora de la confianza en el uso de esas herramientas.

3. Competencia digital: el tratamiento específico de las tecnologías de la información y la comunicación, integrado en esta materia, proporciona una oportunidad especial para desarrollar esta competencia, y a este desarrollo están dirigidos específicamente una parte de los contenidos.

4. Competencia para aprender a aprender: a la adquisición de la competencia de aprender a aprender se contribuye por el desarrollo de estrategias de resolución de problemas técnicos, en particular mediante la obtención, análisis y selección de información útil. Por otra parte, el estudio metódico de objetos, sistemas o entornos proporciona habilidades cognitivas y promueve actitudes y valores necesarios para el aprendizaje.

5. Competencias sociales y cívicas: la contribución a la adquisición de la competencia social y cívica, en lo que se refiere a las habilidades para las relaciones humanas y al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades, vendrá determinada por el modo en que se aborden los contenidos, tendrán la oportunidad de expresar y discutir adecuadamente ideas y razonamientos, escuchar a los demás, abordar dificultades, gestionar conflictos y tomar decisiones, practicando el diálogo, la negociación y adoptando actitudes de respeto y tolerancia hacia sus compañeros y compañeras. De la misma forma, se contribuirá al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades desde el análisis del desarrollo artístico y tecnológico y de organización social que han tenido lugar a lo largo de la historia de la humanidad.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: se centra en el modo particular que proporciona esta materia para abordar los trabajos de una forma creativa y autónoma y, se incide en la valoración reflexiva de las diferentes alternativas y se prepara para el análisis previo de las consecuencias de las decisiones que se toman en el proceso.

7. Conciencia y expresiones culturales. la adquisición de destrezas en el uso de lenguajes específicos como los icónicos y gráficos, y una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

3. OBJETIVOS

Los objetivos se definen como las intenciones que orientan el diseño y la realización de las actividades necesarias para la consecución de las grandes finalidades educativas, esto es, promover el desarrollo integral del individuo, y facilitar la construcción de una sociedad más justa y solidaria.

3.1 OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Están redactados en términos de capacidades y han de entenderse como metas que guían el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que deben guardar relación con los grandes ámbitos de aprendizaje y tipos de contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes). Los objetivos generales de etapa son los contemplados en el Artículo 11 del RD 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015). La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las 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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, 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) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.2 OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA

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

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, 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.

3.3 CONCRECIÓN DE LOS OBJETIVOS

El Departamento de Dibujo ha concretado los objetivos de área de Educación Plástica , visual y audiovisual en cuatro los cuáles están recogidos en la siguiente tabla junto con las competencias clave relacionadas con estos.

COMPETENCIAS CLAVE	OBJETIVOS
4. Aprender a aprender. 5. Competencias sociales y cívicas. 6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7. Conciencia y expresiones culturales.	1. Contemplar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, para respetar, valorar y disfrutar los distintos movimientos artísticos además del patrimonio cultural histórico y cultural.

1.Comunicación lingüística. 3.Competencia digital. 4.Aprender a aprender. 5.Competencias sociales y cívicas. 7. Conciencia y expresiones culturales.	2.-Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión. y sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
3. Competencia digital. 4.Aprender a aprender. 5. Competencias sociales y cívicas. 6.Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7. Conciencia y expresiones culturales.	3.-Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones , planificando y reflexionando 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.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4.Aprender a aprender. 5.Competencias sociales y cívicas. 7. Conciencia y expresiones culturales.	4.-Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo a su vez hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de la dificultades para representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

4. CONTENIDOS Y SECUENCIACIÓN DE LOS MISMOS

Junto al aprendizaje de datos, informaciones, hechos y conceptos, se destaca la necesidad de entender también como contenidos el conjunto de procedimientos a partir de los cuales se construye el conocimiento y, asimismo, el sistema de actitudes, valores y normas que rigen el proceso de elaboración de la ciencia y la vida en sociedad. Esta visión integradora de los contenidos es coherente con el desarrollo armónico e integral de la persona que constituye uno de los objetivos de la educación.

Basándonos en los contenidos recogidos en el anexo de la Orden de 14 de julio de 2016 del y en el libro de texto empleado (Educación Plástica, Visual y Audiovisual I de S.M.), se proponen los siguientes contenidos estructurados en temas o unidades didácticas. La temporalización de los contenidos queda abierta al criterio del profesorado y al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

Los contenidos para el primer ciclo se presentan en **tres bloques interrelacionados**: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico. Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico.

Bloque 1 . Expresión Plástica. Este bloque hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual. Se prestará una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc.

Bloque 3. Dibujo Técnico permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría.

Una vez analizados los resultados de la Evaluación Inicial y teniendo como referencia el libro de texto de la editorial sm, seleccionado para el primer ciclo por el Departamento de Dibujo, los contenidos serán secuenciados de la siguiente manera

TEMA 1. PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES.

INTRODUCCIÓN

El objetivo es aproximar a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes.

OBJETIVOS

1. Distinguir las diferencias y similitudes que existen entre los conceptos de percepción y observación y conocer los principales principios perceptivos.
2. Diferenciar los distintos efectos visuales utilizados para crear una imagen y reconocer las relaciones existentes entre las formas.
3. Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual
4. Diferenciar las clases de lenguajes visuales utilizados y su finalidad comunicativa.

CONTENIDOS

1. La percepción visual y la observación. Relaciones y diferencias. Los principios perceptivos. Los efectos visuales.
2. Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.
3. La comunicación visual. El lenguaje visual. Clases de lenguajes visuales. Clases de imágenes y sus funciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1 Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
- 2 Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
- 3 Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
- 4 Reconocer las diferentes funciones de comunicación.
- 5 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.
- 6 Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.
- 7 Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El *collage*.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- La gran variedad de imágenes permite trabajar aspectos fundamentales de la educación en valores como la preocupación por el medioambiente, la necesidad de la igualdad de sexos, el consumo responsable y la educación vial.
- El hecho de trabajar con imágenes puede ser una buena propuesta para plantear a los alumnos una actividad de reflexión y crítica sobre los diferentes medios de comunicación y audiovisuales y sobre el correcto uso de las tecnologías de la información.

TEMA 2. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

INTRODUCCIÓN

El objetivo es aproximar a los alumnos al lenguaje audiovisual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes.

OBJETIVOS

1. Identificar las características del lenguaje audiovisual
2. Distinguir los principales recursos que emplea el lenguaje cinematográfico.
3. Reconocer los elementos básicos del lenguaje televisivo y su influencia en el espectador
4. Conocer las aplicaciones del lenguaje audiovisual en las nuevas tecnologías

CONTENIDOS

1. El lenguaje cinematográfico.
2. El lenguaje televisivo
3. Las imágenes y las nuevas tecnologías.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
2. 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.
3. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- La gran variedad de imágenes permite trabajar aspectos fundamentales de la educación en valores como la preocupación por el medioambiente, la necesidad de la igualdad de sexos, el consumo responsable y la educación vial.
- El hecho de trabajar con imágenes puede ser una buena propuesta para plantear a los alumnos una actividad de reflexión y crítica sobre los diferentes medios de comunicación y audiovisuales y sobre el correcto uso de las tecnologías de la información.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Recursos TIC

TEMA 3. ANÁLISIS DE LAS FORMAS.

INTRODUCCIÓN

El objetivo es aproximar a los alumnos a los diferentes estilos de representar las formas o elementos que nos rodean.

OBJETIVOS

1. Distinguir las cualidades de la forma y los diferentes tipos de formas.
2. Diferenciar los procedimientos empleados para representar una forma.
3. Reconocer los recursos expresivos al representar una forma.
4. Diferenciar los distintos estilos artísticos.

CONTENIDOS

1. Cualidades de las formas. Clases de formas
2. El dibujo de las formas.
3. Expresividad de las formas
3. Los estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Describir diferentes tipos de forma.
2. Reconocer los diferentes estilos pictóricos.
3. Realizar composiciones con diferentes recursos expresivos, con diferentes técnicas y materiales y con diferentes estilos pictóricos.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente y, por otra parte, el análisis de las formas de nuestro entorno cercano tanto natural como artificial nos ayuda a fomentar la educación medioambiental.
- El hecho de encontrar gran cantidad de artistas masculinos a lo largo de la historia y pocas artistas femeninas permite trabajar la igualdad entre los sexos.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Imágenes de cuadros realizados por diferentes pintores a lo largo de la historia.
- Lápices de grafito.
- Lápices de colores y rotuladores. Témperas

TEMA 4. LOS ELEMENTOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se definen las cualidades y funciones expresivas de los elementos visuales básicos de la expresión plástica: el punto, la línea, el plano, la textura y el color. Conocer las características y posibilidades expresivas de estos elementos permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad en sus trabajos artísticos.

La unidad estudia también cómo podemos comunicar sentimientos mediante el uso de estos elementos en las obras de arte.

OBJETIVOS

1. Conocer los principales elementos plásticos que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual y psicológica.
2. Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos.
3. Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CONTENIDOS

1. El punto: descripción y características estructurales. El punto como elemento expresivo y compositivo.
2. La línea: descripción y características estructurales. La línea como elemento expresivo y compositivo.
3. El plano: descripción y características estructurales. El plano como elemento expresivo y compositivo.
4. La textura: tipos de textura. Texturas táctiles y gráficas, naturales y artificiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer los elementos visuales en la naturaleza y en las manifestaciones artísticas.
2. Diferenciar las características y los valores expresivos de los elementos de expresión plástica.
3. Realizar composiciones que produzcan distintos efectos visuales utilizando el punto como elemento de expresión.
4. Crear composiciones y encajados con la línea como elemento clave para expresar emociones o representar motivos del natural.
5. Observar, diferenciar y crear diferentes tipos de texturas.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.
- El cuidado de los materiales utilizados y la limpieza de los trabajos así el uso de materiales naturales y artificiales reciclados para llevar a cabo las composiciones con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Témperas y pinceles. Tinta china. Lápices de grafito y de colores. Rotuladores. Ceras
- Papel de dibujo y cartulinas de colores.
- Tijeras y pegamento.
- Materiales diversos como hilos, telas, maderas, corcho, arena, plásticos, metales, etc.

TEMA 5. EL COLOR

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se definen las cualidades y funciones expresivas del color. Conocer las características y posibilidades expresivas de este elemento permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad en sus trabajos artísticos.

La unidad estudia también cómo podemos comunicar sentimientos mediante el uso de este elemento en las obras de arte.

OBJETIVOS

1. Conocer el color como elemento plástico que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual y psicológica.
2. Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos.
3. Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CONTENIDOS

1. Naturaleza del color. Descomposición de la luz blanca.
2. Síntesis aditiva. Colores luz primarios, secundarios y complementarios.
3. Síntesis sustractiva o mezcla de colores pigmento
4. La codificación del color.
5. Armonías cromáticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los colores luz de los colores pigmento.
2. Realizar composiciones que produzcan distintos efectos visuales empleando la gama cálida y la gama fría.
3. Crear composiciones empleando armonías y contrastes.
4. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráficas plásticas secas, húmedas mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- Los códigos cromáticos que utilizan muchas culturas, analizados desde un punto de vista social y cultural, contribuyen a trabajar el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, la educación para la cultura de paz y respeto a la libertad y la prevención de cualquier forma de violencia, racismo y xenofobia.

- Los códigos de colores que se utilizan para señalar e informar permiten acercar a los alumnos a los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Témperas y pinceles. Tinta china. Lápices de grafito y de colores. Rotuladores y ceras.
- Papel de dibujo y cartulinas de colores.
- Tijeras y pegamento.

TEMA 6. LUZ Y VOLUMEN

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudia la luz como elemento de expresión y la representación del volumen mediante la técnica del claroscuro.

La unidad estudia también cómo podemos comunicar sentimientos mediante el uso de la luz en las obras de arte.

OBJETIVOS

1. Conocer la luz como elemento de expresión que estructura una obra.
2. Representar composiciones plásticas empleando la técnica del claroscuro.
3. Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CONTENIDOS

1. La luz como elemento de expresión. Tipos de luces y claves tonales.
2. Cualidades de la luz. Dirección de la luz, calidad e intensidad de la luz.
3. Zonas de luz y de sombra.
4. Técnicas para representar el claroscuro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los diferentes tipos de luces y sus direcciones.
2. Realizar composiciones que empleen diferentes tipos de iluminación (luz dura o luz suave, luz frontal, lateral o contraluz...)
3. Crear composiciones empleando la técnica del claroscuro para representar el volumen.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

▪ El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Lápices de grafito y carboncillo
 - Papel de dibujo.
 - Lápices de colores
- Témperas.

TEMA 7. LA COMPOSICIÓN

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudia la composición que es el proceso organizativo mediante el cual el lenguaje plástico ordena sus elementos visuales para configurar diferentes expresiones artísticas.

OBJETIVOS

1. Conocer los diferentes formatos donde se puede realizar una obra plástica.
2. Representar composiciones plásticas con diferentes esquemas compositivos y diferentes ritmos.
3. Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CONTENIDOS

1. Fundamentos de la composición. El formato. Formatos planos y tridimensionales.
2. El esquema compositivo.
3. Los ritmos compositivos.
4. El equilibrio visual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los diferentes tipos de formatos que se pueden emplear como soportes.
2. Realizar composiciones que empleen diferentes esquemas compositivos y diferentes ritmos.
3. Crear composiciones en las que haya un equilibrio visual.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

-El estudio del ritmo natural en los paisajes que nos rodean donde podemos encontrar numerosos esquemas compositivos, contribuye al aprecio a la educación ambiental.

▪ El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Lápices de grafito, lápices de colores y rotuladores...
- Imágenes de obras pictóricas realizadas a lo largo de la historia.
- Témperas, acuarelas y pinturas al pastel.

TEMA 8. DIBUJO GEOMÉTRICO.

INTRODUCCIÓN

En esta unidad, el alumno continúa el aprendizaje de trazados de formas geométricas planas. Debe manejar los materiales ya con cierta soltura, y consolidar y ampliar sus conocimientos sobre geometría plana. Un trazado geométrico debe ser exacto y preciso para que exprese con claridad la forma del objeto representado.

Se pretende que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesario en los campos de creación más diversos.

OBJETIVOS

1. Valorar las características del dibujo geométrico y sus aplicaciones en los campos de expresión gráfica.
2. Empezar y planificar proyectos de alguna complejidad utilizando trazados geométricos.

CONTENIDOS

1. Trazados geométricos básicos.
2. Construcción de polígonos regulares conocido el lado.
3. Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita.
4. Polígonos estrellados y espirales.
5. Óvalos y ovoides.
6. Tangencias.
7. Curvas cónicas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
2. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
3. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 20.
- Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
4. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
5. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
6. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencia.
7. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
8. Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.

9. Crear composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos como logotipos u objetos de la vida cotidiana.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos –mobiliario de interior y urbano, estructuras vegetales y animales – y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva sobre el respeto de otras culturas y de la propia, conociendo el arte y la historia de Andalucía.
- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno
- Utilización de programas básicos para el tratamiento digital de la imagen, haciendo un uso responsable y educativo de las TIC

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Recursos TIC
- Instrumentos de dibujo técnico, plantillas y compás.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal.
- Estilógrafos y rotuladores. Adaptador de compás.

TEMA 9. PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES.

INTRODUCCIÓN

En esta unidad, el alumno estudiará el concepto de proporción necesario para establecer las medidas ideales en la figura humana, en los edificios, en los ornamentos... y las estructuras modulares empleadas en numerosos campos de la decoración.

OBJETIVOS

1. Comprender las estructuras básicas de los diseños de repetición modular y realizar composiciones modulares creativas.
2. Apreciar el valor expresivo de la proporción y las composiciones modulares en el arte, la arquitectura y en cualquier manifestación del entorno.

CONTENIDOS

1. Proporcionalidad.
2. Relación de proporcionalidad entre figuras. Igualdad.
3. Relación de proporcionalidad entre figuras: Simetría y semejanza.
4. Escalas.
5. Redes modulares.
6. El módulo.
7. Efectos tridimensionales..

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.
2. Crear composiciones que guarden una determinada proporción.
3. Reconocer diseños modulares en los elementos visuales del entorno.
4. Crear composiciones de redes modulares.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos –mobiliario de interior y urbano, estructuras vegetales y animales – y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva sobre el respeto de otras culturas y de la propia, conociendo el arte y la historia de Andalucía.
- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno
- Utilización de programas básicos para el tratamiento digital de la imagen, haciendo un uso

responsable y educativo de las TIC

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Recursos TIC
- Instrumentos de dibujo técnico: lápices de grafito, plantillas y compás.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal. Cartulinas.
- Estilógrafos y rotuladores. Adaptador de compás.

TEMA 10. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata de aproximar al alumno a la representación de las formas con volumen en el plano utilizando los diferentes sistemas de representación. Se facilitan procedimientos útiles para dibujar la realidad tal y como se presenta en el espacio.

OBJETIVOS

- 1 Saber interpretar los objetos en el espacio, empleando el sistema diédrico y el método de las vistas de alzado, planta y perfil.
- 2 Saber representar objetos en perspectiva isométrica y caballera.

CONTENIDOS

1. Sistema diédrico.
2. Representación diédrica de sólidos.
3. Normas de acotación.
4. Sistema axonométrico. Perspectiva isométrica y caballera.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. 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.
2. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
3. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno
- Utilización de programas básicos para el tratamiento digital de la imagen, haciendo un uso responsable y educativo de las TIC

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Recursos TIC
- Instrumentos de dibujo técnico: lápices de grafito, plantillas y compás.
- Estilógrafos y rotuladores. Adaptador de compás.

TEMA 11. PERSPECTIVA CÓNICA

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata de aproximar al alumno a la representación de las formas con volumen en el plano empleando la

perspectiva cónica.

OBJETIVOS

1. Saber interpretar los objetos en el espacio, expresando el volumen de aquellos mediante la perspectiva cónica.
2. Aprender los recursos gráficos básicos para dibujar en perspectiva cónica frontal y oblicua conjuntos sencillos de formas geométricas.

CONTENIDOS

1. Fundamentos de la perspectiva cónica.
2. Perspectiva cónica frontal.
3. Perspectiva cónica oblicua.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer en obras de arte la utilización de la perspectiva para dotar de mayor expresividad a la obra.
2. Aplicar la perspectiva cónica frontal y oblicua para representar nuestro entorno.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno
- Utilización de programas básicos para el tratamiento digital de la imagen, haciendo un uso responsable y educativo de las TIC

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Instrumentos de dibujo técnico: plantillas y compás.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.
- Lápices de grafito de diferentes durezas.
- Recursos TIC

5. METODOLOGÍA

En principio, es difícil dar una metodología única para una materia tan compleja como la Expresión Plástica, Visual y Audiovisual, aunque esto no quiere decir que los objetivos se consigan con cualquier método.

Sólo se aprende construyendo los conocimientos, a partir de los conceptos personales que se tiene sobre determinados aspectos de la realidad y que se completan y transforman con la información que sobre técnicas, destrezas o teorías se vaya adquiriendo.

Emplearemos una metodología basada en **los siguientes principios**: la motivación, la investigación, la creatividad, partir de los conocimientos previos, fomentar la actividad del alumno, aprendizaje funcional y contextualizado y la cooperación.

MOTIVACIÓN

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 éstos y las informaciones que procedan del medio y de los recursos utilizados. Una buena motivación debe:

Vincular al medio toda actividad que se realice, lo cual supone que el alumno debe proponer la temática que prefiera, autoexpresar los hechos vividos e interpretar hechos reales.

Adecuar técnicas, destrezas, actividades y contenidos a la etapa evolutiva que atraviese el alumno.

Proponer problemas que el alumno pueda resolver.

Potenciar la expresión y creatividad del alumno, dejando que se manifiesten sus tendencias, tanto afectivas, como cognitivas, como soporte temático. De todas formas hay que avanzar sobre lo que el alumno sabe.

Promover situaciones que permitan aplicar los aspectos teóricos en la práctica.

Potenciar la comunicación en el aula, tanto como forma de expresión visual y plástica, a través de la propia obra del alumno, a través del contacto con los compañeros en el grupo y en las actividades de clase, entendiendo que a mayor comunicación, mayor enriquecimiento de la capacidad expresiva.

INVESTIGACIÓN

La investigación, como actividad empírica e intuitiva y estrategia global de aprendizaje, implica la búsqueda de soluciones a un mismo problema a través de diferentes procedimientos; el análisis de un problema desde distintos puntos de vista y la capacidad de relacionarlos proponiendo soluciones alternativas.

Se plantea una investigación no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental. Que el alumno descubra a través de la experiencia y la observación.

CREATIVIDAD

La creatividad se desarrolla y educa en cualquier área curricular, pero tradicionalmente se ha asociado al ámbito artístico. 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 una mera reproducción de otro.

El desarrollo de la creatividad es prioritario en el lenguaje plástico, visual y audiovisual, puesto que toda actividad artística lo es cuando supone una creación para el individuo.

PARTIR DEL NIVEL DE CONOCIMIENTOS PREVIOS.

Intentamos generar aprendizajes significativos también en el campo de los valores y los procedimientos, por lo que será fundamental conocer el punto de partida de nuestros alumnos para organizar las actuaciones desde esa referencia. Por este motivo se realizará una evaluación inicial que marcará el punto de partida.

FOMENTAR LA ACTIVIDAD DEL ALUMNO.

La participación activa del alumnado es fundamental en cualquier aprendizaje, pero cuando trabajamos en el mundo axiológico y estratégico se torna esencial, ya que la única forma de conseguir que los aprendizajes realizados se tornen en pautas de comportamiento del alumnado es garantizando su participación y asunción de forma autónoma de estas pautas de actuación, no fomentadas por la autoridad externa, sino asumidas por el propio sujeto.

Para ello se utilizarán técnicas de investigación, como la elaboración de un archivo de imágenes referentes a las unidades didácticas (en las aulas tic, se pueden emplear los ordenadores para la elaboración de los mismos), debates, el aprendizaje por descubrimiento (por ejemplo al inicio del tema de perspectiva cónica se saldrá al patio del centro para dibujar el edificio), etc....

FUNCIONALIDAD Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

Siempre trabajaremos aspectos de la vida cotidiana del alumnado y resaltaremos el valor que estos aprendizajes tienen de cara al futuro, de esta forma cumpliremos un doble objetivo: motivamos a los alumnos para implicarse en los aprendizajes y facilitamos la generalización de los mismos. Es necesario que el alumno tenga una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, que esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que ya sabe.

COOPERACIÓN: se utilizarán los grupos cooperativos, para fomentar el desarrollo social e intelectual del alumnado.

El Departamento utilizará las siguientes pautas para poder utilizar la metodología adecuada para llevar a cabo el cumplimiento de cada uno de los puntos establecidos en la presente programación.

- 1.Exposición oral y visual.
- 2.Observación analítica y crítica de imágenes y objetos del entorno.
- 3.Comentarios de obras de arte y estilos artísticos.
- 4.Comentario de publicidad y medios audiovisuales.

- 5.Observación analítica y crítica de trabajos de alumnos de años anteriores
- 6.Debates.
- 7.Plantear, en la medida de lo posible, actividades que potencien la creatividad y la originalidad en su resolución.
- 8.Utilización de las técnicas grafico-plásticas y audiovisuales.
- 9.Utilización de los ordenadores en las aulas tic.
- 10.Manipulación de formas.
- 11.Trabajo en pequeños grupos

En cuanto a las actividades planteadas, las propias características del alumnado de ESO hacen que el papel que debe jugar el planteamiento de actividades sea fundamental. Dichas actividades serán el eje de trabajo sobre el que se apoye la labor del docente y del alumno; como ya se ha comentado en la metodología, las actividades deben ser el vehículo de trabajo del tema, puesto que no sólo fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que es a través de ellas como el alumno/a desarrolla su conocimiento. Por ello deben ser variadas, deben estar relacionadas con los contenidos y los objetivos y debemos plantearlas de forma clara. Pueden ser individuales o en equipo, para realizarlas en clase o en casa.

Las primeras sesiones de cada tema deben ser de planteamiento, de motivación y de sondeo para las ideas previas. A continuación, se leerá el tema correspondiente. A partir de aquí, las sesiones se desarrollarán con una estructura parecida, esto es, explicación, realización de nuevas actividades corrección de actividades, aclaración de dudas, y planteamiento para el día próximo. Las últimas deben servir para puestas en común, extraer conclusiones y evaluación final (prueba). Debe tenerse en cuenta la atención a la diversidad, reflejada en este punto con las actividades de refuerzo y ampliación.

6.ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales, como ejes educativos básicos que atraviesan todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, deben impregnar el desarrollo de la actividad docente y estar presente en todo momento en el aula. El carácter integral del currículo implica que a él se incorporen elementos educativos básicos que la sociedad demanda y que han de integrarse en el transcurso de la enseñanza.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 6 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, y sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias de la Educación Secundaria Obligatoria que se vinculan directamente con los aspectos detallados a continuación, el currículo 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.

7.INTERDISCIPLINARIEDAD

En este apartado hacemos referencia a la necesidad de establecer una adecuada relación interdisciplinar a diferentes niveles, de forma que una relación horizontal entre ellas redunde en la mejor asimilación de los contenidos propios de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual. La interdisciplinariedad se establece con otras asignaturas del mismo curso, con otros departamentos y con las materias impartidas durante cursos anteriores y posteriores.

Consecuentemente, para la Educación Plástica, Visual y audiovisual de 1º, 2º y 4º de ESO, podemos concretar algunas relaciones interdisciplinares con otra áreas educativas de la etapa:

- a) Matemáticas: cálculo, geometría plana, escalas.
- b) Tecnología: proceso de creación de un objeto, sistemas de representación, normalización, técnicas constructivas, herramientas y materiales.
- c) Lengua: vocabulario específico.
- d) Inglés: vocabulario técnico de los lenguajes integrados, publicidad.
- e) Informática: nuevas tecnologías de tratamiento de imágenes.
- f) Historia del arte

Además de estas relaciones, se intentará a lo largo del curso trabajar conjuntamente con otros departamentos y con el centro, como por ejemplo, en el proyecto lector, en la celebración del día contra la violencia de género o en la celebración del día de Andalucía.

8.ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la adquisición de las competencias básicas y de los objetivos de la educación secundaria obligatoria y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente.

ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.

A fin de atender al alumnado con necesidades educativas especiales a los que se refiere el artículo 20-24 del Decreto 111/2016 del artículo 35-47 de la Orden de 14 de Julio de 2016 en la que se establece la ordenación y el currículo para la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, donde aparecen las medidas a adoptar para la atención a la diversidad, la atención del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, la escolarización del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo y las adaptaciones que se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias básicas. La evaluación y la promoción tomarán como referente los criterios de evaluación fijados en dichas adaptaciones.

La metodología de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.

El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.

El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.

El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que

Cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado.

Se considera alumnado con Necesidades educativas especiales:

El alumnado con altas capacidades intelectuales, identificado como tal por el personal con la debida cualificación y en los términos que establezca por Orden la Consejería competente en materia de educación, se flexibilizará, de conformidad con la normativa vigente, de forma que pueda anticiparse su incorporación a la etapa o reducirse la duración de la misma, cuando se prevea que es lo más adecuado para el desarrollo de su equilibrio personal y su socialización.

El alumnado con bajas capacidades intelectuales

El alumnado con algún tipo de minusvalía sensorial

A fin de atender al alumnado con Necesidades educativas especiales a lograr unos objetivos y lograr y desarrollar las capacidades, se realizaran:

Adaptación curricular individualizada poco significativa:

Son aquellas en las que solo se requieren modificaciones en los elementos de acceso al currículo, que permitirán al alumno desarrollar las capacidades enunciadas en los objetivos generales de la etapa.

Algunas de estas adaptaciones son:

Organización de los recursos humanos.

- Distribución de espacios
- Disposición del aula
- Equipamiento y recursos didácticos.
- Horario y agrupamiento de alumnos-as
- Empleo de programas de mediación (enriquecimiento cognitivo, lingüístico, habilidades sociales, . . .)

- Métodos de comunicación alternativa (Braille, . . .)

Cuando a juicio del equipo educativo el progreso de un alumno no responda globalmente a los objetivos programados, se adoptarán las medidas oportunas de refuerzo educativo.

Estas adaptaciones que afectan a elementos del currículo tales como la *metodología*, el *tipo de actividades*, los *instrumentos y técnicas de evaluación*, no afectan a los objetivos educativos, que siguen siendo los mismos que tenga el grupo con el que se encuentra el alumno.

Adaptaciones curriculares individualizadas significativas:

Serán consideradas como *MÁS SIGNIFICATIVAS* las adaptaciones que afecten a los elementos básicos del Proyecto Curricular de Etapa o Ciclo: Objetivos educativos, metodología, contenidos y evaluación; apartándose significativamente de los contenidos y criterios de evaluación del currículum, dirigida a los alumnos-as con necesidades educativas especiales.

En estos casos se elaborará un documento escrito que deberá ser supervisado por la Administración Educativa.

ALUMNOS CON LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL PENDIENTE.

Programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos.

Quien promocie sin haber superado todas las materias seguirá un programa de refuerzo destinado a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos y deberá superar la evaluación correspondiente a dicho programa. Esta circunstancia será tenida en cuenta a los efectos de calificación de las materias no superadas, así como a los de promoción.

Para los alumnos de 2º ESO con la asignatura de EPVA de 1º ESO pendiente, el contenido se ha comunicado a los alumnos, a los tutores y al equipo directivo y se ha publicado en la página del instituto donde los padres podrán consultarlo. Para recuperar la asignatura de EPV de 1º ESO realizarán un cuadernillo con láminas que entregarán en las fechas indicadas por el departamento, a lo largo del curso.

Para los alumnos de 3º ESO con la asignatura de EPVA de 2º ESO pendiente, el contenido se ha comunicado a los alumnos, a los tutores y al equipo directivo y se ha publicado en la página del instituto donde los padres podrán consultarlo. Para recuperar la asignatura de EPV de 2º ESO tendrán que hacer un cuadernillo con 14 láminas que se entregarán en mayo.

ALUMNOS REPETIDORES.

Planes específicos personalizados para el alumnado que no promocio.

El alumno/a seguirá el normal desarrollo de la clase prestando atención especial a aquellos contenidos que ofrezcan una mayor dificultad.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Estas actividades se irán realizando según la disposición encontrada en los alumnos.

Actividades y exposición para conmemorar el “Día Internacional contra la violencia de género”. Realizado con los alumnos de **1º a 4º de ESO**. 25 de Noviembre.

Actividades relacionadas con el día de Andalucía

Exposición de los trabajos de los alumnos. Exposición de los trabajos más representativos de los alumnos en la biblioteca del centro. Coordinado por el Departamento de Dibujo. Junio.

Visitas a exposiciones. Visita al Museo de Bellas Artes y los Reales Alcázares de Sevilla con los

alumnos de 1º y 2º E.S.O

10. EVALUACIÓN

La evaluación no equivale a calificación, sino un concepto más amplio, que es el resultado del conjunto de actividades, análisis y reflexiones que permitirá el conocimiento y la valoración lo más real, integral y sistemática posible de todo el proceso enseñanza – aprendizaje, a fin de comprobar en qué medida se ha conseguido lo que se pretendía y poder actuar sobre ello para regularlo.

La evaluación ha de adoptar un carácter procesual y continuo, que le permita estar presente, de forma sistemática, en el desarrollo de todo tipo de actividades y no sólo en momentos puntuales y aislados. Se podrán valorar así los resultados obtenidos y los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados, de acuerdo con la definición que, como desarrollo de capacidades, se ha hecho de los objetivos educativos.

La actividad evaluadora deberá tomar en consideración la totalidad de elementos que entran a formar parte del hecho educativo, atendiendo globalmente a todos los ámbitos de la persona, y no sólo a los aspectos puramente cognitivos; teniendo en cuenta la singularidad de cada individuo.

La evaluación, entendida como actividad facilitadora del desarrollo del alumno, debe proporcionar información sobre la evolución a lo largo de la etapa, de las capacidades de observación, memoria visual, expresión, sentido estético, así como el conocimiento y destreza en el uso del vocabulario, técnicas, materiales y conceptos específicos del área. Luego será entendida como proceso, por lo que contaremos con cuatro momentos para llevarla a cabo:

a) Evaluación inicial: tendrá lugar al inicio de cada unidad didáctica, nos permitirá conocer el ya comentado “nivel de conocimientos previos” del alumnado a quien va dirigida la acción educativa, con objeto de adecuarse a este punto de partida.

b) Evaluación formativa: se realizará durante el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje, su finalidad es la de detectar la efectividad de dicho proceso, determinando la necesidad de introducir modificaciones en el mismo.

c) Evaluación final: nos proporciona información acerca de la bondad de la acción educativa, de forma que nos indique por una parte, el grado de consecución de los objetivos propuestos, y por otra, que nos marque posibilidades de mejora.

d) Evaluación extraordinaria: se realizará en el mes de septiembre y el objetivo principal es lograr que los alumnos superen los objetivos, contenidos y competencias básicas no superadas durante el curso escolar.

10.1. TIPOS DE EVALUACIONES

EVALUACIÓN INICIAL

La exploración inicial es necesaria para recoger información sobre los conocimientos previos que tenga el alumno acerca de los nuevos contenidos que se le presentan. Consistirá en la realización de pruebas globales al principio del proceso, en las que se evaluarán aspectos como:

1. Capacidad de expresión artística
2. Creatividad
3. Nivel de utilización de materiales
4. Sentido estético etc.

EVALUACIÓN FORMATIVA

Se efectúa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y tiene por objetivo valorar las dificultades con las que tropieza el alumno y la alumna para ajustar la ayuda pedagógica a las necesidades reales de cada uno.

La sistematización del seguimiento debe basarse en técnicas y aspectos no solo intuitivos, sino lo más objetivos y fiables posible, tales como:

1. Observación diaria
2. Trabajo de los alumnos
3. Observación del cuidado de los materiales y uso de los mismos.
4. Puntualidad en la entrega de los trabajos

La Falta de asistencia como pérdida de explicaciones y del hilo conductor del aprendizaje, influye negativamente en el proceso evaluador.

EVALUACIÓN FINAL O SUMATIVA

Se efectúa al acabar la secuencia de aprendizaje para valorar la eficacia del proceso. Esta evaluación acredita el nivel adquirido y es la que permite pasar a otra secuencia de aprendizaje. La evaluación sumativa toma datos de la evaluación formativa, es decir, de los obtenidos durante el proceso, y añade a éstos otros obtenidos de forma más puntual.

Respecto al proceso de evaluación se seguirán los siguientes pasos:

- 1 Programar la evaluación, es decir, establecer lo que se quiere comprobar.
- 2 Observar datos sobre los conocimientos adquiridos, sus capacidades y destrezas, y su actitud en general.
- 3 Analizar los datos para poder autoevaluarse, para mejorar lo conseguido y organizarse mejor, y así avanzar en su desarrollo.
- 4 Evaluar los objetivos y consecuentemente todo el proceso de aprendizaje.
- 5 Calificar el trabajo realizado, analizando los criterios que se exponen a continuación.

10.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

En el RD 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE publicado en BOE de 3 de enero de 2015), se recogen los estándares de aprendizaje evaluables y los criterios de evaluación para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de primer ciclo de la ESO. Se trabajarán en 1º ESO los señalados en negrita y el resto se trabajarán en 1º de la ESO si da tiempo y si no en 2º ESO y 3º de la ESO.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Expresión plástica	
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico 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. 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas,

témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	colores...) 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. 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. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear
--	--

	composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. 11.7. 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
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 2. Comunicación audiovisual	
Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 3. Identificar significativo y significado en un signo visual. 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos. 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 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. 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales

	como las figuras retóricas. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Dibujo técnico	
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados,

propiedades de las tangencias entre circunferencias. 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 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. 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	inscritos en una circunferencia. 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.
--	--

10.3.RELACIÓN DE LOS OBJETIVOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES EVALUABLES

La siguiente tabla relaciona los objetivos de área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual con los tres bloques de Criterios de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje Evaluables junto con la ponderación que adopta el Departamento para los objetivos que el alumno/a debe adquirir

OBJETIVOS	%	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
1. Contemplar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, para respetar, valorar y disfrutar los distintos movimientos artísticos además del patrimonio cultural histórico y cultural.	20 %	Bloque 1: 1-6 Bloque 2: 1-2-3-4-7-9-13-15-16 Bloque 3:-	Bloque 1: 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. Bloque 2: 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva

			de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
2.-Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión. y sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.	20 %	Bloque 1: 2-3-4-7- Bloque 2: 5-6-14 Bloque 3:-	Bloque 1: 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico 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. 3.1. 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...) 3.1. 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...) 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. Bloque 2: 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema 5.2. Diseña símbolos e iconos. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
3.-Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, planificando y reflexionando de forma individual y cooperativa el proceso de realización de	30 %	Bloque 1: 5-8-9-10-11 Bloque 2: 8-12 Bloque 3:-	Bloque 1: 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del

objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.			color. 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. 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. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. 11.7. 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 Bloque 2: 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
4.-Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo a su vez hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de la dificultades para representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y su aplicación en el mundo del arte y del diseño.	30 %	Bloque 1:- Bloque 2:- Bloque 3:del 1 al 29	Bloque 3: 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuáles es, en caso afirmativo. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados,

			utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

10.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Siguiendo las directrices de la programación del Departamento de Educación Plástica Visual y Audiovisual, en la que aparecen detallados los contenidos, objetivos y sistema de evaluación de la materia, la ponderación cuantitativa de la evaluación será la siguiente:

La observación directa del trabajo diario realizado por los alumnos nos proporcionará una valiosa información sobre aspectos actitudinales y otros de carácter conceptual y procedimental.

- 1· El grado de comprensión de los contenidos conceptuales requeridos.
- 2· La destreza y habilidades manuales.
- 3· El manejo de los útiles de dibujo.
- 4· La realización de tareas marcadas.
- 5· Realización de actividades individuales en su cuaderno, recogidas para su corrección y calificación.
- 6· Realización de trabajos colaborativos o en grupo y grado de implicación en los mismos.
- 7· Grado de participación en clase, presentación de trabajos y actividades complementarias.
- 8· Observación diaria del comportamiento y la actitud del alumno en el aula. Así como la regularidad en la asistencia a clase.

Todo ello, cuadernos de actividades, trabajos en grupo, etc, son entregados a los alumnos una vez corregidos, teniendo oportunidad de contrastar sus aciertos y errores incluso de una forma grupal, fomentando así una reflexión continua que permita buscar estrategias de mejora.

En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta el acabado y dominio de la técnica, la originalidad y adecuación a lo propuesto.

Del mismo modo, si se considerase necesario, podrían realizarse ejercicios teóricos de control teniendo en cuenta el conocimiento del lenguaje específico y su dominio, la claridad en la expresión de los conceptos y la coherencia de las redacciones, la comprensión de los trazados geométricos y la exactitud en su ejecución, los recursos técnicos y teóricos utilizados en la realización de composiciones, el sentido y la carga simbólica con las que éstas se presenten, etc.

Los ejercicios teóricos podrán consistir en controles, esquemas, resúmenes, exposiciones orales, etc., a criterio del profesor,

La actitud ante la asignatura así como hacia los compañeros y el comportamiento dentro del aula (atención, participación, respeto a los materiales, entrega de trabajos en los plazos indicados así como realización de los mismos en el aula, traer el material de la asignatura y cuidarlo convenientemente, etc.) contará un 20% de la nota total de cada evaluación.

Será condición indispensable para aprobar la presentación del 100% de las láminas o trabajos de carácter práctico señalados por el profesor en clase

El alumno/a tendrá que entregar todas las láminas, en cada una de ellas deberá obtener una nota numérica como mínimo de CINCO, si alguna lámina obtiene una nota numérica por debajo de esta nota la lámina constará como no entregada, o bien tendrá que repetirla hasta alcanzar el cinco.

Se superará la asignatura entregando TODAS las láminas con una nota mínima de cinco.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO

PLAN DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES CALIFICADAS NEGATIVAMENTE:

Para los alumnos con evaluaciones calificadas negativamente en la 1ª o 2ª evaluación, se aplicará un plan de refuerzo con el que se pretende dar la posibilidad a dichos alumnos de recuperar evaluaciones no aprobadas. A través de trabajos y con los criterios de calificación citados en esta programación el alumno tendrá la capacidad de recuperar las evaluaciones no superadas en su momento.

El profesor de la materia realizará el seguimiento de los trabajos y actividades de recuperación.

PLAN PARA LOS ALUMNOS QUE NO SUPERAN LA MATERIA EN LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO:

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente esta materia en la evaluación final (Junio) deberán realizar una serie de ejercicios durante el periodo de vacaciones estivales dispuestos por el Departamento de Dibujo. Éstos serán entregados, debidamente acabados, en el día de septiembre fijado por el Departamento de acuerdo con Jefatura de Estudios.. Se evaluará según los criterios de evaluación establecidos anteriormente.

10.5.- SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Al finalizar cada evaluación, se realizará un seguimiento de la programación para ver si se ha dado lo programado. Asimismo, al finalizar cada evaluación el/la profesor/a utilizará los siguientes indicadores de logro para evaluar su actividad docente en relación a la diversidad, actividades en el aula, la programación y la evaluación. Se marcará de 1 a 4, siendo 1 POCO CONSEGUIDO y 4 MUY CONSEGUIDO

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE	1	2	3	4
Tanto en las actividades como en los exámenes, realizamos unos ejercicios más sencillos o más complicados que otros				
Tenemos en cuenta la diversidad a la hora de organizar la clase, dividir a los alumnos en grupo, etc.				
Agrupo a los alumnos de diferentes formas: de manera individual, por parejas, en grupos reducidos, en grupos numerosos, etc.				
Secuencio y distribuyo los contenidos de la programación teniendo en cuenta lo acordado con el resto de compañeros del departamento.				
Consulto la programación a lo largo del trimestre.				
Antes de comenzar una nueva unidad explico a los alumnos, qué, cómo y para qué lo vamos a aprender y qué y cómo voy a valorar lo aprendido.				
Utilizo diferentes tipos de pruebas para realizar la evaluación				

Adapto mi sistema de evaluación si cambian las condiciones o circunstancias de la clase				
En la evaluación del alumno, le comunico en qué debe mejorar				