

I.E.S. "Federico García Lorca"

DEPARTAMENTO
ARTÍSTICO

PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL

La Puebla de
Cazalla
(SEVILLA)
CURSO 2017/2018

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y AUDIOVISUAL

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

Para la elaboración de la presente Programación se ha tenido en cuenta la siguiente normativa:

LEGISLACIÓN VIGENTE

NORMATIVA ESTATAL

[LEY ORGÁNICA 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.](#) (BOE de 10 de diciembre)

[REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.](#) (BOE de 3 de enero)

[Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato.](#) (BOE de 29 de enero)

NORMATIVA AUTONÓMICA

[\(PROYECTO\) Decreto 111/2016 de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.](#) (BOJA de 28 de junio de 2016)

[Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.](#) (BOJA de 16 de julio de 2010)

[Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía, se regula la atención a la diversidad y se](#)

[establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. \(BOJA de 28 de junio de 2016\)](#)

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	pág 6
1.1) JUSTIFICACIÓN TEÓRICA Y CONTRIBUCIÓN A LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	
1.2) MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO.REPARTO DE MATERIAS.	
1.3) PLAN DE REUNIONES DEL DEPARTAMENTO	
2. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.....	pág. 15
OBJETIVOS	
2.1) OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA	
2.2) OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA EN ANDALUCÍA.	
2,3) OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.	
2.4) OBJETIVOS DE 1º DE ESO	
2.5) OB JETIVOS DE 2º DE ESO	
2.6) OBJETIVOS DE 4º DE ESO	
3. CONTENIDOS.....	pág 23
3.1) CONTENIDOS DE 1º ESO	
3.2) CONTENIDOS DE 2º ESO	
3.3) CONTENIDOS DE 4º ESO	
4. OBJETIVOS Y CONTENIDOS MÍNIMOS EN 1º, 2º Y 4º ESO.....	pág 27
4.1) Objetivos y contenidos mínimos en 1º ESO	
4.2) Objetivos y contenidos mínimos en 2º ESO	
4.3) Objetivos y contenidos mínimos en 4º ESO	
5. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y CORRELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE EN 1º, 2º Y 4º DE ESO.....	pág. 32
6. TRANVERSALIDAD Y CULTURA ANDALUZA. EDUCACIÓN EN VALORES.....	pág. 56
7. TEMPORALIZACIÓN.....	pág 61
8. METODOLOGÍA. ORIENTACIONESMETODOLÓGICAS.....	pág 63
6.1) Criterios metodológicos generales	
6.2) Criterios para el diseño de actividades	
9. EVALUACIÓN.....	pág 75
9.1) Procedimientos e instrumentos de evaluación. Criterios de calificación.	

9.2.) Programa de refuerzo de alumnos pendientes. Criterios de recuperación de los alumnos pendientes

9.3.) Prueba extraordinaria de septiembre

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y AL ALUMNADO CON CARACTERÍSTICAS EDUCATIVAS ESPECÍFICAS.....	pág 83
7.1) Medidas de atención a la diversidad del alumnado	
7.2) Trabajo en el aula con alumnos de necesidades educativas especiales (n. e. e.).	
7.3) Alumnos con adaptación curricular significativa	
11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	pág 88
12. PROYECTO LINGÜÍSTICO. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA.....	pág 90
13. USO DE LAS TIC.....	pág. 94
14. RECURSOS MATERIALES. LIBROS DE TEXTO.....	pág 96
15. PROCEDIMIENTO PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO Y LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.....	pág 99

1. INTRODUCCIÓN

1.1) JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollo, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Antes de concretar cómo contribuye la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual al desarrollo de las competencias clave, analizaremos, en primer lugar, qué son, cuántas son y qué elementos fundamentales las definen.

Se entiende por competencia la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos. Podrían definirse, por tanto, como el conjunto de recursos que puede movilizar un sujeto de forma integrada para resolver con eficacia una situación en un contexto dado.

Las competencias clave deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos de la etapa. Tienen tres componentes: un **saber** (un contenido), un **saber hacer** (un procedimiento, una habilidad, una destreza, etc.) y un **saber ser** o **saber estar** (una actitud determinada).

Las competencias clave tienen las características siguientes:

- Promueven el **desarrollo de capacidades**, más que la asimilación de contenidos, aunque estos están siempre presentes a la hora de concretar los aprendizajes.
- Tienen en cuenta el **carácter aplicativo de los aprendizajes**, ya que se entiende que una persona “competente” es aquella capaz de resolver los problemas propios de su ámbito de actuación.
- Se basan en su **carácter dinámico**, puesto que se desarrollan de manera progresiva y pueden ser adquiridas en situaciones e instituciones formativas diferentes.
- Tienen un **carácter interdisciplinar y transversal**, puesto que integran aprendizajes procedentes de distintas disciplinas.
- Son un punto de encuentro entre la **calidad** y la **equidad**, por cuanto que pretenden garantizar una educación que dé respuesta a las necesidades reales de nuestra época (calidad) y que sirva de base común a todos los ciudadanos (equidad).

El alumnado debe alcanzar un adecuado nivel de adquisición de las competencias clave al acabar la etapa ESO; de ese modo, contará con los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para su desarrollo personal y su adecuada inserción en la sociedad y en el mundo laboral, que le servirán de base para un aprendizaje a lo largo de la vida. La adquisición eficaz de las competencias clave por parte del alumnado y su contribución al logro de los objetivos de la etapa, desde un carácter interdisciplinar y transversal, requiere del diseño de actividades de aprendizaje integradas que permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo.

Veamos qué elementos fundamentales conforman cada una de las siete competencias clave que se deben adquirir al término de la ESO:

1. Comunicación lingüística (CCL)	
Definición	Es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Componente lingüístico. - Componente pragmático-discursivo. - Componente sociocultural. - Componente estratégico. - Componente personal.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Leer y escribir. - Escuchar y responder. - Dialogar, debatir y conversar. - Exponer, interpretar y resumir. - Realizar creaciones propias.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto a las normas de convivencia. - Desarrollo de un espíritu crítico. - Respeto a los derechos humanos y el pluralismo. - Concepción del diálogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las

	<p>capacidades afectivas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Actitud de curiosidad, interés y creatividad. – Reconocimiento de las destrezas inherentes a esta competencia como fuentes de placer.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)	
Definición	<p>La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.</p> <p>Las competencias básicas en ciencia y tecnología proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos.</p>
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> – La competencia matemática precisa abordar cuatro áreas relativas a los números, el álgebra, la geometría y la estadística: la cantidad, el espacio y la forma, el cambio y las relaciones y la incertidumbre y los datos. – Para la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología deben abordarse cuatro ámbitos (los sistemas físicos, los sistemas biológicos, los sistemas de la Tierra y del espacio y los sistemas tecnológicos) así como la formación y práctica en el dominio de la investigación científica y la comunicación en la ciencia.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, análisis de gráficos y representaciones matemáticas y manipulación de expresiones algebraicas, incorporando los medios digitales cuando sea oportuno. – Creación de descripciones y explicaciones matemáticas que llevan implícitas la interpretación de resultados matemáticos y la reflexión sobre su adecuación al contexto, al igual que la determinación de si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan. – Utilizar los conceptos, procedimientos y herramientas en la resolución de los problemas que puedan surgir en una situación determinada a lo largo de la vida. – Utilizar y manipular herramientas y máquinas tecnológicas. – Utilizar datos y procesos científicos para alcanzar un objetivo. – Identificar preguntas. – Resolver problemas. – Llegar a una conclusión. – Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Rigor, respeto a los datos y veracidad. – Asunción de criterios éticos asociados a la ciencia y a la tecnología. – Interés por la ciencia, el apoyo a la investigación científica y la

	<p>valoración del conocimiento científico.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones medioambientales, y a la adopción de una actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable en un entorno natural y social.
3. Competencia digital (CD)	
Definición	Implica el uso creativo, crítico y seguro de las TIC para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> – Lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. – Principales aplicaciones informáticas. – Derechos y libertades en el mundo digital.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Acceder, buscar y seleccionar críticamente la información. – Interpretar y comunicar información. – Creación de contenidos. – Resolución de problemas: eficacia técnica.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Autonomía. – Responsabilidad crítica. – Actitud reflexiva.
4. Aprender a aprender (CAA)	
Definición	Habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> – Conocimiento de las capacidades personales. – Estrategias para desarrollar las capacidades personales. – Atención, concentración y memoria. – Motivación. – Comprensión y expresión lingüísticas.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Estudiar y observar. – Resolver problemas. – Planificar proyectos. – Recoger, seleccionar y tratar distintas fuentes de información. – Ser capaz de autoevaluarse.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Confianza en uno mismo. – Reconocimiento ajustado de la competencia personal. – Actitud positiva ante la toma de decisiones. – Perseverancia en el aprendizaje. – Valoración del esfuerzo y la motivación.
5. Competencias sociales y cívicas (CSC)	
Definición	<ul style="list-style-type: none"> – Habilidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su

	<p>concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en las convicciones democráticas.</p>
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> – Conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles. – Conocimiento de los acontecimientos más destacados y las principales tendencias en las historias nacional, europea y mundial. – Comprensión de los procesos sociales y culturales de carácter migratorio que implican la existencia de sociedades multiculturales en el mundo globalizado. – Conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio. – Conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura. – Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas, y percibir las identidades culturales y nacionales como un proceso sociocultural dinámico y cambiante en interacción con la europea, en un contexto de creciente globalización.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales. – Mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes. – Negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía. – Habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad. – Reflexión crítica y creativa. – Participación constructiva en las actividades de la comunidad. – Toma de decisiones, en particular, mediante el ejercicio del voto y de la actividad social y cívica.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Seguridad en uno mismo, integridad y honestidad. – Interés por el desarrollo socioeconómico y su contribución a un mayor bienestar social. – Comunicación intercultural, diversidad de valores y respeto a las diferencias, comprometiéndose a la superación de prejuicios. – Pleno respeto de los derechos humanos. – Voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas.

	<ul style="list-style-type: none"> – Sentido de la responsabilidad. – Comprensión y respeto de los valores basados en los principios democráticos. – Participación constructiva en actividades cívicas. – Apoyo a la diversidad y la cohesión sociales y al desarrollo sostenible. – Voluntad de respetar los valores y la intimidad de los demás, y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)	
Definición	Implica la capacidad de transformar las ideas en actos, lo que implica adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> – Autoconocimiento. – Establecimiento de objetivos. – Planificación y desarrollo de un proyecto. – Habilidades sociales y de liderazgo. – Sentido crítico y de la responsabilidad
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Responsabilidad y autoestima. – Perseverancia y resiliencia. – Creatividad. – Capacidad proactiva. – Capacidad de trabajar en equipo. – Capacidad para calcular y asumir retos responsablemente.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Control emocional. – Actitud positiva ante el cambio. – Cualidades de liderazgo. – Flexibilidad.
7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)	
Definición	<p>Habilidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.</p> <p>Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal.</p>
Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> – Estilos y géneros artísticos y principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico en distintos períodos históricos. – Creación de la identidad cultural como ciudadano de un país o miembro de un grupo.

Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> – Técnicas y recursos específicos – Comprender, apreciar y valorar críticamente. – Realizar creaciones propias.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> – Potenciación de la iniciativa, la creatividad, la imaginación, la curiosidad y el interés. – Interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales, con un espíritu abierto, positivo y solidario. – Valoración responsable y actitud de protección del patrimonio. – Desarrollo de la capacidad de esfuerzo, constancia y disciplina.

La asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual juega un papel relevante para que los alumnos alcancen los objetivos de la etapa y adquieran las competencias clave porque:

- Contribuye, especialmente, a adquirir la competencia en **conciencia y expresiones culturales**. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.
- Colabora en gran medida en la adquisición de la competencia de **sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y, por ello, en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y la autonomía personal.
- Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la **competencias sociales y cívicas**. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad, y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.
- A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumentos de mejora.

- La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no solo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales, sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.
- Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo de la materia, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera **competencia matemática**. De la misma manera, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye también a la adquisición de las **competencias básicas en ciencia y tecnología** mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, el análisis de obras ajenas y la conservación del patrimonio cultural.
- En cuanto a la competencia en **comunicación lingüística**, toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes, y, como tal, la materia de Educación Plástica, Visual y Auditiva permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que facilita integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación.

1.2) MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO.REPARTO DE MATERIAS.

COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual, juntamente con la materia de Música, forman un Departamento que se llama Departamento Artístico; los profesores que componen este Departamento son: Esther Verdú Moresco profesora de Música y Justo Guerrero Sanz profesor de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

En el presente curso, el profesor de EPVyA, Justo guerrero Sanz, imparte clases a los siguientes grupos:

- Tres grupos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º de ESO.
- Dos grupos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2º de ESO.
- Un grupo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de ESO.
- Un grupo de Taller Artístico de 3º de ESO.

Todos los grupos son impartidos por el único profesor de EPVyA, siendo dos horas semanales en el primer ciclo de secundaria, tres horas lectivas en cuarto y una hora de Taller Artístico de 3º de ESO. En total son 14 horas lectivas.

Sobre el profesor de este Área, Justo Guerrero Sanz, recae también la Coordinación del Área Artística, integrada por los departamentos de Educación Física y el departamento Artístico.

1.3) PLAN DE REUNIONES DEL DEPARTAMENTO ARTÍSTICO

Las reuniones del Departamento de celebran los miércoles de 10:30 horas a 11:30 horas.

2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

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

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

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

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población.

La materia 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, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

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. En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del Diseño, y el bloque Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

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

Los bloques de contenidos Comunicación Audiovisual y Lenguaje Audiovisual y Multimedia tendrán que prestar 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.

El bloque 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.

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejada en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

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

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

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

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

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

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.

La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés.

Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

OBJETIVOS

A la hora de diseñar unos objetivos, y aunque partamos de las generalidades de los documentos burocráticos, debemos tener en cuenta el perfil sociológico del alumnado, por lo que se debe hacer un análisis de la realidad del contexto donde se inserta la institución educativa y donde vamos a emprender nuestra labor docente para adecuar así nuestros objetivos correctamente a las necesidades reales de los educandos. Hemos desglosado por ello, por un lado, unos objetivos generales de etapa y de área, acordes con los diseños curriculares de nuestra Administración, y por otra, unos objetivos generales por nivel, en los que se toma como punto de partida las características propias de los grupos de alumnos con los cuales vamos a ejercer nuestra labor educativa.

2.1) OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

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 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 los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- 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.

2.2) OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA EN ANDALUCÍA. Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

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

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

2.3) OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.

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 analizándolas 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, sus 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 (TIC) para aplicarlas en las propias

creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

2.4) OBJETIVOS DE 1º DE ESO

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, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

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

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

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

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

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

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

2.5) OBJETIVOS DE 2º DE ESO

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, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

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

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

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

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

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

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

2.6) OBJETIVOS DE 4º DE ESO

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, sus 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. CONTENIDOS

3.1) CONTENIDOS DE 1º ESO

Tal como se recoge en las Instrucciones de 9 de mayo de 2015 de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte de la Junta de Andalucía, durante el curso escolar 2015/2016, Educación Plástica, Visual y Audiovisual será cursada en Andalucía por el alumnado de 1º de ESO, de manera obligatoria en sustitución de la materia Educación Plástica y Visual, que desaparece. La nueva asignatura consta de los siguientes bloques de contenido:

Bloque 1. Expresión Plástica.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

La organización de los contenidos en bloques diferenciados tiene como única finalidad definir con mayor claridad los aprendizajes básicos que deben abordarse y presentarlos de forma coherente. Esta manera de estructurarlos no supone dar prioridad a uno sobre otros, ni la exigencia de partir preferentemente de alguno de ellos. La vinculación entre los contenidos de todos los bloques es estrecha.

PRIMERO ESO

Bloque 1. Expresión Plástica.

Comunicación visual. Alfabeto visual. elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. el color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. el clarooscuro. Composición. equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. el proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística, relación de la obra de arte con su entorno, estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria, recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía, Educación Plástica, Visual y Audiovisual

elementos básicos para la realización fotográfica, encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic, elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión. Orígenes del cine, elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación, relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Todos estos contenidos se desarrollan en las actividades propuestas a lo largo del curso.

3.2) CONTENIDOS DE 2º ESO

Bloque 1. Expresión Plástica.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Bloque 1. Expresión Plástica.

Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras

Educación Plástica, Visual y Audiovisual Curso 2017/2018

propias y sombras proyectadas. el claroscuro. Composición. equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. el proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno, estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Todos estos contenidos se desarrollan en las actividades propuestas a lo largo del curso.

3.3) CONTENIDOS DE 4º ESO

BLOQUES TEMÁTICOS

La organización de los contenidos en bloques diferenciados tiene como única finalidad definir con mayor claridad los aprendizajes básicos que deben abordarse y presentarlos de forma coherente. Esta manera de estructurarlos no supone dar prioridad a uno sobre otros, ni la exigencia de partir preferentemente de alguno de ellos. La vinculación entre los contenidos de todos los bloques es estrecha.

Bloque 1. Expresión Plástica.

Bloque 2. Dibujo Técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Bloque 1. Expresión plástica.

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráficoplástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. el color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 2. Dibujo técnico.

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. el diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2d y 3d. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. el lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referente en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. el lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

4. OBJETIVOS Y CONTENIDOS MÍNIMOS EN 1º, 2º Y 4º ESO

4.1) Objetivos y contenidos mínimos en 1º ESO

OBJETIVOS MÍNIMOS

1º DE E.S.O.

1. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
2. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
3. 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.
4. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

CONTENIDOS MÍNIMOS

1º DE E.S.O.

BLOQUES TEMÁTICOS

Bloque 1. Expresión Plástica.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

PRIMERO ESO

Bloque 1. Expresión Plástica.

Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. el color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

. Grados de iconicidad. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. Manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic.. elementos formales y expresivos del cómic...

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

4.2) Objetivos y contenidos mínimos en 2º ESO

OBJETIVOS MÍNIMOS

2º DE E.S.O.

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

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

3. 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.

4. 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.

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

CONTENIDOS MÍNIMOS 2º ESO:

Bloque 1. Expresión Plástica.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Bloque 1. Expresión Plástica.

Comunicación visual. Alfabeto visual. elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. el color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. el claroscuro. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Grados de iconicidad. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Manifestaciones artísticas en Andalucía. Disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. recursos. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic. Medios de comunicación audiovisuales.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Espirales. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera.

4.3) Objetivos y contenidos mínimos en 4º ESO

OBJETIVOS MÍNIMOS 4ºESO

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. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
3. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
4. 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.
5. 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.
6. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

CONTENIDOS MÍNIMOS 4º ESO

BLOQUES TEMÁTICOS

Bloque 1. Expresión Plástica.

Bloque 2. Dibujo Técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Bloque 1. Expresión plástica.

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 2. Dibujo técnico.

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Transformaciones geométricas. redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, Perspectiva caballera. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Tipos de programas: retoque fotográfico, Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Publicidad subliminal.

5. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y CORRELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1.º ESO				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.	UD.
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA				
<p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea y formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encajes y apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica.</p>	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	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.	CCL, CAA, CEC, CSC	2 y 4
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	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 grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.	CAA, CEC, SIEP	2 y 5
	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros.	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, etc.).	CAA, CEC, SIEP	2 y 5

<p>Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El <i>collage</i>. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.</p>	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	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.	CCL, CAA, SIEP, CEC	6 y 9
	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	CAA, CEC	3
	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	CEC, SIEP, CAA	2
	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CCL, CEC, CAA, CSC	4 y 6
	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	CEC, CAA, SIEP	4
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de	CEC, CAA,		

	<p>mixtas. La t�mpera, los l�pices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</p>	<p>forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el l�piz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicaci�n del l�piz de forma continua en superficies homog�neas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las t�mperas aplicando la t�cnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas seg�n el grado de opacidad y la creaci�n de texturas visuales crom�ticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipul�ndolo, rasgando o plegando, creando texturas visuales y t�ctiles para crear composiciones, <i>collages</i> mat�ricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componi�ndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboraci�n de obras de forma responsable con el medioambiente y aprovechando sus cualidades gr�fico-pl�sticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aport�ndolo al aula cuando es necesario para la elaboraci�n de las actividades.</p>	<p>CSC, SIEP</p>	<p>6-9</p>

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL				
Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CEC, CAA	1
	6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	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.	CCL, CAA, CEE, CSC	1
	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCL, CAA, CEC, SIEP	6
	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	CCL, CAA, CEC	1
	11. Reconocer las diferentes funciones de la	11.1. Distingue la función o funciones que	CCL,	

<p>del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	comunicación.	predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CAA, CEC, CSC	1
	13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	CAA, CSC, CEC	2
	15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	CCL, CAA, CSC, CEC	1 y 3
	16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante él mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	CAA, CSC, CEC, SIEP, CD	1 a 9
BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO				
<p>Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.</p>	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	CAA, CMCT	5 y 7
	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	CAA, CMCT	7
	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CAA, CMCT	7

<p>Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.</p> <p>Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.</p> <p>Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia.</p> <p>Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.</p> <p>Redes modulares.</p> <p>Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.</p> <p>Dibujo proyectivo.</p> <p>Concepto de proyección.</p> <p>Iniciación a la normalización.</p> <p>Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.</p>	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	CAA, CMCT	7
	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	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.	CAA, CMCT	8
	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	CAA, CMCT	7
	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	CAA, CMCT	7
	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CAA, CMCT	7
	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CAA, CMCT	7
	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CAA, CMCT	7
	11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	CAA, CMCT	7
		11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.		7
	12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CCL, CAA, CMCT	PLA 2ESO
	13. Comprender la clasificación de los triángulos	13.1. Clasifica cualquier triángulo,	CAA,	

<p>Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.</p> <p>Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p> <p>Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.</p> <p>Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	en función de sus lados y de sus ángulos.	observando sus lados y sus ángulos.	CMCT	8
	14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o 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.	CAA, CMCT	8
	16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	CAA, CMCT	8
	17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	CAA, CMCT	8
	18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	CAA, CMCT	8
	20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	CAA, CMCT	8
	21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	CAA, CMCT	8

--	--	--	--	--

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º ESO				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.	UD.
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA				
<p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea y formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El clarooscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea</p>	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	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.	CCL, CAA, CEC, CSC	
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	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.	CAA, CEC, SIEP	
		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 grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.			
3. Expresar emociones utilizando distintos	3.1. Realiza composiciones que transmiten	CAA,		

<p>inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encajes y apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El <i>collage</i>. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.</p>	<p>elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros.</p>	<p>emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, etc.).</p>	<p>CEC, SIEP</p>					
	<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p>	<p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p>	<p>CCL, CAA, SIEP, CEC</p>				
		<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>				<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>	<p>CAA, CEC</p>	
	<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p>	<p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>	<p>CEC, SIEP, CAA, CD</p>				
		<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>				<p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>	<p>CEC, SIEP, CAA</p>	

	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	CEC, SIEP, CAA, CSC	
		8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.		
	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CCL, CEC, CAA, CSC	
	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	CEC, CAA, SIEP	
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t�mpera, los l�pices de grafito y de color. El <i>collage</i> .		11.1. Utiliza con propiedad las t�cnicas gr�fico-pl�sticas conocidas aplic�ndolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CEC, CAA, CSC, SIEP	
		11.2. Utiliza el l�piz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicaci�n del l�piz de forma continua en superficies homog�neas o degradadas.		
		11.3. Experimenta con las t�mperas aplicando la t�cnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas seg�n el grado de opacidad y la creaci�n de texturas visuales crom�ticas.		
		11.4. Utiliza el papel como material,		

		manipulándolo, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, <i>collages</i> 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 medioambiente 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. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL					
Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias:	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CEC, CAA		
	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	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.	CEC, CAA, SIEP	
		3. Identificar significativo y significado en un signo visual.			3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.
	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	CAA, CEC,		

<p>manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.</p>	comunicativo.	4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	SIEP	
		4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.		
	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	5.1. Distingue símbolos de iconos.	CAA, CEE, SIEP	
		5.2. Diseña símbolos e iconos.		
	6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	CCL, CAA, CEE, CSC	
		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. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	CAA, CEC, SIEP	
		7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.		
	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCL, CAA, CEC, SIEP	6
	9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento y explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y analógicos.	CAA, CEC, SIEP, CD	
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	CCL, CAA, CEC		

Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.	11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CCL, CAA, CEC, CSC	
	12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	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, <i>storyboard</i> , realización, etc.). Valora de manera crítica los resultados.	CCL, CAA, CEC, CSC, SIEP, CD	
	13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	CAA, CSC, CEC	
	14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CAA, CEC, CSC, SIEP	
	15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	CCL, CAA, CSC, CEC	
	16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante él mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	CAA, CSC, CEC, SIEP, CD	
BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO				
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	CAA, CMCT	

<p>Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.</p>	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	CAA, CMCT	
	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CAA, CMCT	
	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	CAA, CMCT	
	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	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.	CAA, CMCT	
	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	CAA, CMCT	
	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	CAA, CMCT	
	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CAA, CMCT	
	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CAA, CMCT	
	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CAA, CMCT	
	11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	CAA, CMCT	7

<p>Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>		11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.		7
	12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CCL, CAA, CMCT	PLA 2ESO
	13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	CAA, CMCT	8
	14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o 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.	CAA, CMCT	8
	15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.	CAA, CMCT	PLA 2ESO
	16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	CAA, CMCT	8
	17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	CAA, CMCT	8
	18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	CAA, CMCT	
	19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	CAA, CMCT	
	20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una	CAA, CMCT	

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

		sencillos.		
	29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	CMCT, CAA	
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.	UD.
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA				
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CSC, SIEP, CEC.	
	2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo..	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.		CD, SIEP, CEC

<p>presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p>CAA, CSC, SIEP.</p>	
	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística..</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	<p>CAA, CSC, SIEP</p>	
	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p>	<p>CCL, CSC, CEC.</p>	

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO				
<p>Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico..</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>	<p>CMCT, CAA</p>	
	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>		

Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.	3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CMCT, CD, SIEP.	
BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO				
Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película.	CSC, SIEP, CEC.	
	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CD, CEC.	
	3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	CAA, SIEP,	

<p>Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>	<p>del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>	<p>CEC.</p>	
<p>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</p>				
<p>Lenguaje visual y plástico</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen</p>	<p>CCL,</p>	

<p>en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.</p>	<p>estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p>	<p>en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p>	<p>CSC, SIEP.</p>	
	<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>	<p>CAA, CSC, CEC.</p>	
	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes</p>	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>	<p>CD, SIEP.</p>	

	4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	CCL, CSC.	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------	--

6. TRANVERSALIDAD Y CULTURA ANDALUZA. EDUCACIÓN EN VALORES.

El artículo 3 de la Orden de 14 de julio de 2016, establece que, sin perjuicio de su tratamiento específico en ciertas materias de la etapa vinculadas directamente con estos aspectos, el currículo debe incluir de manera transversal los elementos siguientes.

- a) El respeto al Estado de derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución española y en el Estatuto de Andalucía.
- b) 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, la autoestima y el autoconcepto como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, y la promoción del bienestar, de la seguridad y la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.
- d) 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) 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) La tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, 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 cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.
- g) 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 TIC 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) 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 y la dieta equilibrada 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, 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 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.

EDUCACIÓN EN VALORES

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe potenciar ciertas actitudes y hábitos de trabajo que ayuden al alumno a apreciar el propósito de la materia, a tener confianza en su habilidad para abordarla satisfactoriamente y a desarrollarse en otras dimensiones humanas: autonomía personal, relación interpersonal, etc.

Se va a focalizar el trabajo en cinco valores, que consideramos fundamentales en esta etapa educativa. Son los siguientes:

1. Respeto

- A uno mismo: autoestima, dignidad, esfuerzo personal, honestidad y proyecto de vida.
- A los demás: empatía, escucha activa, diálogo y resolución de conflictos. Se puede trabajar con el enfoque de “deber” (“*tenemos el deber de respetar a los demás*”).
- A las culturas: ideas, lenguas, costumbres y patrimonio.
- A los animales: evitar el daño innecesario y evitar la extinción de especies.
- A la naturaleza: evitar el deterioro medioambiental y evitar la extinción de especies.

2. Responsabilidad

- Frente a las tareas personales y de grupo: esfuerzo, y compromiso.
- Frente a las normas sociales: civismo y ciudadanía. Se puede trabajar con el enfoque de “deber” (“*tenemos el deber de...*”).
- Frente a los conflictos y dilemas morales: información fiable, sentido crítico y posicionamiento.
- Frente al consumismo: consumo responsable y racional de productos.

- Frente a las generaciones venideras: desarrollo sostenible y ética global a largo plazo.

3. Justicia

- Derecho a la igualdad, con especial referencia a la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y a los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- Derecho a la alimentación.
- Derecho a la salud.
- Derecho a la educación.
- Derecho a la paz, mediante el fomento del aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
- Derecho a la justicia internacional, basado en los valores que sustentan la libertad, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

4. Solidaridad

- Con las personas cercanas que se sienten frágiles e indefensas ante su día a día.
- Con las personas que padecen una enfermedad grave o limitación de algún tipo.
- Con los inmigrantes, refugiados y desplazados.
- Con las víctimas del desequilibrio económico mundial.
- Con las víctimas de conflictos armados.
- Con las víctimas de desastres naturales.

5. Creatividad y esperanza

- El impulso de buscar alternativas.
- La confianza en que es posible mejorar las situaciones difíciles, los conflictos, a las personas y el mundo en general.

Además de los elementos transversales que se acaban de mencionar, desde la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se tratarán otros contenidos transversales y comunes, que deben afrontarse en todas las materias.

La presencia de las **enseñanzas transversales** en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se expresa por medio de diferentes momentos del proceso de aprendizaje:

Educación moral y cívica

- Actuación en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios de la actividad plástica, como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia

en la búsqueda de soluciones.

- El respeto y la valoración de los trabajos plásticos provenientes de otras épocas y culturas.
- La gran variedad de opciones en la representación de las formas y los diferentes estilos implican la aceptación de otros puntos de vista desde el respeto.

Educación para la paz

- Reconocimiento de la realidad como diversa y susceptible de ser interpretada desde puntos de vista contrapuestos y complementarios.
- Flexibilidad para modificar el propio punto de vista en la interpretación del trabajo plástico.
- Reconocimiento y valoración de las propias habilidades plásticas para afrontar las situaciones que requieran su empleo.
- Valoración del trabajo en equipo como la manera más eficaz para realizar determinadas actividades.

Educación del consumidor

- Se debe fomentar el cuidado y mantenimiento del material de dibujo geométrico, pues gran parte del mismo debería durar a lo largo de toda la ESO. Hábitos de conservación del material ayudan a mejorar la educación del consumidor.

Educación para la igualdad entre sexos

- Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros y compañeras para desempeñar tareas comunes.
- Predisposición al trabajo en grupo, facilitando agrupamientos heterogéneos desde la perspectiva de género.
- El estudio del escaso número de artistas femeninas conocidas a lo largo de la historia.

Educación vial

- El uso de las formas geométricas planas es una constante en el diseño de señales indicativas de todo tipo. El uso, conocimiento y respeto de las señales contribuye al desarrollo de la educación vial.

No todos los temas transversales se pueden trabajar con la misma profundidad desde la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, pero se debe realizar un esfuerzo para conseguir que todos se traten lo más adecuadamente posible. Los temas relacionados con el arte son bastante más fáciles de trabajar.

Respecto a la educación no sexista hay que huir, en la presentación de las actividades y situaciones a analizar, de los tópicos tradicionalmente relacionados con los dos sexos. Además, hay que tener en cuenta las diversas motivaciones de los alumnos y alumnas, así como su desarrollo intelectual, mezclando las situaciones investigativas con otras más creativas.

Por otra parte, el desarrollo de actitudes abiertas hacia las opiniones de los otros, el gusto por la precisión y el rigor, el fomento de la presentación y el orden en la realización de

tareas, la puntualidad, etc. ayudan a conseguir los hábitos necesarios para vivir en una sociedad pluralista y democrática. Su práctica cotidiana en el aula contribuye a que los alumnos adquieran y desarrollen estos valores.

Además, se prestará atención al desarrollo de habilidades que estimulen la **adquisición y desarrollo del espíritu emprendedor**, a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo, la capacidad de comunicación, la adaptabilidad, la observación y el análisis, la capacidad de síntesis, la visión emprendedora y el sentido crítico. Con este fin, se propondrán actividades que ayuden a:

- Adquirir estrategias que ayuden a resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que se pregunta.
- Desarrollar ejercicios de creatividad colectiva entre los alumnos que ayuden a resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.
- Desarrollar habilidades cognitivas (expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula, etc.) y sociales (comunicación, cooperación, capacidad de relación con el entorno, empatía, habilidades directivas, capacidad de planificación, toma de decisiones y asunción de responsabilidades, capacidad organizativa, etc.).

7. TEMPORALIZACIÓN

Los contenidos se han seleccionado con la intención de ofrecer en todos y cada uno de los niveles que se fijan, un panorama suficientemente completo de los diferentes campos de las artes visuales.

Se han organizado en tres bloques, este orden será el que se siga en la secuenciación de los contenidos de los diferentes cursos.

No obstante, gozarán de un tratamiento diferenciado para los distintos niveles, según hemos detallado en el apartado referido a los contenidos.

En el primer ciclo se tratan los conceptos más elementales de los tres bloques, poniendo un especial énfasis en el primero de los bloques: Expresión Plástica.

En el cuarto curso los contenidos que se presentan poseen un carácter marcadamente procedimental. Se pretende que durante este curso los alumnos tengan la oportunidad de experimentar de una manera elemental las posibilidades expresivas de los múltiples medios con los que cuenta nuestra sociedad (artes gráficas, diseño, publicidad, imagen y sonido, lenguajes integrados...).

Esta segmentación no olvida la interrelación que los contenidos de nuestra materia mantienen entre sí, así podemos hacer referencia al tema del color en el tema de publicidad o de análisis de los valores artísticos.

Es necesario también, dar mucha importancia a los contenidos conceptuales, para así, poder actuar sobre el aprendizaje constructivo y relacionar nuestros contenidos con los de otras áreas.

En este curso 2017/2018 en el IES “Federico García Lorca” de La Puebla de Cazalla el Área de EPVyA tiene la siguiente distribución de horas:

1º ESO	2 hora semanales en todo el curso
2º ESO	2 hora semanales en todo el curso
4º ESO	3 hora semanales en todo el curso.

Así, proponemos la siguiente distribución temporal por curso:

**1º ESO EPV
TEMPORALIZACIÓN**

EVALUACIONES	UNIDAD TEMÁTICA	HORAS
1ª	Evaluación inicial	2
	Trazados geométricos	4
	Formas poligonales	6
	Elementos básicos de la expresión plástica	5
2ª	Elementos básicos de la expresión plástica	12
	El color	9
	Las formas	8
3ª	Formas simétricas	7
	La forma en el espacio	7
	La figura humana	7
	Actividades globales	3
TOTAL		70

**2º ESO EPV
TEMPORALIZACIÓN**

EVALUACIONES	UNIDAD TEMÁTICA	HORAS
1ª	Prueba Inicial	2
	Dibujo geométrico	10
	Proporción y estructuras modulares	7
2ª	Percepción y lectura de imágenes	5
	El color	9
	Elementos de expresión	10
	Análisis de las formas	6
3ª	Luz y volumen	5
	La composición	6
	Sistemas de representación	5
	Perspectiva cónica	3
	Lenguaje audiovisual	2
TOTAL		70

4º ESO EPV TEMPORALIZACIÓN

EVALUACIONES	UNIDAD TEMÁTICA	HORAS
1ª	Prueba Inicial	2
	Trazados geométricos	9
	Polígonos	12
	El color	10
2ª	El lenguaje visual. La imagen	6
	Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La composición	12
	Representación de formas. Módulos y redes modulares	6
	Espacio y volumen. Sistemas de representación	9
	El diseño en la sociedad moderna	9
3ª	Medios de comunicación de masas	9
	La imagen digital	6
	Procedimientos y técnicas visuales	12
	Actividades globales	3
TOTAL		105

8.- METODOLOGÍA

La metodología didáctica se entiende como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe abordarse incluyendo en las programaciones didácticas las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral.

El artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de junio, proporciona las siguientes orientaciones metodológicas para la etapa de la ESO:

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

- b) Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de este y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
- c) Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
- d) Las líneas metodológicas de los centros para la ESO tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
- e) Las programaciones didácticas de las distintas materias de la ESO incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
- f) Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.
- g) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación adecuados a los contenidos de las distintas materias.
- h) Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
- i) Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.
- j) Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado y se garantizará la coordinación del equipo docente, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar del proceso educativo, fomentando la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y actividades integradas que impliquen a uno o varios departamentos de coordinación didáctica y que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
- k) Las TIC para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

METODOLOGÍA GENERAL

Los razonamientos psicopedagógicos generales surgen de las teorías del proceso de enseñanza y aprendizaje, que, a su vez, se desprenden del marco teórico o paradigma que las ampara. Nuestro enfoque se basa en los principios generales o ideas-eje siguientes:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Curso 2017/2018

- 1. Partir del nivel de desarrollo del alumno.** Este principio exige atender simultáneamente al nivel de competencia cognitiva correspondiente al de desarrollo en el que se encuentran los alumnos, por una parte, y a los conocimientos previos que estos poseen en relación con lo que se quiere que aprendan, por otra. Esto se debe a que el inicio de un nuevo aprendizaje escolar debe comenzar a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido el alumno en sus experiencias previas.
- 2. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos y la aplicación de los conocimientos a la vida.** Para asegurar un aprendizaje significativo deben cumplirse varias condiciones. En primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo (significatividad), tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de la materia que se está trabajando como de la estructura psicológica del alumno. En segundo lugar, 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 él ya sabe, con el fin de modificar las estructuras cognitivas anteriores.

Si se producen aprendizajes verdaderamente significativos, se consigue uno de los objetivos principales de la educación: asegurar la funcionalidad de lo aprendido; es decir, que los conocimientos adquiridos puedan ser utilizados en las circunstancias reales en las que los alumnos los necesiten (transferencia).

- 3. Facilitar la realización de aprendizajes significativos por sí solos.** Es necesario que los alumnos sean capaces de aprender a aprender. Para ello hay que prestar especial atención a la adquisición de estrategias de planificación del propio aprendizaje y al funcionamiento de la memoria comprensiva. La memoria no es solo el recuerdo de lo aprendido, sino también el punto de partida para realizar nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva donde se almacena la información y los aprendizajes realizados, más fácil será poder adquirir objetivos significativos por uno mismo.
- 4. Modificar esquemas de conocimiento.** La estructura cognitiva de los alumnos se concibe como un conjunto de esquemas de conocimiento que recogen una serie de informaciones, que pueden estar organizadas en mayor o menor grado y, por tanto, ser más o menos adecuadas a la realidad. Durante el proceso de aprendizaje, el alumno debería recibir informaciones que entren en contradicción con los conocimientos que hasta ese momento posee y que, de ese modo, rompan el equilibrio inicial de sus esquemas de conocimiento. Superada esta fase, volverá el reequilibrio, lo que supone una nueva seguridad cognitiva, gracias a la acomodación de nuevos conocimientos, pues solo de esa manera se puede aprender significativamente.
- 5. Entrenar diferentes estrategias de metacognición.** Una manera de asegurar que los alumnos aprenden a aprender, a pensar, es facilitarles herramientas que les permitan reflexionar sobre aquello que les funciona bien y aquello que no logran hacer como querían o se les pedía; de esta manera consolidan formas de actuar exitosas y descartan las demás. Además, mediante la metacognición, los alumnos son conscientes de qué saben y, por tanto, pueden profundizar en ese conocimiento

y aplicarlo con seguridad en situaciones nuevas (transferencia), tanto de aprendizaje como de la vida real.

- 6. Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje.** La actividad consiste en establecer relaciones ricas y dinámicas entre el nuevo contenido y los conocimientos previos que el alumno ya posee. No obstante, es preciso considerar que, aunque el alumno es el verdadero artífice del proceso de aprendizaje, la actividad educativa es siempre interpersonal, y en ella existen dos polos: el alumno y el profesor.

Podemos decir que la intervención educativa es un proceso de interactividad profesor-alumno o alumno-alumno, en el que conviene distinguir entre aquello que el alumno es capaz de hacer y de aprender por sí solo y lo que es capaz de aprender con la ayuda de otras personas. La zona que se configura entre estos dos niveles (zona de desarrollo próximo) delimita el margen de incidencia de la acción educativa. El profesor debe intervenir en aquellas actividades que un alumno no es capaz de realizar por sí mismo, pero que puede llegar a solucionar si recibe la ayuda pedagógica conveniente. En la interacción alumno-alumno, hemos de decir que las actividades que favorecen los trabajos cooperativos, aquellas en las que se confrontan distintos puntos de vista o en las que se establecen relaciones de tipo tutorial de unos alumnos con otros, favorecen muy significativamente los procesos de aprendizaje.

Principios didácticos

Estos fundamentos psicopedagógicos implican o se concretan en una serie de principios didácticos, a través de los cuales se especifican nuevos condicionantes en las formas de enseñanza-aprendizaje, que constituyen un desarrollo más pormenorizado de los principios metodológicos establecidos en el currículo:

1. **Asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real** del alumnado, partiendo, siempre que sea posible, de su propia experiencia.
2. Diseñar actividades de enseñanza-aprendizaje que permitan a los alumnos **establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes**, facilitando de este modo la construcción de aprendizajes significativos.
3. **Organizar los contenidos en torno a ejes** que permitan abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su globalidad.
4. **Favorecer la interacción alumno-profesor y alumno-alumno**, para que se produzca la construcción de aprendizajes significativos y la adquisición de contenidos de claro componente cultural y social.
5. **Potenciar el interés espontáneo de los alumnos en el conocimiento de los códigos convencionales e instrumentos de cultura**, aun sabiendo que las dificultades que estos aprendizajes conllevan pueden desmotivarles; es necesario preverlas y graduar las actividades en consecuencia.
6. Tener en cuenta las peculiaridades de cada grupo y los ritmos de aprendizaje de cada alumno en concreto, para **adaptar los métodos y recursos a las diferentes situaciones**.

7. **Proporcionar** continuamente **información al alumno sobre el momento del proceso de aprendizaje en el que se encuentra**, clarificando los objetivos que debe conseguir, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades que debe superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje innovadoras.
8. **Impulsar las relaciones entre iguales** proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación.
9. **Diseñar actividades** para conseguir la plena adquisición y consolidación de contenidos teniendo en cuenta que muchos de ellos no se adquieren únicamente a través de las actividades desarrolladas en el contexto del aula, pero **que el funcionamiento de la escuela como organización social sí puede facilitar: participación, respeto, cooperación, solidaridad, tolerancia, libertad responsable**, etc.

METODOLOGÍA ESPECÍFICA

La finalidad esencial de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es, por una parte, dotar al alumno de los recursos necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

La enseñanza y el aprendizaje del área se ven facilitados por el desarrollo intelectual desde el pensamiento concreto hasta el pensamiento formal. La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive. En esta interacción con el entorno tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, en la que viven inmersos los alumnos y donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los medios (cine, televisión, imagen digital, etc.), deberá ser siempre el punto de partida del área.

El principal objetivo de la enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es que los alumnos adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y sepan expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico.

Además, la concreción del área contribuirá al desarrollo de las siguientes capacidades:

- Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.
- Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad

y expresar su lenguaje personal.

- Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

- Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
- Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
- Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.
- Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
- Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

La educación es un proceso constructivo en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo. El alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía que asegure que el alumno podrá utilizar lo aprendido en circunstancias reales, bien llevándolo a la práctica, bien utilizándolo como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.

Por lo que respecta a los recursos metodológicos, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta del profesor.

La concreción de los principios se plasmará en la búsqueda sistemática de la construcción de procedimientos del siguiente tipo:

- Análisis y clasificación de lenguajes visuales del entorno.
- Identificación y comparación de texturas del entorno.
- Descripciones, comparaciones y representación de formas.
- Diferenciaciones y representaciones de matices.
- Reconocimiento y utilización de distintos soportes y técnicas.

En relación a los recursos ambientales y materiales tendremos en cuenta que, en nuestro contexto cultural, gran número de los estímulos que recibimos son de naturaleza táctil o visual. Esta información proviene de dos grandes fuentes: la que proporciona la naturaleza y la que proviene de la actividad y creación humana, donde están incluidos el diseño y las artes en general.

Se utilizarán varios métodos didácticos, entremezclándolos:

- Interrogativo: preguntar frecuentemente a los alumnos conforme avanzamos en el desarrollo de cada unidad. Es una buena forma de conocer el punto de partida y animarles a participar.
- Inductivo: partiendo del análisis de fenómenos o manifestaciones particulares, llegamos a la generalización.
- Deductivo: aplicar a fenómenos concretos proposiciones de carácter general.
- Investigativo: propiciar procesos de búsqueda y elaboración de informaciones para favorecer la construcción de nuevos conocimientos.
- Dialéctico: llegar a conclusiones tras sucesivas fases de análisis y síntesis entre todos.

ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Las actividades son la manera activa y ordenada de llevar a cabo las estrategias metodológicas o experiencias de aprendizaje. Unas experiencias determinadas (proyecto, investigación, centro de interés, clase magistral, etc.) conllevarán siempre un conjunto de actividades secuenciadas y estructuradas.

El principio de actividad es fundamental en la enseñanza actual. En este sentido, en las experiencias de aprendizaje debemos tener en cuenta los conocidos principios de la enseñanza de lo próximo a lo distante, de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido, de lo individual a lo general y de lo concreto a lo abstracto; así como también los principios que actualmente postula el aprendizaje significativo, los cuales suponen una nueva manera de ver el planteamiento de las actividades del aula:

- Para adquirir un nuevo conocimiento, el individuo tiene que poseer una cantidad básica de información respecto a él (esquemas cognitivos relacionales y no acumulativos).
 - Consecuencia: actividades previas, diagnóstico inicial, material introductorio.
- Se han de formar nuevos esquemas mediante los cuales se pueda organizar el conocimiento.

- Consecuencia: actividades de tratamiento de la información, actividades individuales y en grupo.
- Los nuevos esquemas se han de reajustar, han de permitir la acomodación de la nueva información para que sean eficaces.
 - Consecuencia: actividades complementarias, revisión de aspectos no aprendidos, nueva secuencia.

No podemos planificar las actividades o experiencias de aprendizaje de manera arbitraria, sino que se necesita un análisis previo de qué queremos desarrollar y en qué momento introducimos la actividad.

En la enseñanza-aprendizaje en el aula podemos distinguir varios tipos de actividades según su finalidad. Cada conjunto requiere diferentes tipos de experiencias educativas:

Actividades de introducción-motivación

Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender.

Actividades sobre conocimientos previos

Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.

Actividades de desarrollo

Son las que permiten conocer los conceptos, los procedimientos o las actitudes nuevas, y también las que permiten comunicar a los demás la labor realizada. Pueden ser de varios tipos:

- *Actividades de repetición.* Tienen como finalidad asegurar el aprendizaje, es decir, que el alumno sienta que ha interiorizado lo que su profesor le ha querido transmitir. Son actividades muy similares a las que previamente ha realizado el profesor.
- *Actividades de consolidación.* En las cuales contrastamos que las nuevas ideas se han acomodado con las previas de los alumnos.
- *Actividades funcionales o de extrapolación.* Son aquellas en las que el alumnado es capaz de aplicar el conocimiento aprendido en contextos o situaciones diferentes a las trabajadas en clase.
- *Actividades de investigación.* Son aquellas en las que el alumnado participa en la construcción del conocimiento mediante la búsqueda de información y la inferencia, o también, aquellas en las que utiliza el conocimiento para resolver una situación/problema propuesto.
- *Otras.*

Actividades de refuerzo

Las programamos para alumnos con algún tipo de retraso o dificultad. No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno.

Actividades de recuperación

Son las que programamos para los alumnos que no han adquirido los conocimientos trabajados.

Actividades de ampliación/profundización

Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso.

Actividades globales o finales

Son aquellas que realizamos dando un sentido global a los distintos aspectos que hemos trabajado en un tema, con objeto de no parcelar el aprendizaje, sino, por el contrario, hacer ver al alumno que los distintos aspectos aprendidos le sirven para dar respuesta a situaciones/problemas de la vida cotidiana.

Trabajos monográficos interdisciplinares u otros de naturaleza análoga que impliquen a varios departamentos

Son aquellos que pretenden:

- Desarrollar, aplicar y poner en práctica las competencias básicas previstas para la ESO.
- Mostrar la consecución alcanzada de los objetivos generales de la etapa.
- Mostrar los conocimientos adquiridos sobre varios temas o materias.
- Aplicar métodos y técnicas de trabajo a través de contenidos diversos que ilustren su asimilación.
- Acercar a los alumnos a un modo de trabajar metódico donde poder aplicar los procedimientos y habilidades aprendidos en distintas materias.
- Centrarse en la indagación, la investigación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés en su realización.

Su finalidad no es estudiar un nuevo temario o currículo, y sus características son:

- Facilitar y estimular la búsqueda de informaciones, la aplicación global del conocimiento, de los saberes prácticos, capacidades sociales y destrezas, no necesariamente relacionados con las materias del currículo, al menos no todos ellos.
- Realizar algo tangible (prototipos, objetos, intervenciones en el medio natural, social y cultural; inventarios, recopilaciones, exposiciones, digitalizaciones, planes, estudios de campo, encuestas, recuperación de tradiciones y lugares de interés, publicaciones, etc.).
- Elegir como núcleo vertebrador algo que tenga conexión con la realidad, que dé oportunidades para aplicar e integrar conocimientos diversos y dé motivos para actuar dentro y fuera de los centros docentes.
- Vivir la autenticidad del trabajo real, siguiendo el desarrollo completo del proceso, desde su planificación, distintas fases de su realización y logro del resultado final.
- Fomentar la participación de los estudiantes en las discusiones, en la toma de decisiones y en la realización del proyecto, sin perjuicio de que puedan repartirse tareas y responsabilidades.

En conclusión, se plantea una metodología activa y participativa, en la que se utilizará una diversa tipología de actividades (de introducción-motivación, de conocimientos previos, de desarrollo –de consolidación, funcionales o de extrapolación, de

investigación—, de refuerzo, de recuperación, de ampliación/profundización, globales o finales). Nuestro enfoque metodológico se ajustará a los siguientes parámetros:

1. Se diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan a los alumnos avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
2. La acción docente promoverá que los alumnos sean capaces de aplicar los aprendizajes en una diversidad de contextos.
3. Se fomentará la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos.
4. Se podrán diseñar tareas y proyectos que supongan el uso significativo de la lectura, la escritura, las TIC y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales.
5. La actividad de clase favorecerá el trabajo individual, el trabajo en equipo y el cooperativo.
6. Se procurará organizar los contenidos en torno a núcleos temáticos cercanos y significativos.
7. Se procurará seleccionar materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles, tanto en lo que se refiere al contenido como al soporte.

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

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

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

Asimismo, al aplicar una metodología basada en proyectos se debe plantear la posibilidad de organización en grupos cooperativos, originando estilos participativos de comunicación en el propio lugar de trabajo.

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

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

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

AGRUPAMIENTOS DE ALUMNOS

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos, en función de las necesidades que plantea la respuesta a la diversidad y necesidades de los alumnos, y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Así, partiendo del agrupamiento más común (grupo-clase), y combinado con el trabajo individual, se acudirá al pequeño grupo cuando se quiera buscar el refuerzo para los alumnos con un ritmo de aprendizaje más lento o la ampliación para aquellos que muestren un ritmo de aprendizaje más rápido; a los grupos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo en los que el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente pero exista coincidencia en cuanto a intereses; o a la constitución de talleres, que darán respuesta a diferentes motivaciones. En cualquier caso, cada profesor decidirá, a la vista de las peculiaridades y necesidades concretas de sus alumnos, el tipo de agrupamiento que considere más operativo.

MODALIDAD DE AGRUPAMIENTO	NECESIDADES QUE CUBRE
<u>Trabajo individual</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades de reflexión personal. - Actividades de control y evaluación.
<u>Pequeño grupo (apoyo)</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. - Ampliación para alumnos con ritmo más rápido. - Trabajos específicos.
<u>Agrupamiento flexible</u>	Respuestas puntuales a diferencias en: <ul style="list-style-type: none"> - Nivel de conocimientos. - Ritmo de aprendizaje. - Intereses y motivaciones.
<u>Talleres</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de

	las actividades.
--	------------------

Por su valor intrínseco en el fomento de la adquisición y el desarrollo de habilidades como la autonomía, la toma de decisiones responsable y el trabajo en equipo, es importante que se conformen **grupos de trabajo heterogéneos** para realizar **trabajos cooperativos**. Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcionen al alumnado herramientas que le ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos. Todo ello obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales.

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

El espacio deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación necesarias para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro. Dicha organización irá en función de los distintos tipos de actividades que se pueden llevar a cabo:

ESPACIO	ESPECIFICACIONES
Dentro del aula	- Se podrán adoptar disposiciones espaciales diversas.
Fuera del aula	- Biblioteca. - Sala de audiovisuales. - Sala de informática. - Salón de actos. - Otros.
Fuera del centro	- Visitas y actos culturales en la localidad. - Visitas y actos culturales fuera de la localidad.

El espacio en el aula condiciona el uso de la metodología. Superando el modelo de ordenación del mobiliario tradicional, se proponen dos distribuciones alternativas, siempre que sea posible, cada una de ellas destinada a una dinámica diferente:

- a) Asamblea, disposición en hemiciclo para exposición de conocimientos, participación, diálogo, debate y respeto del turno de palabra. Desde la posición central del aula, el profesor o los alumnos que deban argumentar o exponer, podrán establecer contacto visual con el resto de personas.
- b) Agrupaciones de equipos cooperativos. Dependiendo del tipo de proyecto o tarea que se haya programado, los alumnos pueden organizarse en distintos tipos de agrupación, en función del objetivo que se desea conseguir:

- I.- Grupos base: para desarrollo de proyectos entre cuatro y cinco miembros, normalmente con una duración trimestral o superior.
- II.- Grupos aleatorios: para actividades puntuales con dos o tres integrantes. Es la agrupación ideal para tareas cortas de las unidades didácticas, entre una y cinco sesiones.

9. EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la ESO debe reunir estas propiedades:

- Ser **continua**, por estar integrada en el propio proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado durante el proceso educativo, con el fin de detectar las dificultades en el momento en el que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que le permitan continuar su proceso de aprendizaje.
- Tener **carácter formativo**, porque debe poseer un carácter educativo y formador y ha de ser un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los de aprendizaje.
- Ser **criterial**, por tomar como referentes los criterios de evaluación de la materia.
- Ser **integradora y diferenciada**, por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo y la aportación de cada una de las materias a la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave, lo que no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de la materia.
- Ser **individualizada**, porque se centra en la evolución personal de cada alumno.
- Ser **cualitativa**, en la medida que aprecia todos los aspectos que inciden en cada situación particular y evalúa de manera equilibrada diversos aspectos del alumno, no solo los de carácter cognitivo.
- Debe **aportar la información necesaria**, al inicio de dicho proceso y durante su desarrollo, para adoptar las decisiones que mejor favorezcan la consecución de los objetivos educativos y la adquisición de las competencias clave, todo ello, teniendo en cuenta las características propias del alumnado y el contexto del centro docente.
- Tendrá en cuenta el progreso del alumnado durante el proceso educativo y se realizará conforme a criterios de **plena objetividad**. A tales efectos, los proyectos educativos de los centros docentes establecerán los criterios y mecanismos para garantizar dicha objetividad del proceso de evaluación.

En el desarrollo de la actividad formativa, definida como un proceso continuo, existen varios momentos clave, que inciden de una manera concreta en el proceso de aprendizaje:

MOMENTO	Características	Relación con el proceso enseñanza-aprendizaje
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Permite conocer cuál es la situación de partida y actuar desde el principio de manera ajustada a las necesidades, intereses y posibilidades del alumnado. - Se realiza al principio del curso o unidad didáctica, para orientar sobre la programación, metodología a utilizar, organización del aula, actividades recomendadas, etc. - Utiliza distintas técnicas para establecer la situación y dinámica del grupo clase en conjunto y de cada alumno individualmente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Afectará más directamente a las primeras fases del proceso: diagnóstico de las condiciones previas y formulación de los objetivos.
FORMATIVA-CONTINUA	<ul style="list-style-type: none"> - Valora el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del mismo. - Orienta las diferentes modificaciones que se deben realizar sobre la marcha en función de la evolución de cada alumno y del grupo, y de las distintas necesidades que vayan apareciendo. - Tiene en cuenta la incidencia de la acción docente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica a lo que constituye el núcleo del proceso de aprendizaje: objetivos, estrategias didácticas y acciones que hacen posible su desarrollo.
SUMATIVA-FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Consiste en la síntesis de la evaluación continua y constata cómo se ha realizado todo el proceso. - Refleja la situación final del proceso. - Permite orientar la introducción de las modificaciones necesarias en el proyecto curricular y la planificación de nuevas secuencias de enseñanza-aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se ocupa de los resultados, una vez concluido el proceso, y trata de relacionarlos con las carencias y necesidades que en su momento fueron detectadas en la fase del diagnóstico de las condiciones previas.

Asimismo, se contempla en el proceso la existencia de elementos de autoevaluación y coevaluación, de manera que los alumnos se impliquen y participen en su propio proceso de aprendizaje. De este modo, la evaluación deja de ser una herramienta Educación Plástica, Visual y Audiovisual

que se centra en resaltar los errores cometidos, para convertirse en una guía para que el alumno comprenda qué le falta por conseguir y cómo puede lograrlo.

LOS REFERENTES PARA LA EVALUACIÓN

Los referentes para la evaluación de la materia son:

- a) Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizajes vinculados con la materia.
- b) Las programaciones didácticas elaboradas para cada una de las materias y ámbitos.
- c) Los criterios y procedimientos de evaluación especificados en el proyecto educativo del centro docente, entendidos como el conjunto de acuerdos que concretan y adaptan al contexto del centro docente el proceso de la evaluación.

En el epígrafe 5 se incluyeron los criterios de evaluación que han de servir como referente para la evaluación. Dichos criterios se concretan en los estándares de aprendizaje evaluables, que son la referencia concreta fundamental a la hora de evaluar. Las herramientas de evaluación que se propongan, por tanto, no deben intentar medir el grado de consecución de los contenidos en sí mismos, sino de los estándares de aprendizaje propuestos que, intrínsecamente, siempre implicará la adquisición de los contenidos asociados.

9.1) Procedimientos e instrumentos de evaluación. Criterios de calificación

De los siguientes aspectos el profesor extraerá la nota del alumno.

- **Pruebas escritas y Plan Lector:**
- Pruebas específicas de diferentes tipos, con un carácter de resumen de contenidos necesarios para continuar de forma fluida el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ayudarán a valorar la asimilación real y autónoma de contenidos en un período concreto. Contendrán preguntas sobre contenidos y algunos ejercicios parecidos a los que el alumno ha hecho en los diferentes bloques temáticos.
- Las distintas actividades especificadas en el plan lector se evaluarán en este apartado. Cada alumno intervendrá como mínimo tres veces a lo largo del curso en este tipo de actividades.
- **Ejercicios del alumno:**
- Seguimiento y análisis de las actividades realizadas por los alumnos/as. Este seguimiento se realizará de forma directa durante el proceso, cuando se lleve a cabo en el aula, y, en todo caso, recogiendo para que puedan ser analizadas y valoradas detenidamente por el profesor/a.
- Consistirá en ejercicios prácticos:
 - Elaboración de ejercicios (láminas) por el alumno/a sobre cada uno de los apartados del tema que se esté impartiendo.

Todos estos trabajos deberán ser entregados con los siguientes requisitos para tener calificación satisfactoria:

- Correcta resolución y adecuación a los datos propuestos.
- Interés y esfuerzo por conseguir una resolución correcta.
- Correcta distribución de los ejercicios en los formatos (composición).
- Precisión y limpieza en la técnica que se emplee.
- Planificación correcta.(bocetos, apuntes...) en el proceso de elaboración de una imagen.
- Grado de experimentación y complejidad (bocetos, apuntes...) en el proceso de elaboración de una imagen y grado de creatividad.
- Presentación correcta en cuanto a composición y limpieza.
- No se aceptarán trabajos que no estén debidamente terminados
- La debida puntualidad en la entrega de los ejercicios
El alumno dispondrá de un plazo un máximo de entrega, de cada uno de los ejercicios, de 15 días, contados a partir del día, en que dicho ejercicio, se propone en clase.

Si entrega el ejercicio con posterioridad a este plazo, se le irá descontando un punto de la nota al ejercicio por cada semana de retraso que haya ido acumulando.

- Al final de cada trimestre, el profesor, señalará un día como fecha tope, de entrega de aquellos ejercicios atrasados de dicho trimestre, que todavía no hayan sido entregados por los alumnos. Los ejercicios que se entreguen con posterioridad a esa fecha, se podrán recoger, pero ya no podrán ser computables para la nota de dicha evaluación.
- Se calificará en este apartado el grado procedimental.

➤ **Observación directa :**

- Observación sistemática de los alumnos/as en el aula, fundamentalmente durante el proceso de realización de actividades de desarrollo y consolidación y/o de recuperación.

Este procedimiento es especialmente válido para analizar y valorar los hábitos y procedimientos de trabajo, el dominio y destreza en la realización y las actitudes, así como para detectar las dificultades.

- Diálogo profesor/a con los alumnos/as, individual y colectivamente, que va inevitablemente unido a los anteriores. Se entenderá como estrategia para corregir errores, tanto conceptuales como procedimentales, orientar adecuadamente los procesos, hábitos y destreza en el trabajo, y las mismas actitudes. También debe facilitar al alumno/a la reflexión y el análisis crítico de su propio proceso de aprendizaje. Este diálogo debe igualmente servir para que el alumno/a sienta apreciado su trabajo como único y original, así como para que conozca sus logros y aciertos, con lo que se le estimulará a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje.

Se calificará negativamente, de forma continuada, todos los días de clase, los siguientes aspectos y actitudes del alumno, tales como:

- Impuntualidad en la asistencia a clase
- No atender con atención las explicaciones del profesor.
- Levantarse en clase sin motivo justificado.
- No trabajar en clase.
- Desobedecer a las indicaciones del profesor.
- Impedir con su comportamiento el normal desarrollo de la clase.
- Dificultar la actividad docente.
- Comportamiento inadecuado, desinterés y falta de colaboración en el desarrollo de la actividad docente.
- No respetar al profesor o a los compañeros.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

➤ **Pruebas escritas:**

Constituirá un 20% de la nota de la Evaluación.

- En el caso de que no hubiese pruebas escritas en dicha evaluación, se añadirá un 10% más al apartado de los ejercicios del alumno, y el otro 10% al apartado de Observación directa : Trabajo y esfuerzo personal.

➤ **Ejercicios del alumno:**

Constituirá un 50% de la nota de la Evaluación.

➤ **Observación directa :**

- **Trabajo y esfuerzo personal**

Constituirá un 10% de la nota de la Evaluación.

- **Comportamiento y actitud de alumno**

Constituirá un 20% de la nota de la Evaluación.

9,2) Programa de refuerzo de alumnos pendientes. Criterios de recuperación de los alumnos pendientes.

Distinguimos tres casos diferentes que pasamos a reseñar, así como sus criterios de evaluación:

1) **Recuperación de materia de EPV del curso que el alumno realiza.**
Se programarán ejercicios de recuperación para los alumnos que lo necesiten. Estos podrán ser:

- Repetición de algunas actividades realizadas ya por el grupo
- Actividades diferentes de refuerzo o retroacción.

Con posterioridad a las sesiones de la Unidad Didáctica correspondiente, el profesor podrá insistir con sus alumnos necesitados hasta que él lo estime conveniente.

2) **El alumno cursa 2º de ESO y tiene pendiente EPV de 1º ESO del curso anterior.**

Si el alumno está cursando EPV de 2º de ESO, el profesor que le imparte la materia, se encargará de la recuperación de EPV de 1º de ESO, pendiente del curso anterior; se le realizará un seguimiento de dicha materia a lo largo del presente curso. Dicho seguimiento consistirá en la realización, por parte del alumno, de una serie de ejercicios que se entregarán al alumno en cada uno de los trimestres y que el alumno deberá entregar completamente terminados en las fechas que se le proponen en cada uno de dichos trimestres, estos ejercicios deberán estar correctamente realizados y terminados como a continuación se especifica.

Para calificar positivamente cada uno de estos ejercicios, se evaluarán los siguientes aspectos:

- El acabado completo de cada uno de los ejercicios.
- La correcta resolución de cada una de los ejercicios propuestos.
- La correcta distribución de los ejercicios en los formatos (composición).
- La adecuación a los datos propuestos.
- El correcto uso de los materiales e instrumentos de dibujo.
- Precisión y limpieza en la realización de los ejercicios.
- Buena presentación.
- Originalidad.

Si en la Evaluación Ordinaria de Junio la calificación fuese negativa, se le entregarán al alumno una serie de ejercicios para que los realice durante el verano, dichos ejercicios, los deberá entregar, –todos correctamente realizados y completamente terminados en las condiciones expresadas anteriormente-, el día y hora de la convocatoria de la Prueba Extraordinaria de Septiembre.

El profesor mantendrá informado al tutor sobre la marcha del alumno para que éste, se lo transmita a sus padres, así mismo, queda a disposición del tutor para, si lo estima oportuno, informar directamente a los padres.

3) El alumno no cursa EPV, en el curso actual, y tiene pendiente la materia de EPV de 1º y/o 2º de ESO.

Al alumno con la materia pendiente Educación Plástica y Visual de 1º y/o 2º de ESO, (dicho alumno estaría cursando 3º o 4º de ESO), se le realizará un seguimiento de dicha materia a lo largo del presente curso. Dicho seguimiento consistirá en la realización, por parte del alumno, de una serie de ejercicios que se entregarán al alumno en cada uno de los trimestres y que el alumno deberá entregar completamente terminados en las fechas que se le proponen en cada uno de dichos trimestres, estos ejercicios deberán estar correctamente realizados y terminados como a continuación se especifica.

Para calificar positivamente cada uno de estos ejercicios, se evaluarán los siguientes aspectos:

- El acabado completo de cada uno de los ejercicios.
- La correcta resolución de cada una de los ejercicios propuestos.
- La correcta distribución de los ejercicios en los formatos (composición).
- La adecuación a los datos propuestos.
- El correcto uso de los materiales e instrumentos de dibujo.
- Precisión y limpieza en la realización de los ejercicios.
- Buena presentación.
- Originalidad.

Si en la Evaluación Ordinaria de Junio la calificación fuese negativa, se le entregarán al alumno una serie de ejercicios para que los realice durante el verano, dichos ejercicios, los deberá entregar, –todos correctamente realizados y completamente terminados en las condiciones expresadas anteriormente-, el día y hora de la convocatoria de la Prueba Extraordinaria de Septiembre.

El profesor mantendrá informado al tutor sobre la marcha del alumno para que éste, se lo transmita a sus padres, así mismo, queda a disposición del tutor para si lo estima oportuno, informar directamente a los padres.

9.3) Prueba extraordinaria de septiembre

Los alumnos que no superen la materia correspondiente durante el curso, deberán presentarse el día y hora de la convocatoria, a la Prueba Extraordinaria del mes de Septiembre, que consistirá en:

La entrega de todos los ejercicios que el profesor le haya mandado realizar durante el verano en el Informe Individualizado del mes de Junio; estos ejercicios deberán estar correctamente realizados y terminados.

Para calificar positivamente cada uno de los ejercicios, se evaluarán los siguientes aspectos:

- El acabado completo de cada uno de los ejercicios.
- La correcta resolución de cada una de los ejercicios propuestos.
- La correcta distribución de los ejercicios en los formatos (composición).
- La adecuación a los datos propuestos.
- El correcto uso de los materiales e instrumentos de dibujo.
- Precisión y limpieza en la realización de los ejercicios.
- Buena presentación.
- Originalidad.

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y AL ALUMNADO CON CARACTERÍSTICAS EDUCATIVAS ESPECÍFICAS

7.1) Medidas de atención a la diversidad del alumnado

La Educación Secundaria Obligatoria, persigue dos finalidades fundamentales: ofrecer una formación básica común, y crear las condiciones que hagan posible una enseñanza personalizada que tenga en cuenta las peculiaridades de cada estudiante y se adapte a ellas.

Al concretar el proceso de enseñanza-aprendizaje, hay que considerar que: El profesorado debe ajustar la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado en la medida de lo posible y facilitar recursos o estrategias variadas que permitan dar respuesta a las diversas motivaciones, intereses y capacidades que presentan los alumnos de estas edades.

Todo ello implica para el profesor, adoptar medidas que hagan efectiva la necesidad de que todos los alumnos reciban una formación básica común, dando respuesta a los problemas o dificultades de aprendizaje que puedan presentarse, creando las condiciones necesarias para que todos alcancen los objetivos generales de la etapa. A ello, también ayuda un currículo abierto y flexible, que permite tomar decisiones que ajusten mejor la respuesta educativa a las características del alumnado.

Esta diversidad del alumnado no hay que entenderla como algo ligado exclusivamente al desarrollo de sus capacidades o a las dificultades de aprendizaje, también estas diferencias individuales están asociadas en muchas ocasiones a expectativas, motivaciones, estilos de aprendizaje u otros rasgos de la personalidad.

La atención a la diversidad tiene tres niveles de concreción: El primer nivel lo concretan las Disposiciones del MEC y las Normas de la Comunidad Autónoma, el segundo nivel lo concreta el Proyecto Educativo de Centro y el Proyecto Curricular de Centro y el tercer nivel queda concretado por las Programaciones de los Departamentos y queda reflejado en:

- La programación
- Selección de contenidos
- Estrategias didácticas
- Criterios de evaluación.

Es en el contexto del grupo-aula donde adquiere su significado pleno el principio de atención a la diversidad de capacidades, intereses y motivaciones del alumnado.

En la programación, cada departamento secuencia los objetivos generales del área, los contenidos y los criterios de evaluación y posteriormente, cada profesor los desarrolla con su grupo de alumnos adaptando los elementos que puedan contribuir al tratamiento efectivo de las diferencias o dificultades que puedan presentar el alumnado.

En concreto, en cada una de las unidades didácticas se concretan algunas actividades de retroacción y proacción. Mediante las primeras se posibilita dar previsiones de posibles actividades de recuperación para aquellos alumnos que el profesor lo estime necesario.

Con las actividades de proacción permitimos que los alumnos que desarrollan óptimamente sus capacidades, tengan nuevos retos de aprendizaje y nuevos centros de interés. Para este grupo deberemos formular otros problemas que generen nuevas implicaciones y mayores complejidades de manera que los motiven hacia nuevas investigaciones en la materia. Ellos mismos son los que van generando necesidades de profundización, hasta donde hay que llegar en los contenidos.

En referencia al grupo-aula, si el profesor lo estima necesario o conveniente según las circunstancias, se podrá adaptar el material didáctico, variar la metodología, proponer las actividades de aprendizaje diferenciadas, acelerar o frenar el ritmo de nuevos contenidos sobre otros, profundizar en ellos o aplicarlos.

Se propone las siguientes estrategias:

- 1.- Adaptaciones en la evaluación:
 - Selección de criterios específicos de evaluación
 - Modificación de los instrumentos y procedimientos.
 - 2.- Adaptaciones metodológicas
 - Utilización de métodos y procedimientos alternativos.
 - Selección de actividades alternativas
 - Selección de actividades complementarias
 - Utilización de material didáctico específico.
 - 3.- Adaptaciones en los contenidos
 - Priorización de los contenidos
 - Introducción de los contenidos alternativos
 - Eliminación de los contenidos
 - Secuencia específica de los contenidos
 - 4.- Adaptaciones de los objetivos
 - Priorización de los objetivos
 - Introducción de objetivos alternativos
 - Secuenciación específica
 - Eliminación de objetivos
 - 5.- Modificación en la temporalización
 - Modificación de la temporalización prevista en un ciclo o etapa
- Modificación de la temporalización de determinados contenidos y objetivos.

Por otra parte, para las adaptaciones curriculares, tanto significativas como no significativas, se seguirán las estrategias reseñadas anteriormente.

El tratamiento a la diversidad debe aplicarse desde el momento en que se detectan distintos niveles de conocimientos y actitudes en los alumnos. Los trabajos propuestos en el cuaderno de actividades siempre pueden matizarse, simplificando o complicando los planteamientos, según convenga en cada caso.

7.2) Trabajo en el aula con alumnos de necesidades educativas especiales (n. e. e.).

Este curso académico existen unos once alumnos diagnosticados como alumnos de necesidades educativas especiales y otros que tienen un retraso más leve. El departamento de Plástica ha preparado unas carpetas de fichas individuales para estos alumnos y/o un material de trabajo correspondiente a su nivel, en las cuales ellos trabajarán los mismos contenidos u otros parecidos, pero adecuados a su nivel concreto. Los conceptos fundamentales los adquieren a través de la práctica principalmente, aunque esto no quite la opción de un mínimo de trabajo teórico a través de discursos orales del profesor.

En el aula, se procura que estén sentados juntos, para que se puedan ayudar unos a otros, pero nunca con la intención de desvincularlos del grupo al que pertenecen. Están colocados siempre cerca de la mesa del profesor para que este pueda asesorarlos más cómodamente. Este tipo de alumnado requiere el apoyo del profesor en todo momento para trabajar, les falta, a veces, autonomía e iniciativa propia; y al estar agrupados en una misma aula que además es numerosa y con problemas de mala conducta en algunos alumnos, a veces, es más complicado para el profesor atender debidamente a estos alumnos con necesidades educativas.

En este curso 2017-2018, son tres alumnos de 1º de ESO a los que se les ha hecho una adaptación curricular no significativa.

7.3) Alumnos con adaptación curricular significativa

Las adaptaciones Significativas se harán en colaboración con el Departamento de Orientación siguiendo las siguientes orientaciones.

• OBJETIVOS A TRABAJAR:

◦ PRIMER CICLO DE PRIMARIA:

▪ CONCEPTUALES:

- Conocer los contrastes de los colores.
- Identificar colores, formas, volúmenes, texturas.
- Identificar detalles de objetos y materiales expuestos.
- Reconocer figuras geométricas:
- Cuadrado, círculo, triángulo, rombo, rectángulo

▪ PROCEDIMENTALES:

- Establecer relaciones de semejanzas y diferencias de objetos expuestos.
- Tener habilidad en el uso de las tijeras, ceras, lápices...
- Representar, no solo la figura humana, sino también las distintas partes y segmentos corporales.
- Amasar, modelar plastilina, barro... siguiendo una estrategia de trabajo planificada.
- Representar las propias vivencias en forma platicada.
- Completar figuras incompletas.
- Copiar figuras sencillas con un modelo.
- Identificar figuras en un fondo.
- Mejorar su motricidad fina:
- Ensartar
- Picar
- Arrugar, doblar y rasgar el papel.
- Realizar trazos rectos.
- Realizar trazos curvos.

- Recortar.
- Amasar, hacer "bolitas" y modelar.
- Pintar rellenando adecuadamente.
- **ACTITUDINALES:**
- Adoptar una buena disposición hacia cualquier actividad propuesta.
- Valorar el esfuerzo en realizar correctamente los ejercicios.
- Respetar las normas de clase.
- Utilizar el material y guardarlo en su sitio.
- Cuidar el material.

- **SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA:**
- **CONCEPTUALES:**
- Conocer algunas técnicas sencillas de dibujo y modelado.
- Conocer las posibilidades y propiedades de distintos materiales.
- Diferenciar texturas para realizar composiciones.
- Conocer las formas planas y elementos geométricos de los polígonos.
- Conocer y dibujar los ángulos agudos, restos y obtusos.
- **PROCEDIMENTALES:**
- Elaborar composiciones libres.
- Utilizar distintos instrumentos para la producción plástica.
- Realizar composiciones con distintos materiales: diferentes texturas, distintas propiedades, análisis de colores.
- Realizar murales, carteles.
- Dibujar rectas paralelas y perpendiculares.
- Reconocer figuras simétricas.
- Reconocer figuras semejantes.
- Realizar desplazamientos por un plano cuadriculado derecha - izquierda y arriba -abajo
- Elaborar un plano o croquis sencillo del entorno próximo a la clase.
- Utilizar la regla para dibujar y medir figuras geométricas.
- Dibujar polígonos sencillos. Sobre papel cuadriculado.
- Identificar diferencias entre una figura y su invertida.
- Trazar circunferencias utilizando diferentes instrumentos.
- **ACTITUDINALES:**
- Valorar el esfuerzo en realizar correctamente los ejercicios.
- Participar en acciones plásticas grupales.
- Adoptar una buena disposición hacia cualquier tipo de actividad propuesta, aceptando de buen grado a todos los participantes.
- Cuidar los materiales y seguir las normas para su uso correcto.
- **TERCER CICLO DE PRIMARIA:**
- Se realizarán adaptaciones - modificaciones en la programación de aula para que el alumno pueda alcanzar los objetivos mínimos propuestos con carácter general para el ciclo - curso que le corresponde. Las modificaciones en este caso serían de objetivos, contenidos, metodología y/o evaluación. Con este tipo de adaptaciones se pretende que el alumno finalmente consiga los objetivos generales de ciclo o etapa.

11.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se consideran actividades complementarias las planificadas por los docentes que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de las ordinarias del área, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos, y obligatorios, tanto para los profesores como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos, las que se realicen fuera del centro, o precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso, se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Para este curso se prevé la realización de las siguientes actividades complementarias y extraescolares:

Visitar las diferentes exposiciones que se realicen en la localidad.

Visita al Museo “José M^a Moreno Galván” de la localidad, para alumnos de 1º, 3º y 4º de ESO

Participación en el Concurso Escolar que anualmente organiza la ONCE. (Para todos los alumnos de E.S.O.). Segundo Trimestre.

Participación en actividades que puedan aparecer a lo largo del curso que sean interesantes para el desarrollo de nuestra área.

Participar en las actividades organizadas por la Peña Flamenca de nuestra localidad para los centros educativos.

Visitar el patrimonio artístico de la localidad (Parroquia y Convento). Segundo y tercer trimestre, para alumnos de 3º y 4º de E.S.O.

Visita a la catedral u otro monumento de interés de Sevilla para alumnos de 4º de ESO

Visita al Museo Pablo Picasso y al MIMMA de Málaga en el segundo trimestre para alumnos de 1º de ESO.

Participación en las diferentes actividades que organice el Centro.

Las normas de asistencia para las actividades extraescolares que proponga el Área de Educación Plástica y Visual serán las siguientes:

- No podrán asistir alumnos disruptivos.
- No podrán asistir alumnos que hayan sido expulsados del Centro.
- El profesor, tendrá potestad, para seleccionar al alumnado que considere no apto para la realización de la actividad, junto con la opinión del equipo educativo y la dirección.
- Cuando sobrepase el cupo del alumnado para llenar el autobús se tomará el siguiente criterio de selección:
 1. No asistirán aquellos alumnos que tengan partes en el área
 2. No asistirán aquellos alumnos que tengan faltas injustificadas
 3. No asistirán aquellos alumnos cuyo comportamiento en la clase sea perjudicial para el resto de sus compañeros, es decir, que interrumpa, no trabaje, moleste en clase.

12. PROYECTO LINGÜÍSTICO. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN Y COMPREENSIÓN ORAL Y ESCRITA

Entre los elementos transversales de carácter instrumental que se deben trabajar en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, sin perjuicio de su tratamiento específico en otras materias de la etapa, el *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*, hace hincapié en la adopción de medidas para estimular el hábito de la lectura y mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita.

El dominio y progreso de la competencia lingüística en sus cuatro dimensiones (comunicación oral: escuchar y hablar; y comunicación escrita: leer y escribir), habrá de comprobarse a través del uso que el alumnado hace en situaciones comunicativas diversas.

El hecho de comunicar ideas y opiniones, imprescindibles para lograr los objetivos relacionados con una visión crítica de las repercusiones de la actividad humana, fomenta el uso tanto del lenguaje verbal como del escrito. La valoración crítica de los mensajes explícitos e implícitos en los medios de comunicación, como, por ejemplo, en la prensa, puede ser el punto de partida para leer artículos, tanto en periódicos como en revistas especializadas, estimulando de camino el hábito para la lectura.

Pueden servir de modelo los siguientes ejemplos de situaciones, actividades y tareas (que, en su mayoría, se realizan a diario) que deben ser tenidas en cuenta para evaluar el grado de consecución de esta competencia:

Para trabajar la lectura desde la Educación Plástica se proponen una serie de pautas a seguir en el desarrollo de las clases en los distintos cursos:

- Es fundamental para el trabajo de la comprensión lectora leer todos los días en clase. El profesor deberá procurar que cada día un alumno diferente lea el apartado de la unidad que se va a trabajar en voz alta, preguntando a su vez a otros alumnos sobre lo que se va leyendo. Es decir, leemos y comprendemos lo que se va leyendo

como apoyo a la explicación del profesor.

- Se animará a los alumnos a la lectura de diversos artículos o trabajos relacionados con la materia que se esté impartiendo y que aparezcan en los medios de comunicación o en medios especializados. Para esto, el profesor trabajará revistas que tenemos en el aula como Arte; también utilizaremos los textos que vienen al final de cada tema del libro de texto en el apartado "Pon a prueba tus Competencias"

El hecho de comunicar ideas y opiniones, imprescindibles para lograr los objetivos relacionados con una visión crítica de las repercusiones de la actividad humana, fomenta el uso tanto del lenguaje verbal como del escrito. La valoración crítica de los mensajes explícitos e implícitos en los medios de comunicación, como, por ejemplo, en la prensa, puede ser el punto de partida para leer artículos tanto en periódicos como en revistas especializadas, estimulando de camino el hábito para la lectura.

Existen cuatro dimensiones generales de la competencia lingüística, que son:

- Hablar y escuchar, es decir, ser competente en la expresión y comprensión de mensajes orales que se intercambian en situaciones comunicativas diversas.
- Leer, es decir, ser competente a la hora de comprender y usar textos diferentes con intenciones comunicativas también diferentes.
- Escribir, es decir, ser competente a la hora de componer diferentes tipos de texto y documentos con intenciones comunicativas diversas.

El dominio y el progreso de estas competencias en las dimensiones de hablar y escuchar, y leer y escribir, tendrá que comprobarse a través del uso que hace el alumnado en situaciones comunicativas diversas. Pueden servir de pautas los siguientes ejemplos de situaciones, actividades y tareas, que en su mayoría se realizan diariamente y que se pueden considerar para evaluar la consecución de esta competencia:

Hablar y escuchar

- La realización de la actividad "Qué hicimos ayer" al comienzo de la clase, en la que un alumno, explica y recuerda a sus compañeros, qué se hizo en clase el último día.
- La presentación de dibujos con la intención de que el alumno, individualmente o en grupo reducido, describa, narre, explique, razone, justifique, valore a propósito de la información que ofrecen estos materiales.
- La presentación pública, por parte del alumnado, de alguna producción elaborada personalmente o en grupo sobre alguno de los temas que puedan tratarse en clase.

- La exposición en voz alta de una argumentación, de una opinión personal, de los conocimientos que se tienen en torno a algún tema puntual, como respuesta a preguntas concretas, o a cuestiones más generales, como pueden ser: “¿Qué sabes de...?”, “¿Qué piensas de...?”, “¿Qué quieres hacer con...?”, “¿Qué valor das a...?”, “¿Qué consejo darías en este caso?”.
- Otra actividad que se realizará es la explicación por parte de un alumno a sus compañeros de la actividad que se va a hacer en el aula.
- Exposición en clase de un tema determinado ayudado de una presentación en formato digital

Leer

- Hacer la lectura en voz alta, en todas las sesiones de clase, de la parte correspondiente a los contenidos a tratar en esa sesión, del libro de texto o cualquier otro documento usado como recurso, y evaluar ciertos aspectos: velocidad, entonación, corrección, ritmo, fonética.
- A partir de la lectura del enunciado de las actividades a desarrollar, obtener la idea principal de la cuestión que se propone, para poder dar la respuesta adecuada.
- También utilizaremos los textos que vienen al final de cada tema del libro de texto en el apartado "Pon a prueba tus Competencias"
- A partir de la lectura de un texto determinado (libro de texto, periódico, revista...), indicar qué cuadro, qué representación, qué gráfico, qué título de entre diversos posibles es el más adecuado para el conjunto del texto o para alguna parte del mismo, y extraer conclusiones.
- Búsqueda y realización de biografías resumidas de artistas y preparadas en una presentación digital de diapositivas.

Escribir

- La realización de la autoevaluación de cada una de las unidades didácticas que aparecen en el libro de texto, donde los alumnos van contestando por escrito a cada una de las preguntas de dicha autoevaluación, y aprenden también vocabulario

básico. Aquí entra la corrección de faltas de ortografía, como un apartado a tener en cuenta en la nota, así como la buena presentación y caligrafía.

- Componer un texto libre sobre un determinado tema, a partir de alguna razón que lo haga necesario.
- A partir de la lectura de un texto determinado, elaborar un resumen.
- Escribir al dictado o realizar otro ejercicio o actividad que el profesor puede proponer en cualquier momento como complemento a los contenidos tratados en las sesiones de trabajo.

TEXTOS Y RECURSOS QUE SE UTILIZARÁN EN CADA UNO DE LOS CURSOS

Primer Ciclo

“Un detective en el museo”.

Nilsen, Anna. Blume, 2001. (+9)

“El cuadro más bonito del mundo”.

Obiols, Miquel. Kalandraka, 2001. Libros para soñar. Joan Miró (+9)

Segundo Ciclo

“El discípulo de Rembrandt”

Alexandra Guggenheim. Punto de Lectura, 2008.

“La joven de la perla”.

Tracy Chevalier. Punto de lectura, 2006.

1º ESO

Expositivo

- Libro de texto

Narrativo

- Comic

Webs de información general

- Artísticas

2º ESO

Expositivo

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Curso 2017/2018

- Libro de texto

Narrativo

- Comic

Webs de información general

- Artísticas

4º ESO

Expositivo

- Libro de texto

Narrativo

- Comic
- Cuento
- Fábula
- Canción
- Poema

Descriptivo

- Objetos

Instructivo

- Folleto

Webs de información general

- Artísticas

13. USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)

Otro elemento transversal de carácter instrumental de particular interés en esta etapa educativa es el de la comunicación audiovisual y el uso de las TIC.

Las TIC están cada vez más presentes en nuestra sociedad y forman parte de nuestra vida cotidiana, y suponen un valioso auxiliar para la enseñanza que puede enriquecer la metodología didáctica. Desde esta realidad, consideramos imprescindible su incorporación en las aulas de la ESO como herramienta que ayudará a desarrollar en el alumnado diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes, una vez tratada, incluyendo la utilización de estas como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Otro factor de capital importancia es la utilización segura y crítica de las TIC, tanto para el trabajo como en el ocio. En este sentido, es fundamental informar y formar al alumnado sobre las situaciones de riesgo derivadas de su utilización, y cómo prevenirlas y denunciarlas.

El uso de las TIC implica aprender a utilizar equipamientos y herramientas específicos, lo que conlleva familiarizarse con estrategias que permitan identificar y resolver pequeños problemas rutinarios de *software* y de *hardware*. Se sustenta en el uso de diferentes equipos (ordenadores, tabletas, *booklets*, etc.) para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes sociales y de colaboración a través de internet.

Las TIC ofrecen al alumnado la posibilidad de actuar con destreza y seguridad en la sociedad de la información y la comunicación, aprender a lo largo de la vida y comunicarse sin las limitaciones de las distancias geográficas ni de los horarios rígidos de los centros educativos. Además, puede utilizarlas como herramientas para organizar la información, procesarla y orientarla hacia el aprendizaje, el trabajo y el ocio.

La incorporación de las TIC al aula contempla varias vías de tratamiento que deben ser complementarias:

1. Como fin en sí mismas: tienen como objetivo ofrecer al alumnado conocimientos y destrezas básicas sobre informática, manejo de programas y mantenimiento básico (instalar y desinstalar programas; guardar, organizar y recuperar información; formatear; imprimir, etc.).
2. Como medio: su objetivo es sacar todo el provecho posible de las potencialidades de una herramienta que se configura como el principal medio de información y comunicación en el mundo actual. Al finalizar la ESO, los alumnos deben ser capaces de buscar, almacenar y editar información, e interactuar mediante distintas herramientas (blogs, chats, correo electrónico, plataformas sociales y educativas, etc.).

Con carácter general, se potenciarán actividades en las que haya que realizar una lectura y comprensión crítica de los medios de comunicación (televisión, cine, vídeo, radio, fotografía, materiales impresos o en formato digital, etc.), en las que prevalezca el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad creativa a través del análisis y la producción de materiales audiovisuales.

En cuanto a la utilización de las TIC en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en este ámbito tienen cabida desde la utilización de diapositivas o vídeo hasta la visualización o realización de presentaciones, el trabajo con recursos multimedia, pasando por la búsqueda y selección de información en internet, la utilización de hojas de cálculo y procesadores de texto, hasta el desarrollo de blogs de aula, el tratamiento de imágenes, etc.

Las principales herramientas TIC disponibles y algunos ejemplos de sus utilidades concretas son:

1. Uso de procesadores de texto para redactar, revisar ortografía, hacer resúmenes, añadir títulos, imágenes, hipervínculos, gráficos y esquemas sencillos, etc.
2. *Software* educativo y profesional para editar, realizar diseño gráfico, modificar imágenes, etc.

3. Uso de hojas de cálculo sencillas para organizar información (datos) y presentarla en forma gráfica.
4. Utilización de programas de correo electrónico.
5. Usos y opciones básicas de los programas de navegación.
6. Uso de enciclopedias virtuales (CD y www).
7. Uso de periféricos: escáner, impresora, etc.
8. Uso sencillo de programas de presentación (PowerPoint, Prezzi, etc.): trabajos multimedia, presentaciones creativas de textos, esquemas o realización de diapositivas.
9. Internet: búsqueda y selección crítica de información.
10. Elaboración de documentos conjuntos mediante herramientas de programas de edición simultánea (Drive, etc.).
11. Utilización de los innumerables recursos y páginas web disponibles.

Por tanto, se debe aprovechar al máximo la oportunidad que ofrecen las TIC para obtener, procesar y transmitir información. Resaltamos aquí algunas de sus ventajas:

- Realización de tareas de manera rápida, cómoda y eficiente.
- Acceso inmediato a gran cantidad de información.
- Realización de actividades interactivas.
- Desarrollo de la iniciativa y las capacidades del alumno.
- Aprendizaje a partir de los propios errores.
- Cooperación y trabajo en grupo.
- Alto grado de interdisciplinaridad.
- Flexibilidad horaria.

14.- RECURSOS MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. LIBROS DE TEXTO

MATERIALES Y RECURSOS

Los criterios de selección de los materiales docentes curriculares que adopten los equipos docentes se ajustan a un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo antes propuesto. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
6. Variedad de las actividades, distinta tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.

7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:

- La explicación del profesor cuando sea estrictamente necesaria; si no es imprescindible, mejor que los propios alumnos vayan progresando en el autoaprendizaje.
- Libro de texto.
- Blocs de dibujo.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, etc.
- Modelos varios de escayola y jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
- Sólidos básicos en madera y plástico. Piezas industriales y de fontanería para croquis acotados y representación en dibujo técnico.
- Se emplearán figuras geométricas tridimensionales y planas para familiarizar a los alumnos con los cuerpos geométricos.
- Material de dibujo (regla, compás, etc.).
- Material para reciclaje.
- Material informático. Una cámara digital, internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón, etc.
- Láminas de arte.
- Plastilina, arcilla, escayola, etc.
- Instrumentos de modelaje.
- Libros de apoyo y bibliografía de consulta del departamento de Dibujo.
- Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc., del entorno **Saviadigital**: smsaviadigital.com, como herramientas que permiten atender diferentes necesidades y con distintos fines:
 - Reforzar y consolidar los conceptos y aprendizajes básicos.
 - Ampliar contenidos y profundizar en ellos.
 - Desarrollar los estándares más procedimentales del currículo, como la escucha activa, la empatía, el debate, a través de tareas competenciales cercanas a los intereses de los alumnos.
 - Investigar sobre problemas reales asociados a la materia a través del Aprendizaje basado en problemas (APB).
 - Activar estrategias y mecanismos de comprensión lectora a partir de textos literarios y no literarios afines a la materia: buscar información, interpretar y relacionar datos, y reflexionar sobre el contenido y la forma.
- Uso habitual de las TIC. Entre otras, recomendamos las siguientes direcciones web:
 - Páginas web de museos, monográficas de artistas, etc.

- <http://www.smconectados.com>.
- <http://www.profes.net>.
- <http://www.librosvivos.net>.
- <http://www.educacionplastica.net/>.
- <http://blog.educastur.es/luciaag/>.
- <http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>.
- <http://www.artehistoria.jcyl.es/>.
- <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>.
- <http://www.educared.org>.

Para los alumnos se recomienda un material básico escolar que consistirá en:

Lápiz
Lápices de colores
Rotuladores
Compás
Escuadra y cartabón
Pinceles
Témperas o acuarelas
Bloc de dibujo

Los libros de texto que utilizarán los alumnos son los siguientes:

1º de E.S.O.	-Libro de texto (cheque libro): <u>Educación Plástica, Visual y Audiovisual I.</u> <u>Proyecto conecta 2.0</u> Isabel Rodríguez, Inmaculada Soler y Elisa Basurco. Editorial S.M. I.S.B.N.: 978-84-675-4000-0
2º de E.S.O.	- Libro de texto : EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL ANDALUCÍA SAVIA Isabel Rodríguez, etc. Editorial S.M. I.S.B.N.: 978-84-675-8624-4
4º de E.S.O.	- Libro de texto: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y

	<p style="text-align: center;">AUDIOVISUAL ANDALUCÍA SAVIA</p> <p>Isabel Rodríguez, etc. Editorial S.M. I.S.B.N.: 978-84-675-8633-6</p>

15.- PROCEDIMIENTO PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO Y LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

La evaluación de la práctica docente debe enfocarse al menos con relación a momentos del ejercicio:

1. Programación.
2. Desarrollo.
3. Evaluación.

El profesor revisará periódicamente los principios básicos que deben inspirar su actuación en el aula, y así poder analizar su actuación teniendo en cuenta:

La adecuación de actividades y objetivos al nivel de desarrollo del alumnado y a sus experiencias y conocimientos previos.

La temporalización y secuenciación de contenidos orientada a la construcción de aprendizajes funcionales y significativos.

El ajuste de materiales curriculares y de los recursos didácticos a las necesidades de los alumnos.

La organización del espacio de trabajo de manera que se cree un ambiente agradable y funcional con el que el alumno pueda identificarse.

La evaluación del aprendizaje de los alumnos.

El procedimiento para realizar el seguimiento de la programación didáctica se hará coincidir con las sesiones de evaluación, en las que se considerarán, entre otros, los siguientes aspectos:

- **Sesión de evaluación tras la evaluación inicial.**
- En esta sesión de evaluación, como consecuencia de la valoración realizada en la evaluación inicial, se estudiará si la planificación prevista es la adecuada en cuanto a:
 - Si el alumnado posee los conocimientos previos necesarios para abordar esta programación didáctica y, en caso contrario, medidas a adoptar.

- Los contenidos a desarrollar y la secuenciación de los mismos.
- Si las estrategias metodológicas previstas son las más adecuadas para este grupo.
- La organización temporal prevista.
- Si el tipo de actividades previstas es el adecuado al grupo de alumnado.
- **Sesiones de la primera y segunda evaluación.**
- En estas sesiones de evaluación se analizará el desarrollo de la programación didáctica valorando los siguientes aspectos:
 - Si el alumnado va adquiriendo los conocimientos y competencias previstos.
 - Si la organización temporal de la misma está siendo la adecuada.
 - Si las estrategias metodológicas desarrolladas son las más adecuadas.
 - Balance general y propuestas de mejora.
- **Sesión de la tercera evaluación.**
- En esta sesión se realizará una evaluación del desarrollo de la programación didáctica haciendo mayor hincapié en los siguientes aspectos:
 - Grado en el que se ha desarrollado la programación didáctica.
 - Valoración de los resultados académicos, es decir, en qué grado se han conseguido los aprendizajes y competencias básicas previstos en el alumnado.
 - En qué medida han funcionado las propuestas de mejora introducidas en las anteriores sesiones de evaluación.
 - Análisis general: valoración de lo conseguido, análisis de las posibles causas de las dificultades encontradas, propuestas de mejora y/o revisión de algunos aspectos de la programación didáctica.

A **modo de modelo**, se propone el siguiente ejemplo de ficha de autoevaluación de la práctica docente:

MATERIA:		CLASE:
PROGRAMACIÓN		
INDICADORES DE LOGRO	Puntuación De 1 a 10	Observaciones
Los objetivos didácticos se han formulado en función de los estándares de aprendizaje evaluables que concretan los criterios de evaluación.		

La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.		
La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos por los alumnos, y han permitido hacer un seguimiento del progreso de estos.		
La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.		

DESARROLLO		
INDICADORES DE LOGRO	Puntuación De 1 a 10	Observaciones
Antes de iniciar una actividad, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos y saber sus conocimientos previos.		
Antes de iniciar una actividad, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación.		
Los contenidos y actividades se han relacionado con los intereses de los alumnos, y se han construido sobre sus conocimientos previos.		
Se ha ofrecido a los alumnos un mapa conceptual del tema, para que siempre estén orientados en el proceso de aprendizaje.		
Las actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento, y han favorecido la adquisición de las competencias clave.		
La distribución del tiempo en el aula es adecuada.		
Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.).		
Se han facilitado estrategias para comprobar que los alumnos entienden y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.		
Se han facilitado a los alumnos estrategias de aprendizaje: lectura comprensiva, cómo buscar información, cómo redactar y organizar un trabajo, etc.		
Se ha favorecido la elaboración conjunta de normas de funcionamiento en el aula.		
Las actividades grupales han sido suficientes y significativas.		
El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo.		
Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.		
Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado en primera instancia.		
Ha habido coordinación con otros profesores.		
EVALUACIÓN		

INDICADORES DE LOGRO	Puntuación De 1 a 10	Observaciones
Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.		
Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación, que han permitido evaluar contenidos, procedimientos y actitudes.		
Los alumnos han dispuesto de herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.		
Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, tanto a alumnos con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior, o en la evaluación final ordinaria.		
Los criterios de calificación propuestos han sido ajustados y rigurosos.		
Los padres han sido adecuadamente informados sobre el proceso de evaluación: criterios de calificación y promoción, etc.		

Además, siempre resulta conveniente escuchar también la opinión de los usuarios. En este sentido, es interesante proporcionar a los alumnos una vía para que puedan manifestar su opinión sobre algunos aspectos fundamentales de la asignatura. Para ello, puede utilizarse una sesión informal en la que se intercambien opiniones, o bien pasar una sencilla encuesta anónima, para que los alumnos puedan opinar con total libertad.

Departamento de Dibujo
3 de noviembre de 2017
Curso 2017/2018
“IES Federico García Lorca”
La Puebla de Cazalla