

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2021/2022

ASPECTOS GENERALES

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

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1º DE E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º DE E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º DE E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.

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

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

El IES Profesor Isidoro Sánchez se encuentra situado en la ciudad de Málaga en el barrio conocido como Nuevo San Andrés y recibe alumnado no sólo de este barrio sino también de otro cercano llamado La Luz en el caso de la Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Además, como centro de Formación Profesional en sus diferentes ciclos formativos cursa estudios alumnado procedente no sólo de toda la ciudad, sino también de otras localidades tanto cercanas como lejanas en el caso de las enseñanzas más específicas que se imparten en pocos centros de Andalucía.

Las principales características que presenta el entorno en el que se encuentra situado el centro son las siguientes:

a) Socioeconómico: la clase socioeconómica a la que pertenecen las familias de nuestro alumnado es, en una gran mayoría, clase media.

b) Laboral: el empleo generado en la zona es de escasa cualificación profesional, temporal e inestable.

c) Cultural: existe un cierto desinterés por los estudios y el hecho cultural en general. En el barrio y en las zonas cercanas existen bibliotecas, pero el resto de equipamientos culturales como pudieran ser cines o teatros no se encuentran en la zona y para ir a ellos es necesario desplazarse. Además, muchas de las familias de nuestro alumnado presentan diversos niveles de estudios según las enseñanzas. Deben tenerse muy en cuenta todas estas circunstancias en nuestros objetivos y fines educativos si pretendemos formar personas en un ambiente cultural apropiado y con necesidades culturales.

1. Familias del alumnado

La Comunidad Escolar tiene a las familias como pilar y elemento básico en su estructura. Evitando los extremos, hemos de decir que, desafortunadamente, un número demasiado alto de padres y madres de nuestro alumnado de la ESO y la FPB no participan y no son sensibles a nuestras demandas en la labor educativa de sus hijos. En el lado opuesto, afortunadamente, también podemos decir que tenemos otro grupo de familias que colabora en la educación de sus hijos y están bastante implicados.

Es éste uno de los principales objetivos que como docentes nos debemos plantear, en especial en la etapa obligatoria, la implicación de las familias de los alumnos en lo que a su educación se refiere. Ya que se puede establecer una relación simbiótica de manera que todos nos vemos favorecidos y, fundamentalmente, los alumnos/hijos.

2. Alumnado

La clave de todo el proceso educativo y de todos nuestros objetivos reside en nuestros alumnos. Ellos son, por tanto, el elemento del contexto de partida que debe estar más claro y descrito; porque si no sabemos cómo son, qué necesidades tienen y qué capacidades pueden desarrollar, poco podremos conseguir para su aprendizaje.

El número total de alumnado en el Centro es de 630 aproximadamente distribuidos de la siguiente manera: el 80% cursan estudios de Formación Profesional mientras que el 20 % restante lo hace en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

Antes de enumerar las características propias de nuestro alumnado, debemos hacer una distinción importante entre los estudiantes de la Secundaria Obligatoria y el Bachillerato y aquéllos que se encuentran matriculados en la Formación Profesional. Este alumnado, debido tanto a su procedencia diversa como a los diferentes intereses, es muy heterogéneo y, en consecuencia, la característica más importante de este grupo de alumnos es su diversidad.

No sólo en las diferentes etapas el alumnado presenta la gran heterogeneidad que ya hemos señalado sino también en la Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Por un lado, en los ciclos tenemos alumnado con edades muy diferentes que van desde los 14 años, de los estudiantes de la Formación Profesional Básica, hasta edades muy superiores (40 ó 50 años) de los ciclos formativos tanto de grado medio como de grado superior. Por tanto, tenemos no sólo alumnos adolescentes, sino también jóvenes o padres de familia que han decidido ampliar sus estudios con intereses muy diversos en un mismo centro. Un aspecto importante dentro de este alumnado son los estudiantes de la Formación Profesional Básica que vienen, en la mayoría de los casos, después de haber fracasado en el sistema educativo y muchos de ellos, además, presentan problemas de disciplina.

En la Educación Secundaria Obligatoria el alumnado presenta también una gran variedad y, debido a las características de una parte de él, el centro se encuentra acogido al Plan de Compensación Educativa. Tenemos un número importante de alumnos procedente de familias desestructuradas y que, en ocasiones, presentan graves problemas. Por otro lado, también tenemos otro grupo de alumnos que no presentan demasiadas

dificultades. Por lo que uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta es la conjunción de estos dos grupos de alumnos en la misma aula.

Los problemas disciplinarios, afortunadamente, tienen cada vez un lugar menos destacado en el centro al haber disminuido el nivel de conflictividad de una manera muy importante en los últimos años. Los problemas se concentran en la Educación Secundaria Obligatoria y en la Formación Profesional Básica. Es éste uno de los mayores retos a los que nos debemos enfrentar como centro ya que dificulta no sólo el trabajo con estos alumnos conflictivos sino también con el resto que deben vivir algunas de estas situaciones.

No podemos terminar este apartado sin aludir a un buen número de alumnos interesado en cuestiones educativas, sociales y culturales existentes en el centro. Por tanto, debemos tenerlos muy en cuenta a la hora de dinamizar la participación estudiantil y mejorar los resultados educativos globales.

3. Profesorado

El Claustro de Profesorado del centro está formado por 80 profesores. La media de edad del profesorado se encuentra entre los 45 y los 50 años, lo que supone un Claustro maduro. Esta circunstancia aporta al centro una gran experiencia profesional que debemos saber utilizar convenientemente.

La mitad de la plantilla es definitiva en el centro. Sin embargo, muchos de los profesores que no están definitivos en el centro suelen repetir en el mismo por lo que, a pesar de no estar en la plantilla definitiva del centro, dan continuidad al trabajo que se viene desempeñando en el instituto. Estos datos permiten, por un lado, garantizar las líneas de trabajo en el centro, pero, por otro, los cambios que se generan implican establecer un procedimiento de acogida de los nuevos profesores para que tengan una incorporación eficaz y a la vez garantizar una vinculación con los proyectos del centro a este profesorado recién llegado.

4. Instalaciones e infraestructuras

Son numerosas las instalaciones que posee el centro: los laboratorios de Ciencias Naturales y Física y Química; dos aulas TIC; las aulas específicas de Dibujo, Música, Matemáticas, Ciencias Sociales, Idiomas y de Administración; el gimnasio y las pistas deportivas; la sala de audiovisuales; las aulas ordinarias, y los talleres de Electromecánica, Peluquería, Caracterización, Estética, Manicura, Posticería, Prótesis y Maquillaje. Además, encontramos diversas dependencias propias de administración y para algunos departamentos. También cuenta con una cafetería, un salón de actos, una sala para audiovisuales y una Biblioteca muy amplia que en los últimos años ha visto ampliado el material bibliográfico disponible. Este curso, al igual que el pasado, ha habido que reformular los espacios para dar cabida a las medidas Covid según las cuales todos los grupos tienen un aula de referencia.

El centro cuenta con un edificio, llamado principal, y la segunda planta de otro edificio cercano, llamado anexo, cuyas dos primeras plantas pertenecían hasta el curso pasado al Colegio de Educación Infantil y Primaria Francisco de Goya. Durante este curso está prevista una remodelación de instalaciones ya que asumiremos todas las pertenecientes de este colegio. Además, también se ha creado una nueva peluquería en los nuevos espacios ante la necesidad imperiosa debido al aumento del alumnado del centro.

Otra dificultad añadida es el hecho de que el centro no está adaptado para personas con movilidad reducida y esto supone un problema no sólo para los alumnos y profesores con este tipo de dificultad de forma permanente sino también en los casos en que se pueda presentar de forma temporal.

5. Oferta educativa. Planes y Proyectos

Actualmente en el IES Profesor Isidoro Sánchez se imparten las siguientes enseñanzas:

- Educación Secundaria Obligatoria.
- Bachillerato: en la modalidad de Ciencias y en el de Humanidades y Ciencias Sociales.
- Formación Profesional Básica:
 - o Mantenimiento de Vehículos.
 - o Peluquería y Estética.
- Formación Profesional Grado Medio:
 - o Estética y Belleza.
 - o Gestión Administrativa.
 - o Electromecánica de Vehículos.
 - o Peluquería y Cosmética Capilar.
- Formación Profesional Grado Superior:
 - o Asesoría de Imagen Personal y Corporativa.
 - o Caracterización y Maquillaje Profesional.
 - o Estilismo y Dirección de Peluquería.

Por otro lado, el centro tiene en funcionamiento diversos planes y proyectos educativos que son los que a continuación se especifican:

- Forma Joven en el ámbito educativo.
- Plan de Igualdad.
- ComunicA en Familia.
- Innova.
- Plan de Apertura de Centros.
- Red Andaluza: ¿Escuela: Espacio de Paz¿.
- Programa de Refuerzo, Orientación y Apoyo (PROA).
- Plan de Compensación Educativa.
- Plan de Transformación Digital Educativa.
- Bibliotecas escolares.

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

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

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

B. Organización del departamento de coordinación didáctica

Durante el curso 2021 / 22, el departamento de Dibujo es unipersonal, teniendo como único miembro y Jefa del departamento a Dña Raquel Zarco Saavedra.

Doña Raquel Zarco Saavedra imparte clases de Educación Plástica Visual y Audiovisual en 1º ESO A y B (con carácter anual, 2 horas semanales en cada grupo), 2º ESO A y B (con carácter anual, 2 horas semanales en cada grupo), 3º ESO Optativa (con carácter anual, 2 horas semanales), 4º ESO OPTATIVA (con carácter anual, 3 horas semanales) y 1º Bachillerato con la asignatura de Dibujo Técnico (con carácter anual, 4 horas a la semana).

Las reuniones de departamento tienen lugar los miércoles de 16:15 a 17:15.

Durante las primeras semanas de clase se han revisado los conocimientos mediante una prueba práctica de Evaluación Inicial, a modo de recordatorio del curso anterior. En 1º de la ESO existe un desconocimiento total de conceptos básicos sobre los elementos básicos del lenguaje plástico-visual, así como del uso de técnicas de color. En 2º de la ESO han demostrado tener autonomía en el uso del lenguaje artístico y creativo. Con relación al alumnado de 3º de la ESO, vienen con una buena base del uso de diferentes técnicas de color. En cuanto al alumnado de 4º de la ESO, aunque venían un poco desorientados, en general, parecen recordar conceptos básicos de años anteriores como el proceso de creación de una obra artística.

A día de hoy, el único problema nos lo encontramos en 2º de la ESO por el número elevado de alumnos/as, por lo que posiblemente las clases se lleven a cabo en el propio aula ordinaria llevando el alumnado su propio material artístico al aula. Al ser la ratio elevada y por motivos de seguridad frente al Cóvic se ha pensado como solución. En los demás cursos, al ser la ratio menor, no nos encontramos con este tipo de problemas.

Este departamento, como es de costumbre, proveerá de material variado y de calidad suficiente para que las clases puedan desarrollarse con eficacia y recursos materiales suficientes.

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

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

D. Objetivos generales de la etapa

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

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

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

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

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

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

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

E. Presentación de la materia

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

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

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

F. Elementos transversales

El currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual promueve el desarrollo de actitudes y valores positivos y se adaptará a las características y necesidades particulares del alumnado. De esta forma, esta materia servirá de base para trabajar aspectos educativos de carácter transversal tan importantes como la educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, que se desarrolla a través del diseño cooperativo en equipo de mensajes visuales y audiovisuales, utilizando diferentes lenguajes y códigos; la educación para el consumo, favoreciendo una actitud crítica hacia los elementos que componen un mensaje publicitario, evitando dejarse llevar por modas o por la influencia de la publicidad; la educación para la igualdad de género, conociendo y valorando las aportaciones de las mujeres en el mundo del arte, evitando todo tipo de desigualdades y expresiones sexistas; el respeto a las diversas culturas, que se transmite dando a conocer las distintas expresiones artísticas, plásticas y audiovisuales, de culturas diferentes y de minorías étnicas, fomentando el interés y el respeto por dichas manifestaciones, evitando cualquier conducta xenófoba; la igualdad de oportunidades y la no discriminación, mediante la educación en el respeto y la valoración positiva de las diferentes posibilidades expresivas; y, finalmente, el autocontrol y el uso seguro de las TIC, al aplicarlas para realizar composiciones sencillas, proyectos artísticos de diseño o proyectos audiovisuales. La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejada en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de

formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

La Educación Secundaria, dentro del Área de la Educación Plástica Visual y Audiovisual, se toma como objetivo que durante el desarrollo de las clases se fomente la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional. De esta forma, se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres (evitando comportamientos y contenidos de imágenes sexistas que fomentan los estereotipos), la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Se hará hincapié en el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Así mismo se fomentará también el desarrollo sostenible y el medio ambiente, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la participación del alumnado en actividades que les permitan afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

El currículo de esta materia promueve el desarrollo de actitudes y valores positivos y se adaptará a las características y necesidades particulares del alumnado. De esta forma, la materia servirá de base para trabajar aspectos educativos de carácter transversal tan importantes como:

1. La EDUCACIÓN PARA LA SALUD: se desarrolla a través de las posibilidades de la expresión corporal, de la danza, el baile, del dominio de la voz, del dominio del propio cuerpo y el equilibrio físico y mental.
2. La EDUCACIÓN PARA EL CONSUMO: se desarrolla favoreciendo una actitud crítica en los gustos musicales del alumnado, evitando dejarse llevar por modas o por la influencia de la publicidad.
3. La EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD DE GÉNERO: se desarrolla contribuyendo a conocer y valorar las aportaciones de las mujeres a la música, evitando todo tipo de desigualdades y expresiones sexistas.
4. EL RESPETO A LAS DIVERSAS CULTURAS Y MINORÍAS ÉTNICAS: se desarrolla dando a conocer músicas y folclores de culturas diferentes y de minorías étnicas, fomentando el interés y el respeto por manifestaciones culturas diversas y su música como fuente de expresión, evitando cualquier conducta xenófoba, fomentando el respeto e interés por todas ellas facilita un buen clima de trabajo y convivencia, necesario para poder impartir cualquier currículum. Este contenido es muy interesante, ya que una de las características de nuestro centro es la multiculturalidad y diversidad de nuestro alumnado.
5. La EDUCACIÓN MORAL Y CÍVICA Y EDUCACIÓN PARA LA PAZ: se desarrolla incentivando el trabajo en equipo, promoviendo así la cooperación, la integración en el equipo y respeto por el trabajo de las demás personas, incidiendo en una concienciación de la importancia de la paz, la tolerancia y el compromiso social. Además, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (entendiendo la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales, facilitará un aprendizaje globalizado estableciendo relación con otras materias del currículo, como Geografía e Historia (relacionando la asignatura con la cultura y la historia, conociendo los estilos artísticos, épocas y países de origen); Educación Física (a través de un conocimiento del cuerpo, desarrollo de actividades físicas, rítmicas y expresivas, el movimiento y la danza, etc.); Lengua Castellana y Literatura (como lenguaje y medio de expresión, desarrollando y mejorando estructuras del lenguaje verbal para poder expresar ideas relacionadas con la creación artística, lectura de textos, uso de vocabulario específico de la materia, etc.); Matemáticas (con una correcta relación entre la composición y formas geométricas, escalas, magnitudes matemáticas, operaciones aritméticas, etc.); , el estudio de la música a través del arte plástico, periodos artísticos a lo largo de la Historia del Arte, etc.); Ciencias Naturales (estudio de la morfología de las formas naturales) ; Tecnología e Informática (mecanismos, soportes, software, la imagen publicitaria y en las redes); Economía (el mundo comercial del arte).

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

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

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

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

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

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

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

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

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

H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

A) MODO PRESENCIAL

La metodología didáctica de este departamento, está basada en las recomendaciones dispuestas en el artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 14 de julio de 2016, así como en las estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 14 de julio de 2016. Ahora bien, debido al momento de Alerta Sanitaria en el que nos encontramos, existen cuestiones difíciles de realizar como fomentar el trabajo colaborativo, cuando ha de guardarse la distancia de seguridad, o utilizar diferentes disposiciones en el aula, algo imposible al tener que ser sitios fijos por el COVID19.

La materia de Educación Plástica Visual muy presente en la vida cotidiana de la adolescencia, por lo que desde la materia de Dibujo se puede conectar de forma espontánea y directa con sus intereses, conocimientos y experiencias sobre la misma, y así de esta manera poder proporcionarles una visión más amplia en el análisis, estudio y diseño de la imagen, así como favorecer el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico. La materia de la Educación Plástica Visual, en la Educación Secundaria Obligatoria, engloba dos ámbitos educativos: la Educación Plástica Visual y Audiovisual como un fin en sí misma (desarrollar la capacidad de entenderla, expresarse y disfrutar con ella) y la educación plástica como contenido instrumental (educar y formar a partir de ella). Además, es un lenguaje y debe aprenderse como tal. Se favorecerá el aprendizaje progresivo y significativo por parte del alumnado. También será comprensivo, asimilativo y aplicativo, y estará estrechamente relacionado con el desarrollo de las competencias clave que deben conseguirse a lo largo de la etapa.

La asimilación y aprendizaje significativo de la materia de la educación plástica visual y audiovisual, se apoyará en un aprendizaje activo y práctico de los contenidos, partiendo de lo más básico y natural para el alumnado, como dibujar, mezclar colores, componer y ordenar formas en un espacio compositivo, .. para llegar de forma progresiva y natural a otros contenidos mediante procesos de inducción y deducción. El conocimiento y práctica del lenguaje de la plástica y el dibujo es muy importante para cualquier aprendizaje en materia de creación.

La planificación de actividades flexibles que impliquen diferentes tipos de agrupamientos del alumnado (gran grupo, pequeños grupos, parejas, etc.) permite la interacción con distintos alumnos y alumnas y desempeñar funciones diferentes. Así, el alumnado por ejemplo, podrá convertirse en director y mediador de la actividad, lo que contribuirá al desarrollo de múltiples habilidades, entre otras de autonomía personal. Las actividades en pequeños grupos implican un trabajo guiado por parte del profesorado más que una mera transmisión de conocimientos, y al mismo tiempo facilitan la observación y la evaluación del alumnado. La elección de las actividades a desarrollar es fundamental y tendrá en cuenta no sólo la edad o madurez del alumnado, sino también su capacidad expresiva, creadora y de comprensión a nivel técnico. Así, las distintas actividades, deberán ser lo más variadas posibles.

La acción metodológica que defendemos se fundamenta en que el aprendizaje es un proceso personal y social en el que cada individuo lo realiza con el entorno y la cultura en la que vive. Por ello, debemos por tanto integrar los aspectos sociales y afectivos, y generar una comunicación que desarrolle la relación profesor-alumnado de manera informal y similar a la relación existente en cualquier grupo humano, potenciando el saber escuchar, el saber hacer y el análisis crítico, atendiendo a la creciente madurez y capacidad personal del alumnado, contribuyendo a la formación integral, con métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo. Ahora bien, esta cercanía con el alumnado implicará unas normas fijas e inquebrantables en el aula relacionadas con el respeto, la educación, el respeto por el turno de palabra, para llegar a conseguir una buena convivencia, así como un correcto clima que fomente el aprendizaje.

Los principios metodológicos del área de la Educación Plástica para la adquisición de las competencias se basan en que una competencia es la forma en que las personas logran movilizar todos sus recursos personales (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para lograr el éxito en la resolución de una tarea, de manera que esa competencia sólo se adquiere en el proceso de resolución de ciertas tareas, actividades o experiencias educativas. El grado de adquisición se manifestará en las acciones, decisiones y actitudes que cada uno de nuestros alumnos y alumnas emprende ante una situación o contexto específico. Por todo ello, el enfoque en las competencias básicas trae consigo una serie de cambios que afectan a la metodología, y el éxito de la incorporación de las competencias que dependerá, por tanto, del acierto en la selección de experiencias educativas (tareas, actividades de enseñanza-aprendizaje) que contribuyan a su desarrollo. Desde esta perspectiva podemos establecer algunas orientaciones metodológicas que nos pueden orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de las competencias básicas:

- Partir del nivel de desarrollo del alumno para ver los conocimientos que posee y construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- Priorizar la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico fomentando el pensamiento crítico, para ello no tendremos más remedio que relacionar los contenidos de la Educación Plástica con otras áreas o

materias.

- Proponer situaciones de aprendizaje variadas para un desarrollo más global (reconocer, analizar, discriminar auditivamente, aplicar, resolver, establecer semejanzas y diferencias, identificar).
 - Contextualizar los nuevos contenidos con la actualidad para que el aprendizaje tenga un sentido, le sea significativo y se adecue a sus intereses, para ello seremos objetivos con las propuestas del alumnado. (Aprendizaje Significativo).
 - Potenciar la autonomía del alumnado mediante diferentes estrategias: elaborar proyectos, resolver problemas cotidianos, investigar. La figura del profesorado se refuerza ahora como procurador, guía, estímulo de los actividades de enseñanza-aprendizajes.
 - Potenciar la lectura y el tratamiento de la información como estrategia de aprendizaje donde el alumnado lea, compare, contraste información, relacione de forma crítica con otras informaciones procedentes de fuentes diferentes.
 - Fomentar el hábito lector mediante la lectura de textos, el aprendizaje de vocabulario específico relacionado con la materia, la realización de críticas y opiniones fundamentadas, la invención de historias. Además se fomentarán las exposiciones orales y escritas en trabajos monográficos en los que se calificará la interdisciplinariedad del tema estudiado. Otra forma de fomentar el hábito lector será desde la lectura optativa de libros. Se elaborará una lista base con títulos literarios desde el departamento y estará abierta siempre a sugerencias tanto por parte de otros departamentos como del propio alumnado, siempre y cuando esté directamente relacionado con la materia.
 - Buscar, seleccionar y elaborar materiales curriculares diversos incluyendo e integrando las tecnologías de la Información y Comunicación y los recursos multimedia.
 - Potenciar el trabajo colaborativo, en la medida de lo posible, siempre guardando la distancia de seguridad o realizando trabajos en grupo en red para que no tengan que compartir materiales y puedan quedar virtualmente para realizarlos. El alumnado aprende a desarrollar diferentes capacidades en función del tipo de agrupamiento en el que se encuentre, y por eso es muy importante intentar realizar algunos trabajos que no sean individuales o que pasen por la clase presencial colectiva en el aula.
 - Fomentar el conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje para que sea capaz de marcarse sus propios objetivos, que conozca las características de su propio aprendizaje, que aprenda a organizarse, planificar su trabajo personal, que se plantee interrogantes, que reconozca sus fortalezas y sus debilidades (autoevaluarse).
 - Propiciar oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido, promoviendo la participación y la actividad del alumnado.
 - Utilizar diferentes y diversas situaciones e instrumentos de evaluación, como: la observación directa del alumnado tanto en el trabajo individual, en parejas, en pequeño grupo o en asamblea; analizar el trabajo personal que el alumnado realiza en su cuaderno (actividades de clase, comentarios de imágenes, anotaciones); valorar su participación en las actividades en el aula, y la realización del trabajo diario (en clase, en casa); incluir pruebas prácticas (que incluyan no sólo aspectos conceptuales sino también relacionados con los valores y actitudes, con los procedimientos y habilidades).
 - Propiciar y resaltar los principios didácticos que impregnan la Educación Secundaria Obligatoria: educación globalizada, cooperación y respeto entre los miembros de la comunidad educativa, que fomente la atención a la diversidad, la participación y la integración, la valoración del trabajo personal y grupal, la desinhibición, y valores como la tolerancia...
- Ahora bien no nos podemos olvidar que para lograr en el alumnado una positiva capacitación en las competencias necesitaremos: un buen clima de aula, desarrollar las habilidades sociales en el grupo-clase, integrar las herramientas digitales, fomentar el trabajo cooperativo, el desarrollo de la creatividad, la inteligencia emocional, las relaciones con el contexto sociocultural del centro, aprender a aprender.
- En cuanto a las formas de trabajo en el aula que fomentan la adquisición de las Competencias Claves, destacaremos: la evaluación auto-reguladora del aprendizaje, el refuerzo educativo preventivo, el uso integrado de las Nuevas Tecnologías (blogs, cañón digital), las actividades colectivas y las actividades que integren lo cotidiano y social, el trabajo cooperativo, los proyectos interdisciplinares, las actividades complementarias y extraescolares, las actividades diversificadas, los grupos interactivos de aprendizaje, el trabajo por proyectos, ..
- Sobre los recursos y materiales didácticos a utilizar, los criterios para la utilización de materiales y recursos válidos para las actividades de la educación Plástica, debido a las recomendaciones sanitarias COVID 19 donde el material debe ser unipersonal y se aconseja no compartir material, de esta forma durante este curso escolar se verán reducidas a:
- Materiales Impresos: Libro de apuntes y fichas de cada curso elaborado por la profesora en cada curso (1º, 2º,

3º y 4º).

- Medios Audiovisuales e informáticos: PC con conexión a Internet, cañón, necesario para llevar a cabo la programación y la realización de muchas actividades y explicaciones dentro del aula de clase.

En cuanto a la organización del espacio, hay que destacar que debido también a la alerta sanitaria y los grupos burbuja, durante este curso escolar no se podrá utilizar el aula específica cuando el número de alumnos/as por clase permita guardar las distancias de seguridad, a día de hoy, se utiliza con los grupos de 3º de la ESO, 4º de la ESO y 1º Bachillerato. En cuanto a 2º de la ESO (A y B) la profesora titular se desplaza a las aulas de referencia con el inconveniente de que el alumnado de este curso no puede acceder al material del departamento de Dibujo que se encuentra en el aula de Dibujo. De esta manera, el alumnado de 2º de la ESO tendrá que traer su propio material. Independientemente y a pesar de todo, debe ser muy importante, casi imprescindible crear en el aula situaciones de participación, comunicación, improvisación, exposición de ideas, experiencias y sentimientos que faciliten y promuevan las aportaciones individuales y en grupo. Esto implica una cuidadosa asignación de tareas, funciones y tiempos, que no discrimine entre alumnos y alumnas, que se adecue a las características e intereses de cada persona y grupo, favoreciendo el desarrollo de una progresiva autonomía y confianza en uno mismo, y procurando la participación de todos los miembros del grupo. Por todo esto, el aula deberá ser estimulante para el alumnado de forma que propicie un ambiente de confianza, ayuda, cooperación y desinhibición.

Hay que destacar, que la metodología se basará en llevar la teoría lo más practica posible, de esta forma, se hará mucho hincapié en los procedimientos, y por tanto, en el saber hacer. De este modo, las actividades (diagnóstico, de refuerzo o ampliación, de resumen, de evaluación, de desarrollo y de aprendizaje) que voy a utilizar en esta programación son:

1. Actividades que utilizan imágenes de actualidad que permitan la apertura mental hacia lo nuevo de lo que se está creando y gestando dentro del ámbito de la creación artística.
2. Actividades flexibles que impliquen diferentes tipos agrupamientos del alumnado (gran grupo, pequeños grupos, parejas, etc.) permite la interacción con distintos alumnos y alumnas y desempeñar funciones diferentes. Actividades de diferentes niveles como tratamiento específico a la diversidad de los alumnos.
3. Actividades que permiten construir nuevos aprendizajes sobre los conocimientos previos que ya poseen los alumnos.
4. Actividades que desarrollan los distintos tipos de contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) de una manera interrelacionada.
5. Actividades individuales, de pequeño y gran grupo que faciliten el trabajo cooperativo.
6. Actividades que desarrollen las Competencias Básicas.
7. Actividades que fomenten el buen uso de la lectura y escritura, encaminadas a adquirir la competencia lingüística.
8. Actividades que sean lúdicas-prácticas, motivadoras y creativas.
9. Actividades que familiaricen al alumnado con el entorno del área, con los espacios y materiales, promoviendo su uso adecuado.
10. Actividades monográficas interdisciplinares que relacionen diversas asignaturas.
11. Actividades que fomenten el desarrollo de los temas transversales.
12. Actividades que faciliten la expresión de sentimientos, ideas y vivencias personales, partiendo de sus centros de intereses.

Para llevar a cabo estas actividades, se utilizarán de forma coherente diversas metodologías acordes a esta programación y materia, destacando:

- **METODOLOGÍA ACTIVA-PARTICIPATIVA:** fomentando en todo momento la participación e integración del alumnado.
- **METODOLOGÍA LÚDICO-CREATIVA:** se centra en el desarrollo de actividades y juegos que desarrollen la creatividad y la libre expresión.
- **METODOLOGÍA MOTIVADORA:** partiendo de los centros de interés de los alumnos, de sus necesidades y expectativas.
- **METODOLOGÍA INDUCTIVA:** partiendo de lo particular y cercano de los alumnos para llegar a lo general (Lluvia de ideas).
- **METODOLOGÍA DEDUCTIVA:** partiendo de lo general para llegar a lo particular.
- **METODOLOGÍA INDAGATORIA:** aplicando procedimientos de búsqueda de información en diferentes espacios y soportes (Biblioteca, Internet).
- **APRENDIZAJE POR IMITACIÓN:** mediante la repetición de modelos.
- **MÉTODO ECLÉCTICO (DAVID WILKIN):** Para ello, los distintos principios didácticos no se emplearán como

unas normas inflexibles que se han de cumplir en todos los grupos-clase, ni con todas las alumnas / os, sino que las diferentes metodologías se irán empleando y adaptando, dependiendo de cuál sea la que mejor funcione en cada situación real.

EL PAPEL DEL PROFESOR

El papel del profesor adquiere gran relevancia dentro del área de la Educación plástica Visual y Audiovisual, no es solo motivar al alumnado, sino dinamizar, comunicar, sugerir y facilitar contextos y situaciones creativas, estando involucrado en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizando la expresión artística de los procesos activos que se realicen en la clase, manteniendo la suficiente flexibilidad para dar cabida a los proyectos del alumnado cuando surjan nuevas ideas en clase. Para poder realizar todo esto, vuelvo a repetir es indispensable que exista un buen clima en la clase, basándonos en el respeto mutuo.

B) MODO NO PRESENCIAL

Debido a la posibilidad que se puedan suspender las clases o que un aula quede confinada debido al COVID 19, en la metodología de la asignatura prevalecerá el uso de las herramientas TIC. Para ello se utilizará la plataforma Moodle, el correo corporativo sénéca y la aplicación Ipasen (Séneca) y el cuaderno del profesor Séneca, para comunicarnos con los tutores legales y con el alumnado. Además se usarán documentos en pdf (subidos a la moodle), enlaces a páginas web, vídeos, y explicaciones de youtube.

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

«1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento.

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

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 13.1 de la Orden de 14 de julio de 2016, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa, integradora y diferenciada según las distintas materias del currículo». Asimismo y de acuerdo con el artículo 14 de la Orden de 14 de julio de 2016, «los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables». Además para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en la presente programación didáctica. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 15 de la Orden de 14 de julio de 2016, «el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal en relación con los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y las competencias clave. A tal efecto, utilizará diferentes procedimientos, técnicas o instrumentos como pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación ya las características específicas del alumnado».

La evaluación se convierte, en sí misma, en un proceso educativo que considera al alumnado como centro y protagonista de su propia evolución y que le facilita el despliegue de sus potencialidades personales y su concreción en las competencias necesarias para su desarrollo individual e integración social. Con este fin, el proceso de la evaluación debe realizarse mediante instrumentos y procedimientos que promuevan, de manera paulatina, la autogestión del esfuerzo personal y el autocontrol del alumnado sobre el propio proceso de aprendizaje. Los criterios de evaluación, al integrar en sí mismos conocimientos, procesos, actitudes y contextos, se convierten en el referente más completo para evaluar el aprendizaje del alumnado, describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias y responden a lo que se pretende conseguir en cada materia. Partir de los criterios de evaluación evidencia la necesidad de incorporar a la práctica docente actividades, tareas y problemas complejos, vinculados con los contenidos de cada área, pero insertados en contextos específicos, lo que facilitará el desarrollo de las capacidades del alumnado y el logro de los objetivos de la etapa. La evaluación será global en cuanto se referirá a las competencias clave y a los objetivos generales de la etapa y tendrá como referente el progreso del alumnado en el conjunto de las materias del currículo, las características propias del mismo y el contexto sociocultural del centro docente.

Desarrollaremos la evaluación de la enseñanza y sus componentes conforme a estrategias que nos permitan obtener información significativa y continua para formular juicios y tomar decisiones que favorezcan la mejora de

calidad de la enseñanza. Con el objetivo de garantizar la objetividad de la evaluación, seleccionaremos procedimientos, técnicas e instrumentos de acuerdo a los siguientes requisitos:

1. Variedad, de modo que permitan contrastar datos de evaluación obtenidos a través de distintos instrumentos.
2. Concreción sobre lo que se pretende, sin introducir variables que distorsionen los datos que se obtengan con su aplicación.
3. Flexibilidad y versatilidad, serán aplicables en distintos contextos y situaciones.

Emplearemos la triangulación para obtener información del proceso de enseñanza mediante diversidad de fuentes (distintas personas, documentos y materiales), de métodos (pluralidad de instrumentos y técnicas), de tiempos (variedad de momentos), y de espacios. Emplearemos para ello las siguientes técnicas:

- Observación: directa (proceso de aprendizaje de los alumnos) e indirecta (análisis y revisión periódica del contenido de la programación didáctica).

- Entrevista: nos permitirá obtener información sobre la opinión, actitudes, problemas, motivaciones etc. de los alumnos.

- Cuestionarios: complementan la información obtenida a través de la observación sistemática y entrevistas periódicas. Resulta de utilidad la evaluación que realizan los alumnos sobre algunos elementos de la práctica docente y de la programación: qué iniciativas metodológicas han sido más de su agrado, con qué fórmula de evaluación se sienten más cómodos, etc.

Las técnicas / procedimientos para la evaluación necesitan instrumentos específicos que garanticen la sistematicidad y rigor necesarios en el proceso de evaluación. Hacen posible el registro de los datos de la evaluación continua y sistemática y se convierten, así, en el instrumento preciso y ágil que garantiza la viabilidad de los principios de la evaluación a los que hemos aludido. Emplearemos los siguientes:

- Listas de control: en ellas aparecerá si se han alcanzado o no cada uno de los aspectos evaluados.

- Escalas de estimación: las más utilizadas son las tablas de doble entrada que recogen los aspectos a evaluar y una escala para valorar el logro de cada uno de ellos. Esta escala puede reflejar referentes cualitativos (siempre, frecuentemente, a veces, nunca), o constituir una escala numérica; etc. Son de gran utilidad para reflejar las competencias.

9.1. Procedimientos e Instrumentos e Evaluación.

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos / as requiere de unas características específicas necesarias para poder concretar los instrumentos y herramientas de evaluación. Estas características son:

1. Contextualizada e Individual, centrándose en la evolución de cada alumno / a y en su situación inicial y con sus propias particularidades. (Evaluaciones Iniciales anuales)

2. Flexible e Integradora, contemplando la existencia de diferentes grupos y situaciones y siendo flexible en la aplicación de los criterios de evaluación. Además, será integradora, ya que la finalidad desde todas y cada una de las asignaturas es la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondiente.

3. Cualitativa, se apreciarán todos los aspectos que incidan en cada situación particular, evaluándose de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.

4. Continua, atiendo al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.

5. Cuantitativa, desde el punto de vista que el registro final de los aprendizajes se determina mediante una cantidad de 1 a 10, siendo 10 el máximo a obtener en cada Evaluación Ordinaria o en la Evaluación

Extraordinaria.

6. Orientadora, aportará al alumno/a la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.

7. Formativa, ya que será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

De esta forma, se han planificado INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN adecuados para conocer de una forma real lo que el alumno / a sabe y lo que no sabe respecto a cada uno de los estándares de aprendizaje y poder valorar el nivel de logro alcanzado por cada uno.

- Instrumentos de evaluación para las clases teórico-prácticas:

1. Técnicas de observación directa y sistemática de la profesora a diario: Su objetivo es conocer el comportamiento natural de los alumnos en situaciones espontáneas, que pueden ser controladas o no. Se utiliza sobre todo para evaluar procedimientos y actitudes, fácilmente observables, destacando la participación en las actividades cotidianas del aula, la interacción y el trabajo en equipo, los hábitos escolares (presentación y cuidado del material), la actitud ante la búsqueda de información, el dominio de los contenidos procedimentales, la actitud y capacidad de esfuerzo, entre otros aspectos. Esto se realizará con anotaciones periódicas, bien en el trabajo del alumno, bien en la propia agenda de la profesora.

2. Revisión de las tareas individuales del alumno / a: Se efectúa mediante un planteamiento permanente, con

registro continuo de datos sobre el progreso y la realización de las actividades y los aprendizajes adquiridos en el cuaderno de la profesora. Es un procedimiento clave para identificar la situación individual de cada alumno y sus particulares. Para ello utilizaré los siguientes procedimientos:

a. Actividades de clase (Material fotocopiado realizado por la profesora): compro-baremos si toma apuntes, si hace las tareas, si sabe aplicar la teoría a la práctica, si se equivoca con frecuencia, si corrige los errores, si va integrando los conocimientos a través de la práctica.

b. Análisis de tareas y de la producción del alumnado: muy útil para valorar el grado de madurez y las capacidades empleadas. Para ello, se realizarán: preguntas en clase sobre conceptos tratados, tareas realizadas y corrección de errores de las actividades de clase y/o casa.

c. Realización de pruebas específicas de cada unidad: Se plantea mediante la revisión constante de los aprendizajes englobados en cada unidad, ya sea de una forma concreta o general englobando todos los conceptos de la unidad. Esto se llevará a cabo mediante pruebas de carácter práctico sobre los conceptos tratados y trabajados en la unidad.

3. Autoevaluación: Los alumnos deben tener capacidad para expresar sus criterios y opiniones sobre las facilidades o dificultades encontradas en el aprendizaje de los contenidos, sobre los aspectos que les atraen o, por el contrario, no les han gustado. Incluso deben manifestar su juicio sobre los resultados que consiguen. Para ello se realizarán tests, cuestionarios y fichas de autoevaluación.

4. Coevaluación: consiste en evaluar el desempeño de un estudiante a través de sus propios compañeros. El uso de la coevaluación anima a que los estudiantes se sientan parte de una comunidad de aprendizaje e invita a que participen en los aspectos claves del proceso educativo, haciendo juicios críticos acerca del trabajo de sus compañeros. Para ello se realizarán tests, cuestionarios y fichas de coevaluación.

- Criterios de Calificación:

Serán los mismos criterios de evaluación para todos los cursos y niveles de la ESO (desde 1º a 4º).

En cada trimestre:

30% examen teórico- práctico

70% trabajo de clase (teniéndose en cuenta el respeto hacia el trabajo de los compañeros, el cuidado del material y las instalaciones).

Siendo la evaluación continua (fruto del trabajo continuo a partir de actividades sumativas), los conocimientos se irán integrando en un proceso coherente y gradual, y, los nuevos conocimientos se trabajarán de forma práctica apoyándose en lo aprendido con anterioridad.

Al final de cada trimestre el alumno/a se enfrentará a un ejercicio de madurez de carácter global.

Para cada trimestre es obligatorio tener todas las actividades perfectamente acabadas y finalmente supervisadas por la profesora.

Durante el mes de junio el alumno/a tendrá que demostrar en pruebas prácticas a tamaño A-4 y finalmente en una obra final tamaño A-3 los conocimientos y destrezas adquiridas durante todo el curso. Este trabajo del mes de junio es obligatorio terminarlo completamente con todas las pautas que la profesora considere.

Cada evaluación equivaldrá un 25% de la nota ordinaria e igualmente un 25% lo trabajado durante el mes de junio.

Se tendrá en cuenta la evolución personal de cada alumno a lo largo del curso, teniéndose en cuenta desde donde parte y a que nivel llega.

- Mecanismos de Recuperación: actividades de refuerzo y ampliación:

Las medidas para reforzar y recuperar aquellos contenidos que no han sido asimilados por el alumnado al completo son las siguientes:

1. Actividades de Refuerzo, según nuestra legislación vigente cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo, por ello y debido a que el proceso de evaluación es continuo, este material de refuerzo se entregará a todo aquel que lo necesite o solicite al final de cada unidad si el resultado no fuera el esperado, de cara a superar las competencias y adquirir unos contenidos mínimos antes de la evaluación final. Consta de fichas de repaso de los contenidos que se han impartido y se les entregará a aquellos alumnos/as que no pudiendo alcanzar una calificación positiva, deben repasar lo trabajado en el aula para afrontar con todas las posibilidades de aprobar la evaluación siguiente o el curso próximo. Este trabajo de refuerzo se le entregará a la profesora el día que se designe para ello, completo, limpio y con los ejercicios resueltos (bien o mal, nunca en blanco). No se recogerán aquellos que no respeten el plazo de entrega ni se podrán copiar de otros compañeros. Al alumnado que pertenece al Programa de Apoyo se les entregará al profesorado responsable de dicho aula para que lo realicen durante estas clases a lo largo del curso.

2. Actividades de Recuperación, se les entregará a aquellos alumnos /as que no pudieron alcanzar una calificación mínima de suficiente debiendo recuperar estos contenidos durante el periodo vacacional para afrontar con todas las posibilidades de aprobar la evaluación siguiente. Este material se les facilitará al finalizar la 1ª, 2ª y 3ª evaluación de cara a recuperar contenidos en la Evaluación Ordinaria. Consta de fichas de recuperación de los contenidos que se impartieron durante dichas evaluaciones y que se han realizado y corregido a lo largo del curso. Este trabajo de recuperación se le devolverá a la profesora de dibujo el día asignado de recogida de trabajos, completos, limpio y bien resuelto. No se recogerán aquellos que no respeten el plazo de entrega ni se evaluarán positivamente aquellos que no cumplan las condiciones pre-establecidas por la profesora. Al alumnado que pertenece al Programa de Apoyo se les entregará al profesorado responsable de dicho aula para que puedan realizarlo durante estas clases a lo largo del curso, siendo el periodo de entrega más flexible.

3. Actividades de Ampliación, son actividades que se ofertarán al alumnado para mejorar su calificación o ampliar el conocimiento de la misma por propio deseo. Constarán de trabajos extras de investigación, o monográficos, relacionando los intereses personales de los alumnos y los contenidos impartidos en el aula.

También deberán ser entregados a la profesora con anterioridad al día que se disponga como fecha límite, no recogiendo aquellos que no respetan el plazo de entrega.

En cuanto a la Prueba Ordinaria y Extraordinaria (Septiembre)

Una vez concluida la 3ª evaluación, se realizará la Evaluación Final durante el periodo no lectivo de finales del mes de Junio, en la que:

1. Aquel alumnado que superó las evaluaciones anteriores con una calificación superior a 5, podrá mejorar esta calificación final mediante la realización de un trabajo global de todo lo aprendido durante el curso e integrando los conocimientos adquiridos en una sola obra artística y creativa.

2. Aquel alumnado que NO superó 1, 2 ó 3 evaluaciones con una calificación superior a 5, y mediante el sistema de evaluación continua No ha adquirido los contenidos mínimos de la asignatura, se les realizará una prueba ordinaria para la evaluación final, atendiendo a los conocimientos no adquiridos durante el curso.

En caso de no superar la prueba ordinaria, el alumno / a tendrá derecho a presentarse a la prueba extraordinaria en septiembre que constará de:

Una obra de creación artística o varias obras donde pueda demostrar los conocimientos teóricos-prácticos a través de uno o varios trabajos prácticos utilizando las técnicas de expresión artística practicadas en clase. Esta prueba se calificará con un máximo de 10 puntos, existiendo la posibilidad de calificar con no presentado (0).

- Plan de Recuperación de Materias Pendientes de años anteriores: Criterios De Evaluación y Calificación.

Las medidas que se van a llevar a cabo son las siguientes:

1) ALUMNADO CON LA ASIGNATURA DE 1º ESO PENDIENTE Y QUE SE ENCUENTRA CURSANDO O NO UNA MATERIA DE EDUCACION PLASTICA DURANTE EL ACTUAL CURSO ESCOLAR:

a) CONTENIDOS (MINIMOS) DE EDUCACION PLASTICA (1º DE ESO A RECUPERAR)

- El color: La luz y el color.
- Las cualidades del color.
- Las gamas cromáticas
- Elementos visuales de la imagen
- La textura en la imagen
- La expresividad de la textura en la imagen.
- Trazados geométricos y formas poligonales
- Operaciones con segmentos
- La Circunferencia
- Ángulos
- Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares
- Lenguaje visual
- La publicidad y los mass media
- El diseño gráfico publicitario

b) OBJETIVOS MINIMOS A RECUPERAR

1. Distinguir colores primarios y secundarios, así como la naturaleza de los mismos.
2. Diferenciar texturas naturales de artificiales
3. Realizar construcciones geométricas elementales y distinguir los diferentes métodos para la construcción de polígonos básicos.
4. Reconocer uso del color y las texturas en los distintos lenguajes publicitarios y los mensajes implícitos en los mismos.

c) CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Utilizar el lenguaje del color en una creación plástica propia.
2. Utilizar el color con la intención comunicativa de la composición
3. Realizar composiciones sencillas a través del trazado de formas fundamentales.
4. Realización de la tarea con sentido estético y limpieza.

ACTIVIDADES

El alumno tendrá que realizar sólo algunas actividades correspondientes al segundo curso y el profesor tendrá que valorar en la corrección de las mismas si se han superado los objetivos, en relación a los contenidos dispuestos para su recuperación.

Como los contenidos del segundo curso son una ampliación del primero, para el profesor será una tarea sencilla el desglosar (dentro de las actividades), las que corresponden a la asignatura pendiente de primero. Esto está pensado con el criterio pedagógico de no cargar al alumno con más actividades de las necesarias y centrarse en su curso y en los contenidos mínimos del anterior.

Trabajos a realizar:

I TRIMESTRE

- A partir de dos fichas con una imagen impresa en cada una, el alumno/a tendrá que realizar con la técnica de lápices de madera la expresión a color utilizando gama fría en una, y gama cálida en otra. Será importante que cada gama utilizada esté en coherencia con el mensaje de la obra.

II TRIMESTRE

- Realiza utilizando los útiles de dibujo técnico una composición sencilla y original con diferentes formas que convivan entre sí con armonía y sentido estético. Utiliza la superposición y la variedad de formas y tamaños. Decóralo utilizando degradados de tonos grises desde los más claros a los más oscuros buscando un efecto de atmósfera. Utiliza lápiz de grafito grueso con una numeración de 3B ó 4B.

III TRIMESTRE

- Elige una obra de arte conocida y modifícala cambiando el mensaje de la obra, así como la paleta de colores. Utiliza las ceras Manley, mezclando colores y creando transparencias de color.

2) ALUMNADO CON LA ASIGNATURA DE 2º ESO PENDIENTE Y QUE SE ENCUENTRA CURSANDO O NO UNA MATERIA DE EDUCACION PLASTICA DURANTE EL ACTUAL CURSO ESCOLAR:

a) CONTENIDOS (MINIMOS) DE EDUCACION PLASTICA 2º DE ESO A RECUPERAR:

- Los colores primarios, secundarios y terciarios.
- Las gamas de color en el círculo cromático: Frías, cálidas, de complementarios, en un ángulo de 90º, gamas monocromáticas (mezclas con blanco, mezclas con negro...)
- División de un círculo en partes iguales.

b) OBJETIVOS

- Reconocer las cualidades de los colores y distinguir los colores primarios y secundarios.
- Diferenciar las gamas monocromáticas a partir del blanco y negro.
- Localizar y distinguir los colores complementarios dentro del círculo cromático.
- Diseñar a partir de un círculo una plantilla para un círculo cromático.

c) CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Saber fabricar colores primarios y secundarios utilizando ténpera.
2. Realizar mezclas de colores y gradaciones monocromáticas
3. Saber combinar los colores complementarios.
4. Manejar correctamente la técnica al agua de "la ténpera".
5. Saber dividir en partes iguales una circunferencia.

d) ACTIVIDADES

I TRIMESTRE

1. Indica en un diagrama sencillo cuáles son los colores primarios y cómo surgen los secundarios.
2. Divide una circunferencia de 60 mm de radio en 12 partes y coloca en ella los colores primarios, los secundarios y los terciarios. Utiliza como técnica la ténpera y como soporte un papel para acuarela tamaño A-3.

II TRIMESTRE

3. Divide dos rectángulos de 10 x 5 cm en figuras simples irregulares usando la regla. Colorea uno con gama cálida y otro con gama fría. Utiliza la mezcla de colores de madera.

III TRIMESTRE

4. Realizar gamas monocromáticas en pequeños rectángulos donde se pase del blanco al negro, del cyan al blanco, del cyan al negro, y lo mismo con el magenta, el verde, el naranja, el violeta y el amarillo. Utiliza como técnica la ténpera.

5. Indica mediante rectángulos a color las tres parejas de los colores complementarios. Utiliza como técnica la

témpera.

J. Medidas de atención a la diversidad

Éste es uno de los aspectos más importantes de la programación, ya que supone reconocer las diferentes motivaciones, capacidades, estilos de aprendizaje e intereses de los alumnos, ajustando la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades y facilitando recursos o estrategias variadas que respondan a las necesidades de cada uno (y sobre todo de aquellos alumnos con necesidades educativas especiales permanentes). Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la adquisición de las competencias básicas y de los objetivos de la educación secundaria obligatoria y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente. De esta forma y en colaboración con el Departamento de Orientación se realizarán adaptaciones (del currículo a un determinado grupo de alumnos o a un alumno determinado), llevándolo a cabo de manera significativa como no significativa llegado el caso y tras un periodo de observación y evaluación del curso. Dichas adaptaciones se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias básicas; la evaluación y la promoción tomarán como referente los criterios de evaluación fijados en dichas adaptaciones. No olvidamos que la heterogeneidad del alumnado enriquece enormemente un grupo-clase. En este caso, la diferencia implica riqueza. Las personas con dificultades se consideran parte del proceso de enseñanza-aprendizaje como personas excepcionales.

Los alumnos con capacidades específicas se pueden englobar en cuatro grupos:

1. Alumnos con dificultades físicas, psíquicas y sensoriales. Con el alumnado de estas características se adaptarían las actividades y los materiales a su problemática específica, desarrollándose más aquellas capacidades que lo requieren (motóricas, atención, sociales...).

2. Alumnos con problemas socioafectivos y condiciones sociales desfavorecidas (malas experiencias personales, graves lagunas curriculares, inmigrantes...) A este grupo suelen pertenecer un tanto por ciento del alumnado de la clase. Son chicos/as que no encuentran sentido al estudio, no tienen hábito, no aceptan las normas, además de que dentro de su familia no suele fomentarse el estudio. Así, se les adaptarán los contenidos mínimos, de forma que el primer objetivo con ellos sea engancharlos a la dinámica habitual del curso, motivándolos y dándoles confianza, así como valorando públicamente su esfuerzo.

3. Alumnado con altas capacidades intelectuales. Dentro de este alumnado, nos encontramos los que están muy motivados y concienciados sobre que no deben desperdiciar su capacidad, y aquellos que conociéndolo o no, no la aprovechan al sentirse muy presionados o porque se ¿aburren¿ dentro de clase ya que entienden los contenidos más rápido que sus compañeros, lo que suele acarrear faltas de comportamiento, o de actitud, o de aceptación de las normas. Dependiendo del tipo de alumno se le fomentará unas capacidades u otras (sociales, afectivas cognoscitivas...), de forma que se prevea que es lo más adecuado para el desarrollo de su equilibrio personal y su socialización. Se ha detectado que existe un número de alumnos con altas capacidades:

4. Alumnado que se incorpora tardíamente al sistema educativo. Por las circunstancias del contexto en el que se encuentran nuestro centro, es normal la presencia de alumnado con estas características a lo largo del curso, de forma que se atenderán dependiendo de sus circunstancias, conocimientos, edad e historial académico. Cuando presenten graves carencias en la lengua española, recibirán una atención específica y simultánea a su escolarización en los grupos ordinarios, aunque desde este departamento se intentará que salgan durante otras horas lectivas que no sean las de educación plástica, puesto que debido a las características de la asignatura suelen integrarse con mayor facilidad con su grupo clase, que en otras materias.

De este modo, la atención a estos alumnos/as se realizará desde los siguientes ámbitos:

1. A través de una metodología que plantea la distribución de:

- espacios (eliminar barreras arquitectónicas, iluminación adecuada, distribución flexible del mobiliario...)
- tiempos (horarios más permisivos y flexibles (ampliación) en la realización de actividades...)
- uso de estrategias didácticas concretas (encaminadas al trabajo en grupo, la progresiva autonomía, el aprendizaje significativo, aprender a aprender)

2. Seleccionando materiales y recursos adecuados (variados en número, extensión, tipo, código, grado de dificultad, tipos de agrupamiento...) tanto dentro como fuera del aula o del centro.

Debemos tener presente el criterio de la racionalidad; usando los medios con moderación y sin abusar, planificando para qué competencias, contenidos y actividades son más adecuados.

3. Además hay que destacar que se realizarán diferentes tipos de actividades como: iniciación-motivación, de explicitación de los conocimientos previos, de reestructuración de ideas, de revisión, de refuerzo y recuperación y de ampliación, además de las de evaluación.

4. Mediante una evaluación que tenga en cuenta todos las cuestiones anteriores, con procedimientos de evaluación inicial a principios de curso, antes de cada unidad, durante el proceso, formativa y sumativa ajustadas a las diversas modalidades.

Asimismo, se desarrollarán también (si fuera necesario) los siguientes programas de atención a la diversidad:

- a) Programas de refuerzo de materias instrumentales básicas.
- b) Programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos.
- c) Planes específicos personalizados para el alumnado que no promocio de curso (Medidas de Refuerzo y Recuperación).
- d) Adaptaciones curriculares significativas y no significativas priorizando siempre las segundas.

Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la adquisición de las competencias básicas y de los objetivos de la educación secundaria obligatoria y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente. Por último, hay que señalar, con respecto a los criterios de evaluación, que resulta imprescindible tener en cuenta, a la hora de interpretarlos y aplicarlos, que serán adaptados a cada uno de los alumnos de manera flexible. Por todo ello se realizarán Adaptaciones Curriculares No ¿ Significativas a todos aquellos alumnos / as que asistiendo al Programa de Apoyo lo requieran. Además se informará a la profesora/a de apoyo del calendario de exámenes y se le hará llegar una copia de cada prueba escrita con anterioridad para que la repasen en dichas clases de apoyo. Los criterios de evaluación relacionados con el plan lingüístico también se aplicarán de forma flexible. Si llegado el momento fuera necesario, se realizarían Adaptaciones Curriculares Significativas.

K. Actividades complementarias y extraescolares

Con relación a las actividades complementarias y extraescolares se contempla la posibilidad de hacer visitas guiadas a exposiciones permanentes y temporales en Museos, al cine, charlas o conferencias sobre algún tema de actualidad y/o de índole artístico y, además se propondrán trabajos de análisis e investigación en torno a dichas actividades, fomentándose el uso de la red. Hay que destacar que en estas actividades, solo participarán aquellos/as alumnos/as que garanticen que no van a alterar el normal desarrollo de éstas y no tengan apercibimientos por conducta inadecuada.

1.- Visitas al Museo de Arte Contemporáneo de Málaga (CAC):

- Profesores responsables: Raquel Zarco Saavedra
- Grupos: 1º ESO (A y B).
- Temporalización: A determinar.
- Objetivos:

- a. Despertar el interés del alumno por las manifestaciones artísticas contemporáneas y de actualidad.
- b. Fomentar la convivencia en grupo.
- c. Recursos materiales: autobús y cuaderno.
- d. Procedimiento de evaluación: desarrollo de la visita, actitudes del alumnado y actividades posteriores a la actividad.

2.- Visita al Museo Picasso de Málaga "Exposición temporal"

- Profesores responsables: Raquel Zarco Saavedra.
- Grupos: 2º ESO (A y B).
- Temporalización: La fecha queda por determinar
- Recursos materiales: Autobús y Cuaderno.
- Objetivos:

- a. Despertar el interés del alumnado por la expresión artística, así como la asistencia a actos culturales, como medio de diversión y ocio.
- b. Despertar el interés del alumno por las manifestaciones artísticas contemporáneas y de actualidad.
- c. Fomentar la convivencia en grupo.
- d. Recursos materiales: autobús y cuaderno.
- e. Procedimiento de evaluación: desarrollo de la visita, actitudes del alumnado y actividades posteriores a la

actividad.

Queda abierta también la posibilidad de incluir visitas a exposiciones artísticas y talleres didácticos en el Museo Thyssen de Málaga y en el Museo Ruso.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Para la entrada de la primavera en el presente curso escolar se está preparando un gran mural artístico de recibimiento y celebración de esta estación. Participarán los alumnos de la ESO a través de distintas técnicas y materiales artísticos acorde a su nivel curricular.

Igualmente para la semana cultural este departamento puede organizar actividades creativas y lúdicas a través de talleres para el alumnado de la ESO.

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

Los indicadores de logro establecidos en la memoria de autoevaluación permiten hacer un análisis sobre la realidad del centro y establecer planes de mejora para los siguientes cursos. Los indicadores de logro establecidos en la memoria de autoevaluación del IES Profesor Isidoro Sánchez relacionados con los Departamentos Didácticos y de Familias Profesionales así como los resultados obtenidos se enviarán a la jefatura del Departamento de Formación, Evaluación e Innovación educativa para su análisis.

Y son los siguientes:

FACTOR CLAVE-INDICADOR DE LOGRO

1.La utilización del tiempo de planificación de la enseñanza y de desarrollo de los aprendizajes en el aula.

1.1.Criterios de asignación de enseñanzas, grupos y horarios

1.- Número de alumnos que ha recibido una medida de atención a la diversidad no ordinaria para establecer una comparación con el curso siguiente.

1.La utilización del tiempo de planificación de la enseñanza y de desarrollo de los aprendizajes en el aula.

1.3.Utilización efectiva del tiempo de aprendizaje en el aula.

2.- Número de actividades realizadas, que hayan sido organizadas por otras instituciones.

3.La evaluación de los resultados escolares y la adopción de medidas de mejora adaptada a las necesidades de aprendizaje del alumnado.

3.1.Criterios de evaluación, promoción y titulación.

3.- Número de aprobados / Número de alumnos del grupo

4.La inclusión escolar y la atención a las necesidades de aprendizaje como respuesta educativa a todo el alumnado y la consecución del éxito escolar para todos.

4.2.Programación adaptada

4.- Número de aprobados con medidas de atención a la diversidad / Número de alumnos con medidas de atención a la diversidad

6.La relación interpersonal y los valores de la convivencia dentro de un apropiado clima escolar.

6.1.Regulación y educación para la convivencia.

5.- Número de profesores participantes en la formación sobre la mejora de la convivencia

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

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

2. Contenidos

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

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

B. Relaciones curriculares**Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.****Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
EPVA3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

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

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

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.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, etc.).

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

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

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

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

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

Objetivos

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.

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.

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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

Estándares

EPVA1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento

Estándares

y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
 EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
 EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CD: Competencia digital
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Objetivos

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

y mejora del patrimonio.

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

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

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

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.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

EPVA2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

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

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

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

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

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

Objetivos

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Objetivos

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Criterio de evaluación: 2.3. Identificar significante y significado en un signo visual.**Objetivos**

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue significante y significado en un signo visual.

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

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

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

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

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

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

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.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

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

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

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

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
 EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

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

Objetivos

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
 EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Competencias clave

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CD: Competencia digital
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Competencias clave

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

Criterio de evaluación: 3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Competencias clave

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

C. Ponderaciones de los criterios

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

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

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

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Los elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la recta y el plano	Septiembre
Número	Título	Temporización
2	La Expresión Plástica: Fundamentos de la expresión creativa.	Octubre
Número	Título	Temporización
3	Las rectas y sus relaciones: Trazados con rectas	Octubre
Número	Título	Temporización
4	Clasificación de las formas	Octubre
Número	Título	Temporización
5	La expresividad de las formas	Noviembre
Número	Título	Temporización
6	Relaciones entre Formas: La posición de las formas.	Diciembre
Número	Título	Temporización
7	Concepto de identidad.	Enero
Número	Título	Temporización
8	La repetición de formas.	Febrero
Número	Título	Temporización
9	La simetría formal	Marzo
Número	Título	Temporización
10	La Forma: La forma y su percepción. Lo diferente y lo homogéneo	Marzo
Número	Título	Temporización
11	Otras formas de representar: Representación tridimensional del volumen.	Abril
Número	Título	Temporización
12	Los niveles de iconicidad de la imagen.	Mayo
Número	Título	Temporización
13	Elementos y sintaxis del lenguaje visual.	Junio

Número	Título	Temporización
14	Análisis de Imágenes Artísticas y Análisis de la obra pictórica.	Junio

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

La adquisición de las competencias clave desde el área de Dibujo es realmente significativa. El carácter integrador de una materia como la Educación Plástica Visual y Audiovisual hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas de la Educación Obligatoria. La competencia que se vincula de forma más natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, así como las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la

comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales.

La materia facilita también el desarrollo de la competencia social y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. con un gran poder educador social y cívico (C.S.C.) desde el simple punto de vista de la

temática de las letras, que fomenta el trabajo en grupo y la cooperación (S.I.E.P.) para la creación de propuestas culturales interesantes (C.E.C.).

La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral. El tratamiento de la información y la competencia digital se ven enormemente favorecidos por los trabajos propios de la materia; esta competencia se impulsará con tareas que pueden ir desde el análisis de mensajes del entorno

audiovisual y multimedia al empleo de medios tecnológicos específicos para expresar y crear. Por tanto, cada vez se va haciendo más tecnológico (C.D.) no solo en soportes sino en la forma de creación y producción, que hace que parte del aprendizaje sea autónomo, a la vez que también se hace significativamente matemático (C.M.C.T.) Así, a Educación Plástica y Visual exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. También requiere y posibilita el contacto con la naturaleza y la sensibilización hacia aspectos relacionados con la conservación, cuidado y reciclaje de materiales para configurar una obra personal. Todo ello implica una relación clara con las competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico, aprender a aprender e iniciativa y autonomía personal (que implican aprender a trazar proyectos, a hacer funcionales los recursos, avalorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos). La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática. Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica y visual llevan consigo; asimismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

a) **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT):**

- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable del mismo.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante.
- Identificar y manipular con precisión elementos matemáticos (números, datos, elementos geométricos...) en situaciones cotidianas.
- Aplicar las estrategias de resolución de problemas a cualquier situación problemática.

b) **COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CL):**

- Captar el sentido de las expresiones orales: órdenes, explicaciones, indicaciones, relatos...

- Expresar oralmente, de manera ordenada y clara, cualquier tipo de información.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.
- Producir textos escritos de diversa complejidad para su uso en situaciones cotidianas o de asignaturas diversas.
- Buscar, recopilar y procesar información.

- Aceptar y realizar críticas con espíritu constructivo

c) COMPETENCIA DIGITAL (CD):

- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Conocer y utilizar (en la medida de lo posible y con los medios disponibles) las tecnologías de la información y la comunicación para informarse, aprender y comunicarse, así como los recursos tecnológicos disponibles de hardware y software audiovisual (relacionados con la producción de imágenes) y diversas actividades multimedia para las actividades relacionadas con el análisis formal, cromático y compositivo de diversas obras plásticas
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.

d) APRENDER A APRENDER (CAA):

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.
- Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.

e) COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC):

- Conocer y aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y de trabajo y para la resolución de conflictos.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

f) SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEP):

- Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.
- Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.

g) CONCIENCIA Y EXPRESIONES ARTÍSTICAS (CEC)

- Mostrar respeto hacia las obras más importantes del patrimonio cultural a nivel mundial.
- Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural.
- Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.
- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y en lo cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.
- Potenciar actitudes abiertas y respetuosas, elaborando juicios fundamentados respecto a las distintas manifestaciones plásticas que se trabajaran mediante el proceso de aprendizaje del alumno/a por descubrimiento dentro del aula.

- Comprender mejor la creación artística permitiendo su consideración como fuente de placer y enriquecimiento personal mediante el uso de la propia intuición y apoyándose en conocimientos que irá adquiriendo reconociendo además diversos estilos artísticos mediante la integración progresiva de conocimientos.

La adquisición de las competencias clave desde el área de Dibujo es realmente significativa

El carácter integrador de una materia como la Educación Plástica y Visual hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas de la Educación Obligatoria. La competencia que se vincula de forma más natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, así como las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales. La materia facilita también el desarrollo de la competencia social y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. con un gran poder educador social y cívico (C.S.C.) desde el simple punto de vista de la temática de las letras, que fomenta el trabajo en grupo y la cooperación (S.I.E.P.) para la creación de propuestas culturales interesantes (C.E.C.).

La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral. El tratamiento de la información y la competencia digital se ven enormemente favorecidos por los trabajos propios de la materia; esta competencia se impulsará con tareas que pueden ir desde el análisis de mensajes del entorno

audiovisual y multimedia al empleo de medios tecnológicos específicos para expresar y crear. Por tanto, cada vez se va haciendo más tecnológico (C.D.) no solo en soportes sino en la forma de creación y producción, que hace que parte del aprendizaje sea autónomo, a la vez que también se hace significativamente matemático (C.M.C.T.) Así, la Educación Plástica y Visual exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. También requiere y posibilita el contacto con la naturaleza y la sensibilización hacia aspectos relacionados con la conservación, cuidado y reciclaje de materiales para configurar una obra personal. Todo ello implica una relación clara con las competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico, aprender a aprender e iniciativa y autonomía personal (que implican aprender a trazar proyectos, a hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos). La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática.

Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica y visual llevan consigo; asimismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

F. Metodología

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

La acción metodológica que defendemos se fundamenta en que el aprendizaje es un proceso personal y social en el que cada individuo lo realiza con el entorno y la cultura en la que vive. Por ello, debemos por tanto integrar los aspectos sociales y afectivos, y generar una comunicación que desarrolle la relación profesor-alumnado de manera informal y similar a la relación existente en cualquier grupo humano, potenciando el saber escuchar, el saber hacer y el análisis crítico, atendiendo a la creciente madurez y capacidad personal del alumnado, contribuyendo a la formación integral, con métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo. Ahora bien, esta cercanía con el alumnado implicará unas normas fijas e inquebrantables en el aula relacionadas con el respeto, la educación, el respeto por el turno de palabra; para llegar a conseguir una buena convivencia, así como un correcto clima que fomente el aprendizaje. De esta forma, partiremos siempre del nivel del alumnado priorizando la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico, contextualizando con la actualidad los contenidos, potenciando la autonomía del alumnado y usando materiales diversos incluyendo las tecnologías de la información y comunicación. Ahora bien no nos podemos olvidar que para lograr en el alumnado una positiva capacitación en las competencias necesitaremos: un buen clima de aula, desarrollar las habilidades sociales en el grupo-clase,

integrar las herramientas digitales, fomentar el trabajo cooperativo, el desarrollo de la creatividad, la inteligencia emocional, las relaciones con el contexto sociocultural del centro, aprender a aprender. En cuanto a las formas de trabajo en el aula, destacaremos: la evaluación auto-reguladora del aprendizaje, el refuerzo educativo preventivo, el uso integrado de las Nuevas Tecnologías (blogs, cañón digital;), las actividades colectivas: exposiciones, dramatizaciones, jornadas temáticas;, actividades que integren lo cotidiano y social, el trabajo cooperativo, los proyectos interdisciplinarios, las actividades complementarias y extraescolares, las tertulias literarias, los encuentros con artistas;, las actividades diversificadas, los grupos interactivos de aprendizaje, el trabajo por proyectos...

Todas las unidades contarán con contenido teórico llevado a la práctica y seguidamente su evaluación. Al ser un trabajo continuo de contenidos apoyados en los anteriores, finalmente, una vez practicados los contenidos de cada unidad, todos éstos serán llevados a un único trabajo común que resulte ser la integración de los anteriores. Las metodologías más usadas serán: metodología activa-participativa, lúdica-creativa, motivadora, inductiva, deductiva, indagatoria y por imitación.

El papel del profesor será motivar, dinamizar, comunicar, sugerir, facilitar contextos y situaciones, involucrarse en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizar la libre expresión personal y creativa en los procesos activos que

se realicen en la clase, manteniendo la suficiente flexibilidad para dar cabida a los proyectos del alumnado cuando surjan nuevas ideas en clase, por lo que el clima de clase debe basarse en el respeto mutuo para que promueva todo ello.

G. Materiales y recursos didácticos

Los materiales didácticos a utilizar serán los siguientes:

- Fichas de actividades y de contenidos teóricos.
- Medios audiovisuales e informáticos : PC con conexión a internet, cañón, pantalla digital.
- Material artístico: lápices de madera,, rotuladores, papel de artístico y papel vegetal.

En cuanto a la organización del espacio, debido a la alerta sanitaria por el Covic, los grupos de 1º de la ESO que este curso escolar 21-22 cuentan con una ratio pequeña podrán recibir las clases tanto en su aula ordinaria como en el propio aula específica de dibujo. De esta manera, el alumnado si tendrá acceso al material artístico del Departamento de Dibujo así como la piletta que está instalada en el

aula específica de Dibujo. La acción metodológica que defendemos se fundamenta en que el aprendizaje y es un proceso personal y social en el que cada individuo lo realiza con el entorno y la cultura en la que vive. Por ello, debemos por tanto integrar los aspectos sociales y afectivos, y generar una comunicación que desarrolle la relación profesor alumnado de manera informal y similar a la relación existente en cualquier grupo humano, potenciando el saber escuchar, el saber hacer y el análisis crítico, atendiendo a la creciente madurez y capacidad personal del alumnado, contribuyendo a la formación integral, con métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo. Ahora bien, esta cercanía con el alumnado implicará unas normas fijas e inquebrantables en el aula relacionadas con el respeto, la educación, el respeto por el turno de palabra; para llegar a conseguir una buena convivencia,

así

como un correcto clima que fomente el aprendizaje. Una competencia es la forma en que las personas logran movilizar todos sus recursos personales (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para lograr el éxito en la resolución de una tarea, de manera que esa competencia sólo se adquiere en el proceso de resolución de ciertas tareas, actividades o experiencias educativas. El grado de adquisición se manifestará en las acciones, decisiones y actitudes que cada uno de nuestros alumnos y alumnas emprende ante una situación o contexto específico. Por todo ello, el enfoque en las competencias básicas trae consigo una serie de cambios que afectan a la metodología, y el éxito de la incorporación de las competencias al currículo de Dibujo dependerá, por tanto, del acierto en la selección de experiencias educativas (tareas, actividades de enseñanza-aprendizaje) que contribuyan a su desarrollo.

Desde esta perspectiva podemos establecer algunas orientaciones metodológicas que nos pueden orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de las competencias básicas:

-Partir del nivel de desarrollo del alumno para ver los conocimientos que posee y construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.

-Priorizar la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico fomentando el pensamiento crítico, para ello no tendremos más remedio que relacionar los contenidos de la materia de educación plástica con otras áreas o materias.

-Proponer situaciones de aprendizaje variadas para un desarrollo más global (reconocer, analizar, aplicar, resolver, establecer semejanzas y diferencias, identificar¿).

-Contextualizar los nuevos contenidos con la actualidad para que el aprendizaje tenga un sentido, le sea significativo y se adecue a sus intereses, para ello seremos objetivos con las propuestas del alumnado. (Aprendizaje Significativo).

-Potenciar la autonomía del alumnado mediante diferentes estrategias: elaborar proyectos, resolver problemas cotidianos, investigar. La figura del profesorado se refuerza ahora como procurador, guía, estímulo de los actividades de enseñanza-aprendizajes.

-Potenciar la lectura y el tratamiento de la información como estrategia de aprendizaje donde el alumnado lea, compare, contraste información, relacione de forma crítica con otras informaciones procedentes de fuentes diferentes.

-Buscar, seleccionar y elaborar materiales curriculares diversos incluyendo e integrando las tecnologías de la Información y Comunicación y los recursos multimedia.

-Potenciar el trabajo colaborativo en el Aula de Dibujo. El alumnado aprende a desarrollar diferentes capacidades en función del tipo de agrupamiento en el que se encuentre. Por tanto, utilizaremos diferentes tipos de organización del aula en función de la tarea y del tipo de agrupamiento (trabajos individuales, por parejas, pequeños grupos, asamblea¿).

-Fomentar el conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje para que sea capaz de marcarse sus propios objetivos, que conozca las características de su propio aprendizaje, que aprenda a organizarse, planificar su trabajo personal, que se plantee interrogantes, que reconozca sus fortalezas y sus debilidades (autoevaluarse).

-Propiciar oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido, Promoviendo la participación y la actividad del alumnado.

-Utilizar diferentes y diversas situaciones e instrumentos de evaluación, como: la observación directa del alumnado tanto en el trabajo individual, en parejas, en pequeño grupo o en asamblea; analizar el trabajo personal que el alumnado realiza (actividades de clase, anotaciones); valorar su participación en las actividades en el Aula de Dibujo (sus opiniones en debates, colaboración, actitud y predisposición); realización de trabajo diario (en clase, en casa, en otros contextos¿); incluir pruebas teórico-prácticas (que incluyan no sólo aspectos conceptuales sino también relacionados con los valores y actitudes, con los procedimientos, habilidades y destrezas técnicas). Ahora bien no nos podemos olvidar que para lograr en el alumnado una positiva capacitación en las competencias necesitaremos: un buen clima de aula, desarrollar las habilidades sociales en el grupo-clase, integrar las herramientas digitales, fomentar el trabajo cooperativo, el desarrollo de la creatividad, la inteligencia emocional, las relaciones con el contexto sociocultural del centro, aprender a aprender. En cuanto a las formas de trabajo en el aula que fomentan la adquisición de las Competencias Claves, destacaremos: la evaluación auto-reguladora del aprendizaje, el refuerzo educativo preventivo, el uso integrado de las Nuevas Tecnologías (blogs, cañón digital), las actividades colectivas: exposiciones, dramatizaciones, jornadas temáticas¿, actividades que integren lo cotidiano y social, el trabajo cooperativo, los proyectos interdisciplinares, las actividades complementarias y extraescolares (este año quedan suprimidas), las tertulias literarias, los encuentros con artistas, las actividades diversificadas, los grupos interactivos de aprendizaje, el trabajo por proyectos, ...

H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos/as requiere de unas características específicas necesarias para poder concretar los instrumentos y herramientas de evaluación. Estas características son:

1.Contextualizada e Individual, centrándose en la evolución de cada alumno/a y en su situación inicial y con sus propias particularidades. (Evaluaciones Iniciales anuales)

2.Flexible e Integradora, contemplando la existencia de diferentes grupos y situaciones y siendo flexible en la aplicación de los criterios de evaluación. Además, será integradora, ya que la finalidad desde todas y cada una de las asignaturas es la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondiente.

3.Cualitativa, se apreciarán todos los aspectos que incidan en cada situación particular, evaluándose de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.

4.Continua, atiendo al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.

5.Cuantitativa, desde el punto de vista que el registro final de los aprendizajes se determina mediante una cantidad de 1 a 10, siendo 10 el máximo a obtener en cada Evaluación Ordinaria o en la Evaluación Extraordinaria.

6.Orientadora, aportará al alumno/a la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.

7.Formativa, ya que será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

De esta forma, se han planificado INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN adecuados para conocer de una forma real lo que el alumno / a sabe y lo que no sabe respecto a cada uno de los estándares de aprendizaje y poder valorar el nivel de logro alcanzado por cada uno.

Durante los primeros días se realizaron pruebas teórico-prácticas de evaluación inicial sobre diversos contenidos adecuados al nivel de 1º eso: La representación del punto, la línea y sus tipos y el plano, así como la distribución de estos elementos en el espacio compositivo. Como resultado, el alumnado, en general, muestra un desconocimiento total de los conceptos básicos en cuanto a este bloque de contenidos de la asignatura. El nivel competencial adquirido por el alumnado se reflejará al final de cada curso de acuerdo con la secuenciación de los criterios de evaluación y con la concreción curricular detallada en las programaciones didácticas, mediante los siguientes términos: Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A). Las técnicas que emplearemos para la recogida de datos:

Observación: directa (proceso de aprendizaje de los alumnos) e indirecta (análisis y revisión periódica del contenido de la programación didáctica).

Entrevista: nos permitirá obtener información sobre la opinión, actitudes, problemas, motivaciones etc. de los alumnos.

Cuestionarios: complementan la información obtenida a través de la observación sistemática y entrevistas periódicas. Resulta de utilidad la evaluación que realizan los alumnos sobre algunos elementos de la práctica docente y de la programación: qué iniciativas metodológicas han sido más de su agrado, con qué fórmula de evaluación se sienten más cómodos, etc.

En cuanto a los instrumentos de evaluación comunes tanto en las clases teóricas como prácticas serán: técnicas de observación directa, diaria y sistemática de la profesora (cuaderno de clase del profesor, diario clase), revisión de las tareas individuales del alumno/a (análisis de tareas y de la producción del alumnado), realización de pruebas específicas de cada unidad (sobre contenidos teóricos o prácticos), autoevaluación y coevaluación.

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

A. Elementos curriculares
1. Objetivos de materia

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

2. Contenidos

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

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

B. Relaciones curriculares

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

EPVA3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

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

Objetivos

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

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores).

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las

dificultades.

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

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

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

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

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

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

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

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

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

Objetivos

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.

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.

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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo

hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

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

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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

Estándares

EPVA1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

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

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

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

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

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

Objetivos

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.

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

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.

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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
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.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue lo significativo y significado en un signo visual.

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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.

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.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

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

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

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

Objetivos

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

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

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

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

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.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

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

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

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

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

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

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en mensajes visuales y audiovisuales.

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

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

C. Ponderaciones de los criterios

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

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

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

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	La percepción visual.: Relación forma-entorno.	Septiembre
Número	Título	Temporización
2	Estructura de la forma y relaciones de las formas entre si	Octubre
Número	Título	Temporización
3	Las técnicas pictóricas: Lápices de grafito, carboncillo, lápices de color,	Noviembre
Número	Título	Temporización
4	Las Texturas visuales y táctiles: El collage	Diciembre
Número	Título	Temporización
5	El círculo cromático.: Gammas cromáticas	Enero
Número	Título	Temporización
6	El color como representación y el color como sistema codificado.	Febrero
Número	Título	Temporización
7	Representación de formas planas.: Lo bidimensional	Marzo
Número	Título	Temporización
8	Espacio y volumen.	Abril
Número	Título	Temporización
9	Sistemas de representación del espacio tridimensional	Mayo
Número	Título	Temporización
10	Incidencia de la luz en la percepción y la representación: Valor expresivo	Mayo
Número	Título	Temporización
11	Los soportes gráfico-plásticos: Papel, madera, cartón: contribución al valor e	Junio

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

La adquisición de las competencias clave desde el área de Dibujo es realmente significativa. El carácter integrador de una materia como la Educación Plástica Visual y Audiovisual hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas de la Educación

Obligatoria. La competencia que se vincula de forma más natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, así como las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la

comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales.

La materia facilita también el desarrollo de la competencia social y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. con un gran poder educador social y cívico (C.S.C.) desde el simple punto de vista de la

temática de las letras, que fomenta el trabajo en grupo y la cooperación (S.I.E.P.) para la creación de propuestas culturales interesantes (C.E.C.).

La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral. El tratamiento de la información y la competencia digital se ven enormemente favorecidos por los trabajos propios de la materia; esta competencia se impulsará con tareas que pueden ir desde el análisis de mensajes del entorno

audiovisual y multimedia al empleo de medios tecnológicos específicos para expresar y crear. Por tanto, cada vez se va haciendo más tecnológico (C.D.) no solo en soportes sino en la forma de creación y producción, que hace que parte del aprendizaje sea autónomo, a la vez que también se hace significativamente matemático (C.M.C.T.) Así, a Educación Plástica y Visual exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. También requiere y posibilita el contacto con la naturaleza y la sensibilización hacia aspectos relacionados con la conservación, cuidado y reciclaje de materiales para configurar una obra personal. Todo ello implica una relación clara con las competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico, aprender a aprender e iniciativa y autonomía personal (que implican aprender a trazar proyectos, a hacer funcionales los recursos, avalorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos). La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática. Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica y visual llevan consigo; asimismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

a) **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT):**

- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable del mismo.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante.
- Identificar y manipular con precisión elementos matemáticos (números, datos, elementos geométricos...) en situaciones cotidianas.
- Aplicar las estrategias de resolución de problemas a cualquier situación problemática.

b) **COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CL):**

- Captar el sentido de las expresiones orales: órdenes, explicaciones, indicaciones, relatos...
- Expresar oralmente, de manera ordenada y clara, cualquier tipo de información.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.
- Producir textos escritos de diversa complejidad para su uso en situaciones cotidianas o de asignaturas diversas.
- Buscar, recopilar y procesar información.
- Aceptar y realizar críticas con espíritu constructivo

c) **COMPETENCIA DIGITAL (CD):**

- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Conocer y utilizar (en la medida de lo posible y con los medios disponibles) las tecnologías de la información y la comunicación para informarse, aprender y comunicarse, así como los recursos tecnológicos disponibles de hard-ware y software audiovisual (relacionados con la producción de imágenes) y diversas actividades multimedia

para las actividades relacionadas con el análisis formal, cromático y compositivo de diversas obras plásticas

- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.

d) APRENDER A APRENDER (CAA):

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.

- Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.

- Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.

e) COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC):

- Conocer y aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.

- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y de trabajo y para la resolución de conflictos.

- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

f) SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEP):

- Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.

- Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos.

- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.

- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.

g) CONCIENCIA Y EXPRESIONES ARTÍSTICAS (CEC)

- Mostrar respeto hacia las obras más importantes del patrimonio cultural a nivel mundial.

- Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural.

- Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.

- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y en lo cotidiano.

- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

- Potenciar actitudes abiertas y respetuosas, elaborando juicios fundamentados respecto a las distintas

manifestaciones plásticas que se trabajaran mediante el proceso de aprendizaje del alumno/a por descubrimiento dentro del aula.

- Comprender mejor la creación artística permitiendo su consideración como fuente de placer y enriquecimiento personal mediante el uso de la propia intuición y apoyándose en conocimientos que irá adquiriendo reconociendo además diversos estilos artísticos mediante la integración progresiva de conocimientos.

La adquisición de las competencias clave desde el área de Dibujo es realmente significativa

El carácter integrador de una materia como la Educación Plástica y Visual hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas de la Educación Obligatoria. La competencia que se vincula de forma más natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, así como las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales. La materia facilita también el desarrollo de la competencia social y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. con un gran poder educador social y cívico (C.S.C.) desde el simple punto de vista de la temática de las letras, que fomenta el trabajo en grupo y la cooperación (S.I.E.P.) para la creación de propuestas culturales interesantes (C.E.C.).

La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral. El tratamiento de la información y la competencia digital se ven enormemente favorecidos por los trabajos propios de la materia; esta competencia se impulsará con tareas que pueden ir desde el análisis de mensajes del entorno

audiovisual y multimedia al empleo de medios tecnológicos específicos para expresar y crear. Por tanto, cada vez se va haciendo más tecnológico (C.D.) no solo en soportes sino en la forma de creación y producción, que hace que parte del aprendizaje sea autónomo, a la vez que también se hace significativamente matemático (C.M.C.T.) Así, la Educación Plástica y Visual exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. También requiere y posibilita el contacto con la naturaleza y la sensibilización hacia aspectos relacionados con la conservación, cuidado y reciclaje de materiales para configurar una obra personal. Todo ello implica una relación clara con las competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico, aprender a aprender e iniciativa y autonomía personal (que implican aprender a trazar proyectos, a hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos). La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas,

contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática.

Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica y visual llevan consigo; asimismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

F. Metodología

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

La acción metodológica que defendemos se fundamenta en que el aprendizaje es un proceso personal y social en el que cada individuo lo realiza con el entorno y la cultura en la que vive. Por ello, debemos por tanto integrar los aspectos sociales y afectivos, y generar una comunicación que desarrolle la relación profesor-alumnado de manera informal y similar a la relación existente en cualquier grupo humano, potenciando el saber escuchar, el saber hacer y el análisis crítico, atendiendo a la creciente madurez y capacidad personal del alumnado, contribuyendo a la formación integral, con métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo. Ahora bien, esta cercanía con el alumnado implicará unas normas fijas e inquebrantables en el aula relacionadas con el respeto, la educación, el respeto por el turno de palabra; para llegar a conseguir una buena convivencia, así como un correcto clima que fomente el aprendizaje. De esta forma, partiremos siempre del nivel del alumnado priorizando la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico, contextualizando con la actualidad los contenidos, potenciando la autonomía del alumnado y usando materiales diversos incluyendo las tecnologías de la información y comunicación. Ahora bien no nos podemos olvidar que para lograr en el alumnado una positiva capacitación en las competencias necesitaremos: un buen clima de aula, desarrollar las habilidades sociales en el grupo-clase,

integrar las herramientas digitales, fomentar el trabajo cooperativo, el desarrollo de la creatividad, la inteligencia emocional, las relaciones con el contexto sociocultural del centro, aprender a aprender. En cuanto a las formas de trabajo en el aula, destacaremos: la evaluación auto-reguladora del aprendizaje, el refuerzo educativo preventivo, el uso integrado de las Nuevas Tecnologías (blogs, cañón digital), las actividades colectivas: exposiciones, dramatizaciones, jornadas temáticas, actividades que integren lo cotidiano y social, el trabajo cooperativo, los proyectos interdisciplinarios, las actividades complementarias y extraescolares, las tertulias literarias, los encuentros con artistas, las actividades diversificadas, los grupos interactivos de aprendizaje, el trabajo por proyectos...

Todas las unidades contarán con contenido teórico llevado a la práctica y seguidamente su evaluación. Al ser un trabajo continuo de contenidos apoyados en los anteriores, finalmente, una vez practicados los contenidos de cada unidad, todos éstos serán llevados a un único trabajo común que resulte ser la integración de los anteriores. Las metodologías más usadas serán: metodología activa-participativa, lúdica-creativa, motivadora, inductiva, deductiva, indagatoria y por imitación.

El papel del profesor será motivar, dinamizar, comunicar, sugerir, facilitar contextos y situaciones, involucrarse en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizar la libre expresión personal y creativa en los procesos activos que

se realicen en la clase, manteniendo la suficiente flexibilidad para dar cabida a los proyectos del alumnado cuando surjan nuevas ideas en clase, por lo que el clima de clase debe basarse en el respeto mutuo para que promueva todo ello.

G. Materiales y recursos didácticos

Los materiales didácticos a utilizar serán los siguientes:

- Fichas de actividades y de contenidos teóricos.
- Medios audiovisuales e informáticos : PC con conexión a internet, cañón, pantalla digital.
- Material artístico: lápices de madera,, rotuladores, témperas, papel especial para aguadas, ceras Manley, papel de artístico y papel vegetal.

En cuanto a la organización del espacio, debido a la alerta sanitaria por el Cóvic, los grupos de 2º de la ESO que este curso escolar 21-22 cuentan con una ratio mayor de lo habitual, el departamento de Dibujo no estima oportuno llevar al alumnado de estos grupos al aula específica de dibujo, por lo que las clases se darán en el

aula ordinaria correspondiente a cada grupo de alumnos con el inconveniente de que el alumnado no podrá tener acceso al material artístico del Departamento de Dibujo así como la piletta que está instalada en el aula específica de Dibujo. La acción metodológica que defendemos se fundamenta en que el aprendizaje es un proceso personal y social en el que cada individuo lo realiza con el entorno y la cultura en la que vive. Por ello, debemos por tanto integrar los aspectos sociales y afectivos, y generar una comunicación que desarrolle la relación profesor alumnado de manera informal y similar a la relación existente en cualquier grupo humano, potenciando el saber escuchar, el saber hacer y el análisis crítico, atendiendo a la creciente madurez y capacidad personal del alumnado, contribuyendo a la formación integral, con métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo. Ahora bien, esta cercanía con el alumnado implicará unas normas fijas e inquebrantables en el aula relacionadas con el respeto, la educación, el respeto por el turno de palabra, para llegar a conseguir una buena convivencia, así como un correcto clima que fomente el aprendizaje. Una competencia es la forma en que las personas logran movilizar todos sus recursos personales (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para lograr el éxito en la resolución de una tarea, de manera que esa competencia sólo se adquiere en el proceso de resolución de ciertas tareas, actividades o experiencias educativas. El grado de adquisición se manifestará en las acciones, decisiones y actitudes que cada uno de nuestros alumnos y alumnas emprende ante una situación o contexto específico. Por todo ello, el enfoque en las competencias básicas trae consigo una serie de cambios que afectan a la metodología, y el éxito de la incorporación de las competencias al currículo de Dibujo dependerá, por tanto, del acierto en la selección de experiencias educativas (tareas, actividades de enseñanza-aprendizaje) que contribuyan a su desarrollo.

Desde esta perspectiva podemos establecer algunas orientaciones metodológicas que nos pueden orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de las competencias básicas:

-Partir del nivel de desarrollo del alumno para ver los conocimientos que posee y construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.

-Priorizar la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico fomentando el pensamiento crítico, para ello no tendremos más remedio que relacionar los contenidos de la materia de educación plástica con otras áreas o materias.

-Proponer situaciones de aprendizaje variadas para un desarrollo más global (reconocer, analizar, aplicar, resolver, establecer semejanzas y diferencias, identificar).

-Contextualizar los nuevos contenidos con la actualidad para que el aprendizaje tenga un sentido, le sea significativo y se adecue a sus intereses, para ello seremos objetivos con las propuestas del alumnado. (Aprendizaje Significativo).

-Potenciar la autonomía del alumnado mediante diferentes estrategias: elaborar proyectos, resolver problemas cotidianos, investigar. La figura del profesorado se refuerza ahora como procurador, guía, estímulo de los actividades de enseñanza-aprendizajes.

-Potenciar la lectura y el tratamiento de la información como estrategia de aprendizaje donde el alumnado lea, compare, contraste información, relacione de forma crítica con otras informaciones procedentes de fuentes diferentes.

-Buscar, seleccionar y elaborar materiales curriculares diversos incluyendo e integrando las tecnologías de la Información y Comunicación y los recursos multimedia.

-Potenciar el trabajo colaborativo en el Aula de Dibujo. El alumnado aprende a desarrollar diferentes capacidades en función del tipo de agrupamiento en el que se encuentre. Por tanto, utilizaremos diferentes tipos de organización del aula en función de la tarea y del tipo de agrupamiento (trabajos individuales, por parejas, pequeños grupos, asamblea).

-Fomentar el conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje para que sea capaz de marcarse sus propios objetivos, que conozca las características de su propio aprendizaje, que aprenda a organizarse, planificar su trabajo personal, que se plantee interrogantes, que reconozca sus fortalezas y sus debilidades (autoevaluarse).

-Propiciar oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido, Promoviendo la participación y la actividad del alumnado.

-Utilizar diferentes y diversas situaciones e instrumentos de evaluación, como: la observación directa del alumnado tanto en el trabajo individual, en parejas, en pequeño grupo o en asamblea; analizar el trabajo personal que el alumnado realiza (actividades de clase, anotaciones); valorar su participación en las actividades en el Aula de Dibujo (sus opiniones en debates, colaboración, actitud y predisposición); realización de trabajo diario (en clase, en casa, en otros contextos); incluir pruebas teórico-prácticas (que incluyan no sólo aspectos conceptuales sino también relacionados con los valores y actitudes, con los procedimientos, habilidades y destrezas técnicas). Ahora bien no nos podemos olvidar que para lograr en el alumnado una positiva capacitación en las competencias necesitaremos: un buen clima de aula, desarrollar las habilidades sociales en el grupo-clase, integrar las herramientas digitales, fomentar el trabajo cooperativo, el desarrollo de la creatividad, la inteligencia emocional, las relaciones con el contexto sociocultural del centro, aprender a aprender. En cuanto a las formas de trabajo en el aula que fomentan la adquisición de las Competencias Claves, destacaremos: la

evaluación auto-reguladora del aprendizaje, el refuerzo educativo preventivo, el uso integrado de las Nuevas Tecnologías (blogs, cañón digital), las actividades colectivas: exposiciones, dramatizaciones, jornadas temáticas, actividades que integren lo cotidiano y social, el trabajo cooperativo, los proyectos interdisciplinares, las actividades complementarias y extraescolares (este año quedan suprimidas), las tertulias literarias, los encuentros con artistas, las actividades diversificadas, los grupos interactivos de aprendizaje, el trabajo por proyectos, ...

H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos/as requiere de unas características específicas necesarias para poder concretar los instrumentos y herramientas de evaluación. Estas características son:

- 1.Contextualizada e Individual, centrándose en la evolución de cada alumno/a y en su situación inicial y con sus propias particularidades. (Evaluaciones Iniciales anuales)
- 2.Flexible e Integradora, contemplando la existencia de diferentes grupos y situaciones y siendo flexible en la aplicación de los criterios de evaluación. Además, será integradora, ya que la finalidad desde todas y cada una de las asignaturas es la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondiente.
- 3.Cualitativa, se apreciarán todos los aspectos que incidan en cada situación particular, evaluándose de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
- 4.Continua, atiendo al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.
- 5.Cuantitativa, desde el punto de vista que el registro final de los aprendizajes se determina mediante una cantidad de 1 a 10, siendo 10 el máximo a obtener en cada Evaluación Ordinaria o en la Evaluación Extraordinaria.
- 6.Orientadora, aportará al alumno/a la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- 7.Formativa, ya que será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

De esta forma, se han planificado INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN adecuados para conocer de una forma real lo que el alumno / a sabe y lo que no sabe respecto a cada uno de los estándares de aprendizaje y poder valorar el nivel de logro alcanzado por cada uno.

Durante los primeros días se realizaron pruebas teórico-prácticas de evaluación inicial sobre diversos contenidos adecuados al nivel de 1º eso: La representación del punto, la línea y sus tipos y el plano, así como la distribución de estos elementos en el espacio compositivo. Como resultado, el alumnado, en general, muestra un desconocimiento total de los conceptos básicos en cuanto a este bloque de contenidos de la asignatura. El nivel competencial adquirido por el alumnado se reflejará al final de cada curso de acuerdo con la secuenciación de los criterios de evaluación y con la concreción curricular detallada en las programaciones didácticas, mediante los siguientes términos: Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A). Las técnicas que emplearemos para la recogida de datos:

Observación: directa (proceso de aprendizaje de los alumnos) e indirecta (análisis y revisión periódica del contenido de la programación didáctica).

Entrevista: nos permitirá obtener información sobre la opinión, actitudes, problemas, motivaciones etc. de los alumnos.

Cuestionarios: complementan la información obtenida a través de la observación sistemática y entrevistas periódicas. Resulta de utilidad la evaluación que realizan los alumnos sobre algunos elementos de la práctica docente y de la programación: qué iniciativas metodológicas han sido más de su agrado, con qué fórmula de evaluación se sienten más cómodos, etc.

En cuanto a los instrumentos de evaluación comunes tanto en las clases teóricas como prácticas serán:

técnicas de observación directa, diaria y sistemática de la profesora (cuaderno de clase del profesor, diario clase), revisión de las tareas individuales del alumno/a (análisis de tareas y de la producción del alumnado), realización de pruebas específicas de cada unidad (sobre contenidos teóricos o prácticos), autoevaluación y coevaluación.

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

2. Contenidos

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

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

B. Relaciones curriculares

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
EPVA3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores).

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
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.

Competencias clave

CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

Estándares

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

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

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.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

Criterio de evaluación: 2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
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.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
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.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EPVA1. Distingue símbolos de iconos.
EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

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

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

Estándares

EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

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

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

Estándares

EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

C. Ponderaciones de los criterios

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

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

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

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	La línea elemento estructurador de la forma: Encaje	Septiembre
Número	Título	Temporización
2	La línea como abstracción de la forma.	Octubre
Número	Título	Temporización
3	Carácter expresivo del trazo y el grafismo en la utilización de la línea.	Noviembre
Número	Título	Temporización
4	Análisis y Representación de Formas.	Diciembre
Número	Título	Temporización
5	Estructura de la forma.	Enero
Número	Título	Temporización
6	Formas modulares tridimensionales.	Febrero
Número	Título	Temporización
7	Proporcionalidad y escalas	Marzo
Número	Título	Temporización
8	Posibilidades expresivas: Desproporciones y deformaciones. -	Abril
Número	Título	Temporización
9	Estudio de la Composición.de formas y colores	Mayo
Número	Título	Temporización
10	Las armonías de colores	Junio

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

La adquisición de las competencias clave desde el área de Dibujo es realmente significativa. El carácter integrador de una materia como la Educación Plástica Visual y Audiovisual hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas de la Educación Obligatoria. La competencia que se vincula de forma más natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, así como las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y

culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales.

La materia facilita también el desarrollo de la competencia social y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. con un gran poder educador social y cívico (C.S.C.) desde el simple punto de vista de la temática de las letras, que fomenta el trabajo en grupo y la cooperación (S.I.E.P.) para la creación de propuestas culturales interesantes (C.E.C.).

La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral. El tratamiento de la información y la competencia digital se ven enormemente favorecidos por los trabajos propios de la materia; esta competencia se impulsará con tareas que pueden ir desde el análisis de mensajes del entorno

audiovisual y multimedia al empleo de medios tecnológicos específicos para expresar y crear. Por tanto, cada vez se va haciendo más tecnológico (C.D.) no solo en soportes sino en la forma de creación y producción, que hace que parte del aprendizaje sea autónomo, a la vez que también se hace significativamente matemático (C.M.C.T.) Así, a Educación Plástica y Visual exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. También requiere y posibilita el contacto con la naturaleza y la sensibilización hacia aspectos relacionados con la conservación, cuidado y reciclaje de materiales para configurar una obra personal. Todo ello implica una relación clara con las competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico, aprender a aprender e iniciativa y autonomía personal (que implican aprender a trazar proyectos, a hacer funcionales los recursos, avalorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos). La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática. Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica y visual llevan consigo; asimismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

a) **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT):**

- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable del mismo.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante.
- Identificar y manipular con precisión elementos matemáticos (números, datos, elementos geométricos...) en situaciones cotidianas.
- Aplicar las estrategias de resolución de problemas a cualquier situación problemática.

b) **COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CL):**

- Captar el sentido de las expresiones orales: órdenes, explicaciones, indicaciones, relatos...
- Expresar oralmente, de manera ordenada y clara, cualquier tipo de información.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.
- Producir textos escritos de diversa complejidad para su uso en situaciones cotidianas o de asignaturas diversas.
- Buscar, recopilar y procesar información.
- Aceptar y realizar críticas con espíritu constructivo

c) **COMPETENCIA DIGITAL (CD):**

- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Conocer y utilizar (en la medida de lo posible y con los medios disponibles) las tecnologías de la información y la comunicación para informarse, aprender y comunicarse, así como los recursos tecnológicos disponibles de hard-ware y software audiovisual (relacionados con la producción de imágenes) y diversas actividades multimedia para las actividades relacionadas con el análisis formal, cromático y compositivo de diversas obras plásticas
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.

d) **APRENDER A APRENDER (CAA):**

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.

- Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.

e) **COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC):**

- Conocer y aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.

- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y de trabajo y para la resolución de conflictos.

- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

f) **SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEP):**

- Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.

- Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos.

- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.

- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.

g) **CONCIENCIA Y EXPRESIONES ARTÍSTICAS (CEC)**

- Mostrar respeto hacia las obras más importantes del patrimonio cultural a nivel mundial.

- Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural.

- Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.

- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y en lo cotidiano.

- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

- Potenciar actitudes abiertas y respetuosas, elaborando juicios fundamentados respecto a las distintas

manifestaciones plásticas que se trabajaran mediante el proceso de aprendizaje del alumno/a por descubrimiento dentro del aula.

- Comprender mejor la creación artística permitiendo su consideración como fuente de placer y enriquecimiento personal mediante el uso de la propia intuición y apoyándose en conocimientos que irá adquiriendo reconociendo además diversos estilos artísticos mediante la integración progresiva de conocimientos.

La adquisición de las competencias clave desde el área de Dibujo es realmente significativa

El carácter integrador de una materia como la Educación Plástica y Visual hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas de la Educación Obligatoria. La competencia que se vincula de forma más natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, así como las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales. La materia facilita también el desarrollo de la competencia social y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. con un gran poder educador social y cívico (C.S.C.) desde el simple punto de vista de la temática de las letras, que fomenta el trabajo en grupo y la cooperación (S.I.E.P.) para la creación de propuestas culturales interesantes (C.E.C.).

La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral. El tratamiento de la información y la competencia digital se ven enormemente favorecidos por los trabajos propios de la materia; esta competencia se impulsará con tareas que pueden ir desde el análisis de mensajes del entorno

audiovisual y multimedia al empleo de medios tecnológicos específicos para expresar y crear. Por tanto, cada vez se va haciendo más tecnológico (C.D.) no solo en soportes sino en la forma de creación y producción, que hace que parte del aprendizaje sea autónomo, a la vez que también se hace significativamente matemático (C.M.C.T.) Así, la Educación Plástica y Visual exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. También requiere y posibilita el contacto con la naturaleza y la sensibilización hacia aspectos relacionados con la conservación, cuidado y reciclaje de materiales para configurar una obra personal. Todo ello implica una relación clara con las competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico, aprender a aprender e iniciativa y autonomía personal (que implican aprender a trazar proyectos, a hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos). La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática.

Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica y visual llevan consigo; asimismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La

lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

F. Metodología

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

La acción metodológica que defendemos se fundamenta en que el aprendizaje es un proceso personal y social en el que cada individuo lo realiza con el entorno y la cultura en la que vive. Por ello, debemos por tanto integrar los aspectos sociales y afectivos, y generar una comunicación que desarrolle la relación profesor-alumnado de manera informal y similar a la relación existente en cualquier grupo humano, potenciando el saber escuchar, el saber hacer y el análisis crítico, atendiendo a la creciente madurez y capacidad personal del alumnado, contribuyendo a la formación integral, con métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo. Ahora bien, esta cercanía con el alumnado implicará unas normas fijas e inquebrantables en el aula relacionadas con el respeto, la educación, el respeto por el turno de palabra; para llegar a conseguir una buena convivencia, así como un correcto clima que fomente el aprendizaje. De esta forma, partiremos siempre del nivel del alumnado priorizando la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico, contextualizando con la actualidad los contenidos, potenciando la autonomía del alumnado y usando materiales diversos incluyendo las tecnologías de la información y comunicación. Ahora bien no nos podemos olvidar que para lograr en el alumnado una positiva capacitación en las competencias necesitaremos: un buen clima de aula, desarrollar las habilidades sociales en el grupo-clase,

integrar las herramientas digitales, fomentar el trabajo cooperativo, el desarrollo de la creatividad, la inteligencia emocional, las relaciones con el contexto sociocultural del centro, aprender a aprender. En cuanto a las formas de trabajo en el aula, destacaremos: la evaluación auto-reguladora del aprendizaje, el refuerzo educativo preventivo, el uso integrado de las Nuevas Tecnologías (blogs, cañón digital), las actividades colectivas: exposiciones, dramatizaciones, jornadas temáticas, actividades que integren lo cotidiano y social, el trabajo cooperativo, los proyectos interdisciplinarios, las actividades complementarias y extraescolares, las tertulias literarias, los encuentros con artistas, las actividades diversificadas, los grupos interactivos de aprendizaje, el trabajo por proyectos...

Todas las unidades contarán con contenido teórico llevado a la práctica y seguidamente su evaluación. Al ser un trabajo continuo de contenidos apoyados en los anteriores, finalmente, una vez practicados los contenidos de cada unidad, todos éstos serán llevados a un único trabajo común que resulte ser la integración de los anteriores. Las metodologías más usadas serán: metodología activa-participativa, lúdica-creativa, motivadora, inductiva, deductiva, indagatoria y por imitación.

El papel del profesor será motivar, dinamizar, comunicar, sugerir, facilitar contextos y situaciones, involucrarse en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizar la libre expresión personal y creativa en los procesos activos que se realicen en la clase, manteniendo la suficiente flexibilidad para dar cabida a los proyectos del alumnado cuando surjan nuevas ideas en clase, por lo que el clima de clase debe basarse en el respeto mutuo para que promueva todo ello.

G. Materiales y recursos didácticos

Los materiales didácticos a utilizar serán los siguientes:

- Fichas de actividades y de contenidos teóricos.
- Medios audiovisuales e informáticos : PC con conexión a internet, cañón, pantalla digital.
- Material artístico: lápices de madera,, rotuladores, témperas, papel especial para aguadas, ceras Manley, papel de artístico y papel vegetal.

En cuanto a la organización del espacio, debido a la alerta sanitaria por el Cóvic, el grupo de 3º de la ESO que este curso escolar 21-22 cuenta con una ratio pequeña recibirán las clases en el propio aula específica de dibujo. De esta manera, el alumnado si tendrá acceso al material artístico del Departamento de Dibujo así como la piqueta que está instalada en el aula específica de Dibujo.

La acción metodológica que defendemos se fundamenta en que el aprendizaje y es un proceso personal y social en el que cada individuo lo realiza con el entorno y la cultura en la que vive. Por ello, debemos por tanto integrar

los aspectos sociales y afectivos, y generar una comunicación que desarrolle la relación profesor alumnado de manera informal y similar a la relación existente en cualquier grupo humano, potenciando el saber escuchar, el saber hacer y el análisis crítico, atendiendo a la creciente madurez y capacidad personal del alumnado, contribuyendo a la formación integral, con métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo. Ahora bien, esta cercanía con el alumnado implicará unas normas fijas e inquebrantables en el aula relacionadas con el respeto, la educación, el respeto por el turno de palabra, para llegar a conseguir una buena convivencia, así como un correcto clima que fomente el aprendizaje. Una competencia es la forma en que las personas logran movilizar todos sus recursos personales (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para lograr el éxito en la resolución de una tarea, de manera que esa competencia sólo se adquiere en el proceso de resolución de ciertas tareas, actividades o experiencias educativas. El grado de adquisición se manifestará en las acciones, decisiones y actitudes que cada uno de nuestros alumnos y alumnas emprende ante una situación o contexto específico. Por todo ello, el enfoque en las competencias básicas trae consigo una serie de cambios que afectan a la metodología, y el éxito de la incorporación de las competencias al currículo de Dibujo dependerá, por tanto, del acierto en la selección de experiencias educativas (tareas, actividades de enseñanza-aprendizaje) que contribuyan a su desarrollo.

Desde esta perspectiva podemos establecer algunas orientaciones metodológicas que nos pueden orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de las competencias básicas:

-Partir del nivel de desarrollo del alumno para ver los conocimientos que posee y construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.

-Priorizar la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico fomentando el pensamiento crítico, para ello no tendremos más remedio que relacionar los contenidos de la materia de educación plástica con otras áreas o materias.

-Proponer situaciones de aprendizaje variadas para un desarrollo más global (reconocer, analizar, aplicar, resolver, establecer semejanzas y diferencias, identificar).

-Contextualizar los nuevos contenidos con la actualidad para que el aprendizaje tenga un sentido, le sea significativo y se adecue a sus intereses, para ello seremos objetivos con las propuestas del alumnado. (Aprendizaje Significativo).

-Potenciar la autonomía del alumnado mediante diferentes estrategias: elaborar proyectos, resolver problemas cotidianos, investigar. La figura del profesorado se refuerza ahora como procurador, guía, estímulo de los actividades de enseñanza-aprendizajes.

-Potenciar la lectura y el tratamiento de la información como estrategia de aprendizaje donde el alumnado lea, compare, contraste información, relacione de forma crítica con otras informaciones procedentes de fuentes diferentes.

-Buscar, seleccionar y elaborar materiales curriculares diversos incluyendo e integrando las tecnologías de la Información y Comunicación y los recursos multimedia.

-Potenciar el trabajo colaborativo en el Aula de Dibujo. El alumnado aprende a desarrollar diferentes capacidades en función del tipo de agrupamiento en el que se encuentre. Por tanto, utilizaremos diferentes tipos de organización del aula en función de la tarea y del tipo de agrupamiento (trabajos individuales, por parejas, pequeños grupos, asamblea).

-Fomentar el conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje para que sea capaz de marcarse sus propios objetivos, que conozca las características de su propio aprendizaje, que aprenda a organizarse, planificar su trabajo personal, que se plantee interrogantes, que reconozca sus fortalezas y sus debilidades (autoevaluarse).

-Propiciar oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido, Promoviendo la participación y la actividad del alumnado.

-Utilizar diferentes y diversas situaciones e instrumentos de evaluación, como: la observación directa del alumnado tanto en el trabajo individual, en parejas, en pequeño grupo o en asamblea; analizar el trabajo personal que el alumnado realiza (actividades de clase, anotaciones); valorar su participación en las actividades en el Aula de Dibujo (sus opiniones en debates, colaboración, actitud y predisposición); realización de trabajo diario (en clase, en casa, en otros contextos); incluir pruebas teórico-prácticas (que incluyan no sólo aspectos conceptuales sino también relacionados con los valores y actitudes, con los procedimientos, habilidades y destrezas técnicas). Ahora bien no nos podemos olvidar que para lograr en el alumnado una positiva capacitación en las competencias necesitaremos: un buen clima de aula, desarrollar las habilidades sociales en el grupo-clase, integrar las herramientas digitales, fomentar el trabajo cooperativo, el desarrollo de la creatividad, la inteligencia emocional, las relaciones con el contexto sociocultural del centro, aprender a aprender. En cuanto a las formas de trabajo en el aula que fomentan la adquisición de las Competencias Claves, destacaremos: la evaluación auto-reguladora del aprendizaje, el refuerzo educativo preventivo, el uso integrado de las Nuevas Tecnologías (blogs, cañón digital), las actividades colectivas: exposiciones, dramatizaciones, jornadas temáticas, actividades que integren lo cotidiano y social, el trabajo cooperativo, los proyectos interdisciplinares, las actividades complementarias y extraescolares (este año quedan suprimidas), las tertulias literarias, los

encuentros con artistas, las actividades diversificadas, los grupos interactivos de aprendizaje, el trabajo por proyectos, ...

H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos/as requiere de unas características específicas necesarias para poder concretar los instrumentos y herramientas de evaluación. Estas características son:

- 1.Contextualizada e Individual, centrándose en la evolución de cada alumno/a y en su situación inicial y con sus propias particularidades. (Evaluaciones Iniciales anuales)
- 2.Flexible e Integradora, contemplando la existencia de diferentes grupos y situaciones y siendo flexible en la aplicación de los criterios de evaluación. Además, será integradora, ya que la finalidad desde todas y cada una de las asignaturas es la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondiente.
- 3.Cualitativa, se apreciarán todos los aspectos que incidan en cada situación particular, evaluándose de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
- 4.Continua, atiendo al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.
- 5.Cuantitativa, desde el punto de vista que el registro final de los aprendizajes se determina mediante una cantidad de 1 a 10, siendo 10 el máximo a obtener en cada Evaluación Ordinaria o en la Evaluación Extraordinaria.
- 6.Orientadora, aportará al alumno/a la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- 7.Formativa, ya que será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

De esta forma, se han planificado INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN adecuados para conocer de una forma real lo que el alumno / a sabe y lo que no sabe respecto a cada uno de los estándares de aprendizaje y poder valorar el nivel de logro alcanzado por cada uno.

Durante los primeros días se realizaron pruebas teórico-prácticas de evaluación inicial sobre diversos contenidos adecuados al nivel de 1º eso: La representación del punto, la línea y sus tipos y el plano, así como la distribución de estos elementos en el espacio compositivo. Como resultado, el alumnado, en general, muestra un desconocimiento total de los conceptos básicos en cuanto a este bloque de contenidos de la asignatura. El nivel competencial adquirido por el alumnado se reflejará al final de cada curso de acuerdo con la secuenciación de los criterios de evaluación y con la concreción curricular detallada en las programaciones didácticas, mediante los siguientes términos: Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A). Las técnicas que emplearemos para la recogida de datos:

Observación: directa (proceso de aprendizaje de los alumnos) e indirecta (análisis y revisión periódica del contenido de la programación didáctica).

Entrevista: nos permitirá obtener información sobre la opinión, actitudes, problemas, motivaciones etc. de los alumnos.

Cuestionarios: complementan la información obtenida a través de la observación sistemática y entrevistas periódicas. Resulta de utilidad la evaluación que realizan los alumnos sobre algunos elementos de la práctica docente y de la programación: qué iniciativas metodológicas han sido más de su agrado, con qué fórmula de evaluación se sienten más cómodos, etc.

En cuanto a los instrumentos de evaluación comunes tanto en las clases teóricas como prácticas serán: técnicas de observación directa, diaria y sistemática de la profesora (cuaderno de clase del profesor, diario clase), revisión de las tareas individuales del alumno/a (análisis de tareas y de la producción del alumnado), realización de pruebas específicas de cada unidad (sobre contenidos teóricos o prácticos), autoevaluación y coevaluación.

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Expresión plástica	
Nº Ítem	Ítem
1	Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
2	Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
3	Creatividad y subjetividad.
4	Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
5	El color en la composición. Simbología y psicología del color.
6	Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
7	Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
8	Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
9	La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
10	Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
11	Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
Bloque 2. Dibujo técnico	
Nº Ítem	Ítem
1	Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
2	Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
3	Aplicaciones en el diseño.
4	Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
5	Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.
6	Redes modulares. Composiciones en el plano.
7	Descripción objetiva de las formas.
8	El dibujo técnico en la comunicación visual.
9	Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.
10	Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
11	Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
12	Toma de apuntes gráficos:esquemmatización y croquis.
13	Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
14	Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
15	Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.
Bloque 3. Fundamentos del diseño	
Nº Ítem	Ítem
1	Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
2	Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3	Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
4	Movimientos en el plano y creación de submódulos.
5	Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

Contenidos	
Bloque 3. Fundamentos del diseño	
Nº Ítem	Ítem
6	El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
7	Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
8	Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
9	Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
10	Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
11	Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
12	El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia	
Nº Ítem	Ítem
1	Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
2	Principales elementos del lenguaje audiovisual.
3	Finalidades.
4	La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
5	La fotografía: inicios y evolución.
6	La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
7	El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
8	Lenguaje cinematográfico.
9	Cine de animación. Análisis.
10	Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
11	Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

Criterio de evaluación: 1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
EPVA2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
EPVA3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

Criterio de evaluación: 1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
EPVA2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Criterio de evaluación: 1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

Criterio de evaluación: 1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Criterio de evaluación: 2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

EPVA2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

EPVA3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

EPVA4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

Criterio de evaluación: 2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

EPVA2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

EPVA3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

EPVA4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

Criterio de evaluación: 2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Criterio de evaluación: 3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

EPVA2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

Criterio de evaluación: 3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

Competencias clave

Competencias clave

CD: Competencia digital
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

Criterio de evaluación: 3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
EPVA2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
EPVA3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
EPVA4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
EPVA5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Criterio de evaluación: 4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
EPVA2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

Criterio de evaluación: 4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
EPVA2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
EPVA3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

Criterio de evaluación: 4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

Competencias clave

CD: Competencia digital
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
EPVA2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

Estándares

EPVA3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

Criterio de evaluación: 4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA.1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	10
EPVA.2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	4
EPVA.3	Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	4
EPVA.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4
EPVA.5	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	4
EPVA.1	Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	4
EPVA.2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	4
EPVA.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3
EPVA.1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	10
EPVA.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10
EPVA.3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	10
EPVA.1	Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	10
EPVA.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	10
EPVA.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	10

EPVA.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	3
--------	--	---

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	La imagen representativa y simbólica: Función sociocultural de la imagen	Septiembre
Número	Título	Temporización
2	Los sistemas de representación del espacio profundo	Octubre
Número	Título	Temporización
3	Análisis y Creación de Imágenes.	Noviembre
Número	Título	Temporización
4	La línea como abstracción de la forma.	Diciembre
Número	Título	Temporización
5	Carácter expresivo del trazo y el grafismo en la utilización de la línea.	Enero
Número	Título	Temporización
6	La texturas.visuales	Febrero
Número	Título	Temporización
7	La línea como abstracción de la forma.	Marzo
Número	Título	Temporización
8	Carácter expresivo del trazo y el grafismo en la utilización de la línea.	Abril
Número	Título	Temporización
9	La texturas táctiles	Mayo
Número	Título	Temporización
10	Utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas).	Mayo
Número	Título	Temporización
11	Estudio expresivo del color	Junio

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

La adquisición de las competencias clave desde el área de Dibujo es realmente significativa. El carácter integrador de una materia como la Educación Plástica Visual y Audiovisual hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas de la Educación Obligatoria. La competencia que se vincula de forma más natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, así como las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la

comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales.

La materia facilita también el desarrollo de la competencia social y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la

cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. con un gran poder educador social y cívico (C.S.C.) desde el simple punto de vista de la temática de las letras, que fomenta el trabajo en grupo y la cooperación (S.I.E.P.) para la creación de propuestas culturales interesantes (C.E.C.).

La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral. El tratamiento de la información y la competencia digital se ven enormemente favorecidos por los trabajos propios de la materia; esta competencia se impulsará con tareas que pueden ir desde el análisis de mensajes del entorno

audiovisual y multimedia al empleo de medios tecnológicos específicos para expresar y crear. Por tanto, cada vez se va haciendo más tecnológico (C.D.) no solo en soportes sino en la forma de creación y producción, que hace que parte del aprendizaje sea autónomo, a la vez que también se hace significativamente matemático (C.M.C.T.) Así, a Educación Plástica y Visual exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. También requiere y posibilita el contacto con la naturaleza y la sensibilización hacia aspectos relacionados con la conservación, cuidado y reciclaje de materiales para configurar una obra personal. Todo ello implica una relación clara con las competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico, aprender a aprender e iniciativa y autonomía personal (que implican aprender a trazar proyectos, a hacer funcionales los recursos, avalorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos). La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática. Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica y visual llevan consigo; asimismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

a) **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT):**

- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable del mismo.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante.
- Identificar y manipular con precisión elementos matemáticos (números, datos, elementos geométricos...) en situaciones cotidianas.
- Aplicar las estrategias de resolución de problemas a cualquier situación problemática.

b) **COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CL):**

- Captar el sentido de las expresiones orales: órdenes, explicaciones, indicaciones, relatos...
- Expresar oralmente, de manera ordenada y clara, cualquier tipo de información.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.
- Producir textos escritos de diversa complejidad para su uso en situaciones cotidianas o de asignaturas diversas.
- Buscar, recopilar y procesar información.
- Aceptar y realizar críticas con espíritu constructivo

c) **COMPETENCIA DIGITAL (CD):**

- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Conocer y utilizar (en la medida de lo posible y con los medios disponibles) las tecnologías de la información y la comunicación para informarse, aprender y comunicarse, así como los recursos tecnológicos disponibles de hardware y software audiovisual (relacionados con la producción de imágenes) y diversas actividades multimedia para las actividades relacionadas con el análisis formal, cromático y compositivo de diversas obras plásticas
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.

d) **APRENDER A APRENDER (CAA):**

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.
- Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.

e) **COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC):**

- Conocer y aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y de trabajo y para la resolución de conflictos.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

f) SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEP):

- Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.
- Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.

g) CONCIENCIA Y EXPRESIONES ARTÍSTICAS (CEC)

- Mostrar respeto hacia las obras más importantes del patrimonio cultural a nivel mundial.
- Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural.
- Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.
- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y en lo cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.
- Potenciar actitudes abiertas y respetuosas, elaborando juicios fundamentados respecto a las distintas manifestaciones plásticas que se trabajaran mediante el proceso de aprendizaje del alumno/a por descubrimiento dentro del aula.
- Comprender mejor la creación artística permitiendo su consideración como fuente de placer y enriquecimiento personal mediante el uso de la propia intuición y apoyándose en conocimientos que irá adquiriendo reconociendo además diversos estilos artísticos mediante la integración progresiva de conocimientos.

La adquisición de las competencias clave desde el área de Dibujo es realmente significativa

El carácter integrador de una materia como la Educación Plástica y Visual hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas de la Educación Obligatoria. La competencia que se vincula de forma más natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, así como las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales. La materia facilita también el desarrollo de la competencia social y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. con un gran poder educador social y cívico (C.S.C.) desde el simple punto de vista de la temática de las letras, que fomenta el trabajo en grupo y la cooperación (S.I.E.P.) para la creación de propuestas culturales interesantes (C.E.C.).

La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral. El tratamiento de la información y la competencia digital se ven enormemente favorecidos por los trabajos propios de la materia; esta competencia se impulsará con tareas que pueden ir desde el análisis de mensajes del entorno

audiovisual y multimedia al empleo de medios tecnológicos específicos para expresar y crear. Por tanto, cada vez se va haciendo más tecnológico (C.D.) no solo en soportes sino en la forma de creación y producción, que hace que parte del aprendizaje sea autónomo, a la vez que también se hace significativamente matemático (C.M.C.T.) Así, la Educación Plástica y Visual exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. También requiere y posibilita el contacto con la naturaleza y la sensibilización hacia aspectos relacionados con la conservación, cuidado y reciclaje de materiales para configurar una obra personal. Todo ello implica una relación clara con las competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico, aprender a aprender e iniciativa y autonomía personal (que implican aprender a trazar proyectos, a hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos). La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática.

Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica y visual llevan consigo; asimismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

F. Metodología

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

La acción metodológica que defendemos se fundamenta en que el aprendizaje es un proceso personal y social en el que cada individuo lo realiza con el entorno y la cultura en la que vive. Por ello, debemos por tanto integrar los aspectos sociales y afectivos, y generar una comunicación que desarrolle la relación profesor-alumnado de manera informal y similar a la relación existente en cualquier grupo humano, potenciando el saber escuchar, el saber hacer y el análisis crítico, atendiendo a la creciente madurez y capacidad personal del alumnado, contribuyendo a la formación integral, con métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo. Ahora bien, esta cercanía con el alumnado implicará unas normas fijas e inquebrantables en el aula relacionadas con el respeto, la educación, el respeto por el turno de palabra; para llegar a conseguir una buena convivencia, así como un correcto clima que fomente el aprendizaje. De esta forma, partiremos siempre del nivel del alumnado priorizando la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico, contextualizando con la actualidad los contenidos, potenciando la autonomía del alumnado y usando materiales diversos incluyendo las tecnologías de la información y comunicación. Ahora bien no nos podemos olvidar que para lograr en el alumnado una positiva capacitación en las competencias necesitaremos: un buen clima de aula, desarrollar las habilidades sociales en el grupo-clase,

integrar las herramientas digitales, fomentar el trabajo cooperativo, el desarrollo de la creatividad, la inteligencia emocional, las relaciones con el contexto sociocultural del centro, aprender a aprender. En cuanto a las formas de trabajo en el aula, destacaremos: la evaluación auto-reguladora del aprendizaje, el refuerzo educativo preventivo, el uso integrado de las Nuevas Tecnologías (blogs, cañón digital;), las actividades colectivas: exposiciones, dramatizaciones, jornadas temáticas;, actividades que integren lo cotidiano y social, el trabajo cooperativo, los proyectos interdisciplinarios, las actividades complementarias y extraescolares, las tertulias literarias, los encuentros con artistas;, las actividades diversificadas, los grupos interactivos de aprendizaje, el trabajo por proyectos...

Todas las unidades contarán con contenido teórico llevado a la práctica y seguidamente su evaluación. Al ser un trabajo continuo de contenidos apoyados en los anteriores, finalmente, una vez practicados los contenidos de cada unidad, todos éstos serán llevados a un único trabajo común que resulte ser la integración de los anteriores. Las metodologías más usadas serán: metodología activa-participativa, lúdica-creativa, motivadora, inductiva, deductiva, indagatoria y por imitación.

El papel del profesor será motivar, dinamizar, comunicar, sugerir, facilitar contextos y situaciones, involucrarse en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizar la libre expresión personal y creativa en los procesos activos que

se realicen en la clase, manteniendo la suficiente flexibilidad para dar cabida a los proyectos del alumnado cuando surjan nuevas ideas en clase, por lo que el clima de clase debe basarse en el respeto mutuo para que promueva todo ello.

G. Materiales y recursos didácticos

Los materiales didácticos a utilizar serán los siguientes:

- Fichas de actividades y de contenidos teóricos.
- Medios audiovisuales e informáticos : PC con conexión a internet, cañón, pantalla digital.
- Material artístico: lápices de madera,, rotuladores, témperas, papel especial para aguadas, ceras Manley, papel de artístico y papel vegetal.

En cuanto a la organización del espacio, debido a la alerta sanitaria por el Covic, el grupo de 4º de la ESO que este curso escolar 21-22 cuenta con una ratio pequeña recibir las clases en el propio aula específica de dibujo. De esta manera, el alumnado si tendrá acceso al material artístico del Departamento de Dibujo así como la piletta que está instalada en el aula específica de Dibujo.

La acción metodológica que defendemos se fundamenta en que el aprendizaje y es un proceso personal y social en el que cada individuo lo realiza con el entorno y la cultura en la que vive. Por ello, debemos por tanto integrar los aspectos sociales y afectivos, y generar una comunicación que desarrolle la relación profesor alumnado de manera informal y similar a la relación existente en cualquier grupo humano, potenciando el saber escuchar, el saber hacer y el análisis crítico, atendiendo a la creciente madurez y capacidad personal del alumnado, contribuyendo a la formación integral, con métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo. Ahora bien, esta cercanía con el alumnado implicará unas normas fijas e inquebrantables en el aula relacionadas con el respeto, la

educación, el respeto por el turno de palabra, para llegar a conseguir una buena convivencia, así como un correcto clima que fomente el aprendizaje. Una competencia es la forma en que las personas logran movilizar todos sus recursos personales (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para lograr el éxito en la resolución de una tarea, de manera que esa competencia sólo se adquiere en el proceso de resolución de ciertas tareas, actividades o experiencias educativas. El grado de adquisición se manifestará en las acciones, decisiones y actitudes que cada uno de nuestros alumnos y alumnas emprende ante una situación o contexto específico. Por todo ello, el enfoque en las competencias básicas trae consigo una serie de cambios que afectan a la metodología, y el éxito de la incorporación de las competencias al currículo de Dibujo dependerá, por tanto, del acierto en la selección de experiencias educativas (tareas, actividades de enseñanza-aprendizaje) que contribuyan a su desarrollo.

Desde esta perspectiva podemos establecer algunas orientaciones metodológicas que nos pueden orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de las competencias básicas:

-Partir del nivel de desarrollo del alumno para ver los conocimientos que posee y construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.

-Priorizar la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico fomentando el pensamiento crítico, para ello no tendremos más remedio que relacionar los contenidos de la materia de educación plástica con otras áreas o materias.

-Proponer situaciones de aprendizaje variadas para un desarrollo más global (reconocer, analizar, aplicar, resolver, establecer semejanzas y diferencias, identificar).

-Contextualizar los nuevos contenidos con la actualidad para que el aprendizaje tenga un sentido, le sea significativo y se adecue a sus intereses, para ello seremos objetivos con las propuestas del alumnado. (Aprendizaje Significativo).

-Potenciar la autonomía del alumnado mediante diferentes estrategias: elaborar proyectos, resolver problemas cotidianos, investigar. La figura del profesorado se refuerza ahora como procurador, guía, estímulo de los actividades de enseñanza-aprendizajes.

-Potenciar la lectura y el tratamiento de la información como estrategia de aprendizaje donde el alumnado lea, compare, contraste información, relacione de forma crítica con otras informaciones procedentes de fuentes diferentes.

-Buscar, seleccionar y elaborar materiales curriculares diversos incluyendo e integrando las tecnologías de la Información y Comunicación y los recursos multimedia.

-Potenciar el trabajo colaborativo en el Aula de Dibujo. El alumnado aprende a desarrollar diferentes capacidades en función del tipo de agrupamiento en el que se encuentre. Por tanto, utilizaremos diferentes tipos de organización del aula en función de la tarea y del tipo de agrupamiento (trabajos individuales, por parejas, pequeños grupos, asamblea).

-Fomentar el conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje para que sea capaz de marcarse sus propios objetivos, que conozca las características de su propio aprendizaje, que aprenda a organizarse, planificar su trabajo personal, que se plantee interrogantes, que reconozca sus fortalezas y sus debilidades (autoevaluarse).

-Propiciar oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido, Promoviendo la participación y la actividad del alumnado.

-Utilizar diferentes y diversas situaciones e instrumentos de evaluación, como: la observación directa del alumnado tanto en el trabajo individual, en parejas, en pequeño grupo o en asamblea; analizar el trabajo personal que el alumnado realiza (actividades de clase, anotaciones); valorar su participación en las actividades en el Aula de Dibujo (sus opiniones en debates, colaboración, actitud y predisposición); realización de trabajo diario (en clase, en casa, en otros contextos); incluir pruebas teórico-prácticas (que incluyan no sólo aspectos conceptuales sino también relacionados con los valores y actitudes, con los procedimientos, habilidades y destrezas técnicas). Ahora bien no nos podemos olvidar que para lograr en el alumnado una positiva capacitación en las competencias necesitaremos: un buen clima de aula, desarrollar las habilidades sociales en el grupo-clase, integrar las herramientas digitales, fomentar el trabajo cooperativo, el desarrollo de la creatividad, la inteligencia emocional, las relaciones con el contexto sociocultural del centro, aprender a aprender. En cuanto a las formas de trabajo en el aula que fomentan la adquisición de las Competencias Claves, destacaremos: la evaluación auto-reguladora del aprendizaje, el refuerzo educativo preventivo, el uso integrado de las Nuevas Tecnologías (blogs, cañón digital), las actividades colectivas: exposiciones, dramatizaciones, jornadas temáticas, actividades que integren lo cotidiano y social, el trabajo cooperativo, los proyectos interdisciplinares, las actividades complementarias y extraescolares (este año quedan suprimidas), las tertulias literarias, los encuentros con artistas, las actividades diversificadas, los grupos interactivos de aprendizaje, el trabajo por proyectos, ...

H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos/as requiere de unas características específicas necesarias para poder concretar los instrumentos y herramientas de evaluación. Estas características son:

- 1.Contextualizada e Individual, centrándose en la evolución de cada alumno/a y en su situación inicial y con sus propias particularidades. (Evaluaciones Iniciales anuales)
- 2.Flexible e Integradora, contemplando la existencia de diferentes grupos y situaciones y siendo flexible en la aplicación de los criterios de evaluación. Además, será integradora, ya que la finalidad desde todas y cada una de las asignaturas es la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondiente.
- 3.Cualitativa, se apreciarán todos los aspectos que incidan en cada situación particular, evaluándose de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
- 4.Continua, atiendo al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.
- 5.Cuantitativa, desde el punto de vista que el registro final de los aprendizajes se determina mediante una cantidad de 1 a 10, siendo 10 el máximo a obtener en cada Evaluación Ordinaria o en la Evaluación Extraordinaria.
- 6.Orientadora, aportará al alumno/a la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- 7.Formativa, ya que será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

De esta forma, se han planificado INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN adecuados para conocer de una forma real lo que el alumno / a sabe y lo que no sabe respecto a cada uno de los estándares de aprendizaje y poder valorar el nivel de logro alcanzado por cada uno.

Durante los primeros días se realizaron pruebas teórico-prácticas de evaluación inicial sobre diversos contenidos adecuados al nivel de 1º eso: La representación del punto, la línea y sus tipos y el plano, así como la distribución de estos elementos en el espacio compositivo. Como resultado, el alumnado, en general, muestra un desconocimiento total de los conceptos básicos en cuanto a este bloque de contenidos de la asignatura. El nivel competencial adquirido por el alumnado se reflejará al final de cada curso de acuerdo con la secuenciación de los criterios de evaluación y con la concreción curricular detallada en las programaciones didácticas, mediante los siguientes términos: Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A). Las técnicas que emplearemos para la recogida de datos:

Observación: directa (proceso de aprendizaje de los alumnos) e indirecta (análisis y revisión periódica del contenido de la programación didáctica).

Entrevista: nos permitirá obtener información sobre la opinión, actitudes, problemas, motivaciones etc. de los alumnos.

Cuestionarios: complementan la información obtenida a través de la observación sistemática y entrevistas periódicas. Resulta de utilidad la evaluación que realizan los alumnos sobre algunos elementos de la práctica docente y de la programación: qué iniciativas metodológicas han sido más de su agrado, con qué fórmula de evaluación se sienten más cómodos, etc.

En cuanto a los instrumentos de evaluación comunes tanto en las clases teóricas como prácticas serán: técnicas de observación directa, diaria y sistemática de la profesora (cuaderno de clase del profesor, diario clase), revisión de las tareas individuales del alumno/a (análisis de tareas y de la producción del alumnado), realización de pruebas específicas de cada unidad (sobre contenidos teóricos o prácticos), autoevaluación y coevaluación.