



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS**  
**2022/2023**

IES BAIX MATARRANYA (MAELLA)

Jefa del Departamento: Angiolina Antolin Tamayo

## INDICE

1. INTRODUCCIÓN.
  - 1.1 CONSIDERACIONES DEL CENTRO
2. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE SECUNDARIA.
3. LAS COMPETENCIAS CLAVE
4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.
5. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LA MATERIA.
6. CURSO 1º ESO.
  - 6.1. OBJETIVOS CORRESPONDIENTES A LOS CONTENIDOS DE 1º DE ESO.
  - 6.2. PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 1º ESO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.
  - 6.3. CONTENIDOS MÍNIMOS 1º ESO
7. CURSO 2º ESO.
  - 7.1. OBJETIVOS CORRESPONDIENTES A LOS CONTENIDOS DE 2º DE ESO.
  - 7.2. PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 2º ESO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.
  - 7.3. CONTENIDOS MÍNIMOS 2º ESO
8. CURSO 4º ESO.
  - 8.1. OBJETIVOS CORRESPONDIENTES A LOS CONTENIDOS DE 4º DE ESO.
  - 8.2. PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 4º ESO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.
  - 8.3. CONTENIDOS MÍNIMOS 4º ESO
9. ORGANIZACIÓN TEMPORAL
10. INCORPORACIÓN DE LOS TEMAS TRANSVERSALES
  - 10.1. EDUCACIÓN EN VALORES
  - 10.2. MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y DE LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA
  - 10.3. USO DE LAS TIC
  - 10.4. OTROS ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO
11. METODOLOGÍA
  - 11.1. ESTRATEGIAS EN EL AULA
12. TRABAJOS INTERDISCIPLINARES U OTROS DE NATURALEZA ANÁLOGA QUE IMPLIQUEN A VARIOS DEPARTAMENTOS
13. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
14. EVALUACIÓN.
15. AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS.
15. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAN A UTILIZAR, INCLUIDOS LOS MATERIALES CURRICULARES Y LIBROS DE TEXTO PARA USO DEL ALUMNADO.
16. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y LAS ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ALUMNOS QUE LAS PRECISEN.
17. MEDIDAS NECESARIAS PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA MATERIA.
18. PRUEBA EXTRAORDINARIA.

19. **ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON MATERIAS NO SUPERADAS DE CURSOS ANTERIORES Y LAS ORIENTACIONES Y APOYOS PARA LOGRAR DICHA RECUPERACIÓN.**
20. **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROGRAMADAS POR EL DEPARTAMENTO DE ACUERDO CON EL PROGRAMA ANUAL DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES ESTABLECIDAS POR EL CENTRO.**
21. **EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y PROCESOS DE MEJORA**

## 1. INTRODUCCIÓN.

A lo largo de la historia, la imagen y la palabra han constituido las principales formas de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época actual la imagen ha cobrado gran protagonismo. Por ello, es necesario educar en la comprensión de la comunicación visual y audiovisual, para poder formar parte activa de la sociedad, adquiriendo estrategias para saber expresarse de forma creativa, consiguiendo el pleno desarrollo de las personas y un espíritu crítico ante sus propias creaciones y las de los demás.

La materia, debe posibilitar la formación artística para todos los alumnos, que les ayude a comprender mejor la realidad que les rodea y desde el conocimiento, aportar a esa realidad sus propias obras. En este sentido, es fundamental recurrir al patrimonio aragonés, en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) continúa los bloques de contenidos de Educación Primaria. Los elementos curriculares de la materia se han distribuido a lo largo de los dos cursos de forma que se desarrollen de una manera distributiva, ampliando los grados de aprendizaje y que estén abiertos e interrelacionados.

### 1.1 CONSIDERACIONES DEL CENTRO.

El IES Baix Matarranya de Maella tiene alumnos provenientes de Maella, de Fabara y de Nonaspe.

El centro tiene un total de 125 alumnos repartidos de 1º a 4º de ESO (1ºA, 1ºB, 2ºA, 2ºB, 3ºA, Y 4ºA). Educación Plástica, Visual y Audiovisual se cursa en 1º y 2º de la ESO y en 4º ESO.

En 1ºA hay 26 alumnos y en 1ºB son 25 alumnos.

Y en los grupos de 2º ESO los alumnos están distribuidos en dos grupos, habiendo 15 alumnos en 2ºA y otros 15 en 2ºB. Hay que considerar que en este centro algunos de los alumnos de 1º ESO, una vez a la semana se desdoblan y unos pasan a cursar catalán y otros se quedan en EPVA. Es por ello que algunos alumnos cursan dos horas de Plástica en lugar de tres. Debemos tener en cuenta esto a la hora de

programar, ya que esa hora en la que se desdobra, la utilizaremos como refuerzo de los contenidos vistos con todos los alumnos.

En 4º hay 11 alumnos.

## 2. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE SECUNDARIA.

La Educación Secundaria Obligatoria debe contribuir a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan alcanzar los siguientes objetivos:

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 como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás.

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 medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

### 3. LAS COMPETENCIAS CLAVE.

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

DeSeCo (2003) define competencia como «la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada». La competencia «supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz».

Las competencias tienen tres componentes:

- Conocimiento de base conceptual: conceptos, principios, teorías, datos y hechos (saber decir).
- Conocimiento relativo a las destrezas: referidas tanto a la acción física observable como a la acción mental (saber hacer).
- Conocimiento actitudinal: con una gran influencia social y cultural, y que implica un conjunto de actitudes y valores (saber ser).

Este aprendizaje implica una formación integral de las personas que, al finalizar la etapa académica, deben ser capaces de transferir aquellos conocimientos adquiridos a las nuevas instancias que aparezcan en la opción de vida que elijan. Así, podrán reorganizar su pensamiento y adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus actuaciones y descubrir nuevas formas de acción y nuevas habilidades que les permitan ejecutar eficientemente las tareas, favoreciendo un aprendizaje a lo largo de toda la vida.

## 9. Comunicación lingüística (CCL)

### Definición

Habilidad en el uso del lenguaje para la comunicación, la representación, comprensión e interpretación de la realidad, la construcción del conocimiento y la organización del pensamiento, las emociones y la conducta.

<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Componente lingüístico.</li> <li>- Componente pragmático-discursivo.</li> <li>- Componente sociocultural.</li> <li>- Componente estratégico.</li> <li>- Componente personal.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leer y escribir.</li> <li>- Escuchar y responder.</li> <li>- Dialogar, debatir y conversar.</li> <li>- Exponer, interpretar y resumir.</li> <li>- Realizar creaciones propias.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto por las normas de convivencia.</li> <li>- Desarrollo de un espíritu crítico.</li> <li>- Respeto a los derechos humanos y el pluralismo.</li> <li>- Concepción del diálogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las capacidades afectivas.</li> <li>- Actitud de curiosidad, interés y creatividad.</li> <li>- Reconocimiento de las destrezas inherentes a esta competencia como fuentes de placer.</li> </ul>
<b>10. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</b>	
<b>Definición</b>	<p>La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.</p> <p>Las competencias básicas en ciencia y tecnología proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos.</p>
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Números, medidas y estructuras.</li> <li>- Operaciones y las representaciones matemáticas.</li> <li>- Comprensión de los términos y conceptos matemáticos.</li> <li>- Los saberes o conocimientos científicos relativos a la física, la química, la biología, la geología, las matemáticas y la tecnología, los cuales se derivan de conceptos, procesos y situaciones interconectadas.</li> </ul>

<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, análisis de gráficos y representaciones matemáticas y manipulación de expresiones algebraicas, incorporando los medios digitales cuando sea oportuno.</li> <li>- Creación de descripciones y explicaciones matemáticas que llevan implícitas la interpretación de resultados matemáticos y la reflexión sobre su adecuación al contexto, al igual que la determinación de si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan.</li> <li>- Utilizar los conceptos, procedimientos y herramientas en la resolución de los problemas que puedan surgir en una situación determinada a lo largo de la vida.</li> <li>- Utilizar y manipular herramientas y máquinas tecnológicas.</li> <li>- Utilizar datos y procesos científicos para alcanzar un objetivo.</li> <li>- Identificar preguntas.</li> <li>- Resolver problemas.</li> <li>- Llegar a una conclusión.</li> <li>- Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rigor, respeto a los datos y veracidad.</li> <li>- Asunción de criterios éticos asociados a la ciencia y a la tecnología.</li> <li>- Interés por la ciencia, el apoyo a la investigación científica y la valoración del conocimiento científico.</li> <li>- Sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones medioambientales, y a la adopción de una actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable en un entorno natural y social.</li> </ul>
<b>11. Competencia digital (CD)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para buscar y procesar información mediante un uso creativo, crítico y seguro de las TIC.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas y estrategias de acceso a la información.</li> <li>- Herramientas tecnológicas.</li> <li>- Manejo de distintos soportes: oral, escrito, audiovisual, multimedia, digital.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acceder, buscar y seleccionar críticamente la información.</li> <li>- Interpretar y comunicar información.</li> <li>- Eficacia técnica.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autonomía.</li> <li>- Responsabilidad crítica.</li> <li>- Actitud reflexiva.</li> </ul>
<b>12. Aprender a aprender (CAA)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento de las capacidades personales.</li> <li>- Estrategias para desarrollar las capacidades personales.</li> <li>- Atención, concentración y memoria.</li> <li>- Motivación.</li> <li>- Comprensión y expresión lingüísticas.</li> </ul>



<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiar y observar.</li> <li>- Resolver problemas.</li> <li>- Planificar proyectos.</li> <li>- Recoger, seleccionar y tratar distintas fuentes de información.</li> <li>- Ser capaz de autoevaluarse.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en uno mismo.</li> <li>- Reconocimiento ajustado de la competencia personal.</li> <li>- Actitud positiva ante la toma de decisiones.</li> <li>- Perseverancia en el aprendizaje.</li> <li>- Valoración del esfuerzo y la motivación.</li> </ul>
<b>13. Competencias sociales y cívicas (CSC)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en las convicciones democráticas.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles.</li> <li>- Conocimiento de los acontecimientos más destacados y las principales tendencias en las historias nacional, europea y mundial.</li> <li>- Comprensión de los procesos sociales y culturales de carácter migratorio que implican la existencia de sociedades multiculturales en el mundo globalizado.</li> <li>- Conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio.</li> <li>- Conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura.</li> <li>- Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas, y percibir las identidades culturales y nacionales como un proceso sociocultural dinámico y cambiante en interacción con la europea, en un contexto de creciente globalización.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales.</li> <li>- Mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes.</li> <li>- Negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía.</li> <li>- Habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad.</li> <li>- Reflexión crítica y creativa.</li> <li>- Participación constructiva en las actividades de la comunidad.</li> <li>- Toma de decisiones, en particular, mediante el ejercicio del voto y de la actividad social y cívica.</li> </ul>



<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguridad en uno mismo, integridad y honestidad.</li> <li>- Interés por el desarrollo socioeconómico y su contribución a un mayor bienestar social.</li> <li>- Comunicación intercultural, diversidad de valores y respeto a las diferencias, comprometiéndose a la superación de prejuicios.</li> <li>- Pleno respeto de los derechos humanos.</li> <li>- Voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas.</li> <li>- Sentido de la responsabilidad.</li> <li>- Comprensión y respeto de los valores basados en los principios democráticos.</li> <li>- Participación constructiva en actividades cívicas.</li> <li>- Apoyo a la diversidad y la cohesión sociales y al desarrollo sostenible.</li> <li>- Voluntad de respetar los valores y la intimidad de los demás, y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.</li> </ul>
<b>14. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)</b>	
<b>Definición</b>	Capacidad para adquirir y aplicar una serie de valores y actitudes, y de elegir con criterio propio, transformando las ideas en acciones.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoconocimiento.</li> <li>- Establecimiento de objetivos.</li> <li>- Planificación y desarrollo de un proyecto.</li> <li>- Habilidades sociales y de liderazgo.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responsabilidad y autoestima.</li> <li>- Perseverancia y resiliencia.</li> <li>- Creatividad.</li> <li>- Capacidad para calcular y asumir retos responsablemente.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Control emocional.</li> <li>- Actitud positiva ante el cambio.</li> <li>- Flexibilidad.</li> </ul>
<b>15. Conciencia y expresiones culturales (CEC)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para comprender, apreciar y valorar, con espíritu crítico y actitud abierta y respetuosa, diferentes manifestaciones culturales, e interesarse en su conservación como patrimonio cultural.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lenguajes y manifestaciones artísticas.</li> <li>- Técnicas y recursos específicos.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender, apreciar y valorar críticamente.</li> <li>- Realizar creaciones propias.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Curiosidad, interés y creatividad.</li> <li>- Reconocimiento de las manifestaciones culturales y artísticas como fuentes de placer y disfrute personal.</li> <li>- Valoración responsable y actitud de protección del patrimonio</li> </ul>

#### 4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

El desarrollo de las competencias clave se realiza desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales y procedimentales, actitudes y valores propios de la materia.

##### **Competencia en comunicación lingüística.**

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico. A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Lo que permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de enriquecimiento. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la comunicación a través del lenguaje plástico.

##### **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.**

La relación entre conceptos y procedimientos permite al alumnado razonar técnicamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras. Se conocerán y manipularán materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de los métodos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones, contrastar ideas, diseñar pruebas...) se fomenta la atención, disciplina, rigor, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc.,

##### **Competencia digital.**

Las tecnologías del aprendizaje permiten el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para buscar y procesar información, transformarla en conocimiento y creaciones propias individuales o grupales. La realización y composición de textos e imágenes digitales, planos, y composiciones visuales y audiovisuales, fomentando el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

##### **Competencia de aprender a aprender.**

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades

##### **Competencia sociales y cívicas.**

A partir de la interpretación de la realidad social y su contextualización se toman decisiones, se elaboran respuestas creativas, expresando y comprendiendo diferentes puntos de vista y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo, generando un clima de aula que

permita el aprendizaje recíproco y entre iguales. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva.

#### **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.**

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

#### **Competencia de conciencia y expresiones culturales**

El conocimiento y uso de las principales técnicas, materiales, recursos y lenguajes artísticos, y su uso como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones, desarrollará las habilidades perceptiva y comunicativa, la sensibilidad y sentido estético del alumnado. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con actitud crítica, abierta y respetuosa obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artísticas, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

### **5. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LA MATERIA.**

Los contenidos de la materia se han distribuido a lo largo de los tres cursos de forma que se desarrollen de una manera distributiva, ampliando los grados de aprendizaje y siendo abiertos e interrelacionados.

Se distribuyen en tres bloques de contenidos: Expresión Plástica, Dibujo Técnico y Comunicación Audiovisual.

El bloque de **Expresión Plástica** profundiza en los elementos gráficos y expresivos de la imagen, experimenta con materiales y técnicas para el aprendizaje del proceso de creación. Se dota al alumnado de autonomía en la creación de obras personales, incidiendo en la planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque de **Comunicación Audiovisual** se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se hace también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen, especialmente en el último curso de la etapa.

El bloque de **Dibujo Técnico** introduce conocimientos geométricos y sistemas de representación, aplicando estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños utilizando el lenguaje universal específico. La representación geométrica lleva implícitas destrezas de rigor, precisión y sistematización del método científico.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos, se incorpora el bloque de **Fundamentos del Diseño**, que permite el descubrimiento de los principios del diseño en sus

diferentes ámbitos. En este curso se facilitará que los alumnos descubran un amplio abanico de profesiones relacionadas con el mundo del arte, el diseño o la industria.

## 6. CURSO 1º ESO.

### 6.1. OBJETIVOS CORRESPONDIENTES A LOS CONTENIDOS DE 1º ESO.

- Identificar los elementos visuales que configuran las imágenes en el entorno visual cotidiano y en las obras de arte. Conocer los elementos básicos del lenguaje visual e identificarlos en la construcción de obras propias y ajenas, así como expresarse de forma personal, utilizando las características expresivas de los elementos visuales de la imagen. Valorar las obras de arte, intentando aprender de ellas.
- Saber diferenciar las texturas de nuestro entorno y valorar sus cualidades expresivas.
- Comprender el origen del color. Conocer los colores pigmentos primarios y secundarios. Trabajar con sus mezclas aplicándolos de acuerdo a una intención.
- Saber interpretar los diferentes tipos de imágenes y sus características propias, incluyendo las imágenes en movimiento, emitiendo mensajes coherentes según los fines propuestos.
- Utilizar de manera correcta las técnicas y recursos de las producciones plásticas y audiovisuales.
- Conocer y emplear adecuadamente los útiles de dibujo técnico para realizar los trazados geométricos elementales.
- Conocer y utilizar diferentes signos y elementos geométricos. Conocer los elementos y trazados de la circunferencia y los trazados para su división en partes iguales, así como reconocer ángulos y operar con ellos.
- Conocer el Teorema de Tales, y diversas aplicaciones del mismo.
- Componer imágenes estéticas utilizando trazados geométricos.
- Conocer diferentes tipos, construcciones y aplicaciones de triángulos y cuadriláteros.
- Conocer diferentes tipos de construcción de polígonos regulares. Aplicar las construcciones estudiadas al diseño de formas bidimensionales. Relacionar los polígonos regulares con elementos de la naturaleza y del arte.
- Conocer y analizar las relaciones espaciales de los objetos y utilizar procesos de representación de espacios y objetos como estrategia para la realización de obras plásticas.
- Conocer e identificar los sistemas para representar el espacio y los objetos.
- Esforzarse por conseguir precisión y limpieza en las representaciones técnicas.

## 6.2. PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 1º ESO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA

BLOQUE 1. DIBUJO TÉCNICO				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	CC
<p>1.Herramientas propias del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.</p> <p>2. La geometría en el arte y la naturaleza. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano.</p> <p>3. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: trazados y operaciones.</p> <p>4.Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.</p> <p>5. Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones.</p> <p>6.Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Definición. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos.</p> <p>7.Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.</p>	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno 1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.	1	CMTC CCEC CMTC
	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.	1,2	CMTC CAA
	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	1	CMCT
	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.	1	CMTC
	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.	2	CCEC CMTC
	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.	1	CMTC
	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	1	CMTC
	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	2	CMTC
	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	1	CMTC
	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.	2	CMTC
	11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	2	CMTC
		11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.	3	CMCT
	13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.	2,3	CCEC CMTC
	14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.	1,2,3	CMTC CAA
	16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.	1,2,3	CMTC CCEC
	17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.	1,2,3	CMTC CCEC
	18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.	1,2,3	CMTC CAA
	19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.	3	CMTC

**BLOQUE 2. EXPRESIÓN PLÁSTICA**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	CC
<p>1.Imagen. Elementos de configuración. Punto, línea, plano.</p> <p>2.Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.</p> <p>3.Teoría del color. Fundamentos de la física. Color luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas. Valores expresivos y psicológicos.</p> <p>4.La textura. Cualidades expresivas. Tipos de textura con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Técnicas para texturas visuales y táctiles.</p> <p>5.Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.</p> <p>6.Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.</p> <p>7.Limpieza y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.</p>	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	4	CCL CCEC
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	7	CEC
	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	4,5,6,7,8,9	CCEC CIIE
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	CCEC
	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	CMCT
	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes...), para expresar ideas, experiencias y emociones.	9	CCEC
	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , <i>estarcido</i> ... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.	8	CCEC
	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	7,8,9	CAA
	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.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.	7,8,9,	CAA
		11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	8,9	CAA CCEC
		11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	9	CCEC
	11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.	7,8	CCEC	
	11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas	8,9	CCEC CSC	
	11.7. Mantiene el espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	CCEC	

BLOQUE 3. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	CC
	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas	5	CCEC
	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos	5.1. Distingue símbolos de iconos.	5,6	CCL
	6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	4	CCL CCEC
	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	4,5,6,7,8,9	CCL CCEC
	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	4	CCL
	12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>storyboard</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.	4,5,6,7,8,9	CAA CSC CIEE
	16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	6	CMCT CD

### 6.3. CONTENIDOS MÍNIMOS 1º ESO

#### BLOQUE 1: DIBUJO TÉCNICO

##### Trazados geométricos

- Útiles para el dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.
- La geometría en el arte y en la naturaleza.
- Elementos geométricos básicos. Punto, recta y plano.
- Paralelismo y perpendicularidad. Trazado de perpendiculares y paralelas.
- Operaciones con segmentos.
- Mediatriz, bisectriz.
- La circunferencia. Elementos de la circunferencia. Posiciones relativas.
- Ángulos: Clasificación y operaciones.
- Teorema de Thales.

##### Formas poligonales

- Los triángulos. Clasificación y construcción.
- Los cuadriláteros. Clasificación y construcción.
- Polígonos regulares. Construcciones inscritas en la circunferencia.
- Aplicaciones en diseños geométricos.

##### Espacio y volumen



- Concepto de espacio. Análisis de las técnicas empleadas por algunos artistas para resolver la representación del volumen y la profundidad.
- Representación de espacios. Procedimientos para resolver la profundidad: superposición, diferencia de tamaños, altura relativa, encuadre y textura, perspectiva aérea y perspectiva cónica.
- Concepto de volumen: el volumen real y el representado.
- Obtención del volumen representado mediante el dibujo del natural (técnica del claroscuro).
- El volumen a partir de desarrollos elementales.

## BLOQUE 2: EXPRESIÓN PLÁSTICA

### Elementos configuradores de la imagen

- El punto, la línea, el plano.
- Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.

### La textura

- La textura y sus cualidades expresivas.
- Tipos de texturas.
- Técnicas para texturas visuales y táctiles.

### El color

- Colores pigmento. Colores primarios y secundarios. El círculo cromático. Colores complementarios.
- Las gamas cromáticas: colores cálidos y colores fríos.
- Métodos creativos y técnicas gráfico plásticas secas y húmedas.

## BLOQUE 3: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### El lenguaje visual y audiovisual.

- Elementos del proceso de comunicación.
- El lenguaje visual y audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad.
- Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Grados de iconicidad en la imagen. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos.
- Técnicas y soportes de la imagen fija y secuencial. Fases del proceso de realización

## 7. CURSO 2º ESO.

### 7.1. OBJETIVOS CORRESPONDIENTES A LOS CONTENIDOS DE 2º DE ESO.

- Identificar los elementos visuales que configuran las imágenes en el entorno visual cotidiano y en las obras de arte. Conocer los elementos básicos del lenguaje visual e identificarlos en la construcción de obras propias y ajenas, así como expresarse de forma personal, utilizando las características expresivas de los elementos visuales de la imagen. Valorar las obras de arte, intentando aprender de ellas.
- Saber diferenciar las texturas de nuestro entorno y valorar sus cualidades expresivas.
- Saber explicar el origen del color y las diferencias entre color luz y color pigmento. Diferenciar los colores primarios de los secundarios de la síntesis aditiva y sustractiva.
- Conocer las cualidades del color y las posibilidades expresivas de las gamas cromáticas. Diferenciar las cualidades emotivas y simbólicas del color, y analizarlas en obras de arte de distintos periodos artísticos.
- Conocer los conceptos y esquemas básicos de la composición. Utilizar diversos recursos plásticos para trabajar cada uno de los factores. Observar diferentes tipos de composición y sus posibilidades expresivas. Realizar composiciones de acuerdo a una intención y ser capaz de utilizar el léxico propio de la materia.
- Reconocer y saber representar las estructuras base de las formas naturales que nos rodean.
- Conocer y saber aplicar la técnica del claroscuro.
- Conocer las diferentes posibilidades de trabajar en volumen, según el material y herramientas utilizadas. Crear una figura sencilla. Conocer la evolución de este tipo de obra a través del tiempo y sus posibilidades expresivas.
- Concebir el lenguaje visual y audiovisual como un proceso, y conocer los factores objetivos y subjetivos que interactúan. Conocer los diversos componentes y saber emitir mensajes, según las intenciones y los fines propuestos, valorando la función estética, informativa y cultural.
- Conocer y emplear adecuadamente los útiles de dibujo técnico para realizar los trazados geométricos elementales.
- Conocer y utilizar diferentes signos y elementos geométricos. Conocer los elementos y trazados de la circunferencia y los trazados para su división en partes iguales, así como reconocer ángulos y operar con ellos.
- Conocer el Teorema de Tales, y diversas aplicaciones del mismo.
- Conocer diferentes tipos, construcciones y aplicaciones de triángulos y cuadriláteros.
- Conocer diferentes tipos de construcción de polígonos regulares. Aplicar las construcciones estudiadas al diseño de formas bidimensionales.
- Manejar el concepto de tangencia y utilizar los enlaces para la construcción de óvalos, ovoides y espirales.
- Entender el concepto de módulo utilizando la simetría, el giro y la traslación.
- Comprender los conceptos de proporción, semejanza y escala.
- Comprender el concepto de proyección, así como sus variantes y los sistemas de representación a que dan lugar.

- Saber representar espacios y sólidos sencillos en Isométrica, Caballera y Cónica.
- Esforzarse por conseguir precisión y limpieza en las representaciones técnicas.

## 7.2. PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 2º ESO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.

BLOQUE 1. DIBUJO TÉCNICO.					
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	CC	
<p>1.Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.</p> <p>2.Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza.</p> <p>3.Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: trazados y operaciones.</p> <p>4. Lugares geométricos bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.</p> <p>5.Definición, construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.</p> <p>6. Ángulos: clasificación y operaciones. Teorema de Tales y aplicaciones.</p> <p>7. Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos puntos y rectas notables. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos.</p> <p>8. Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.</p> <p>9. presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.</p>	1. Comprender y emplear los conceptos <b>espaciales del punto, la línea y el plano.</b>	PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.	8	CMCT CEC	
	2. Conocer lugares geométricos y definirlos.	PV.3.12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos.	PV.3.12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos.	8	CCL CMCT
	PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.	PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.	8	CMCT CAA
	PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.	PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.	8	CMCT
	PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.	PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.	8	CMCT
	PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.	PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.	8	CMCT
	PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	8	CMCT CEC
		PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	8	CMCT CEC
	PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.	PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.	8	CMCT
	PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.	PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.	8	CMCT CEC
	PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.	PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.	8	CMCT
	PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	1-11	CMCT CEC
	PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.	PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.	10	CMCT
	PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	10	CMCT CEC
	PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	10	CMCT CEC

## BLOQUE 2. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	CC
------------	-------------------------	--------------------------------------	--------	----

<p>1. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano. Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.</p> <p>2. Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.</p> <p>3. Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad... Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales, orgánicas e inorgánicas.</p> <p>4. Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas. Valores expresivos y psicológicos.</p> <p>5. La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles.</p> <p>6. El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo. Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés.</p> <p>7. Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.</p> <p>8. Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales.</p> <p>9. Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.</p> <p>10. Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.</p> <p>11. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p>	PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	PV.1.2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.	7	CAA, CEC, SIEE
	PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	4	CAA, CEC, SIEE	
	PV.1.2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, utilizando lápices de grafito y de color de diferentes durezas, en distintas posiciones y ejerciendo diferentes presiones, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.	3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	CAA, CEC, SIEE	
	PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	PV.1.3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	1-11	CEC, CAA, SIEE
	PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	PV.1.4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	7	CEC, CAA
		PV.1.4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	9	CEC, CAA, SIEE
		PV.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.	3, 4, 6, 9, 10 y 11	CMCT
	PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustrativa.	2, 4 y 5	CEC, CAA, SIEE, CD
		PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	CEC
		PV.1.6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	3, 4, 5, 7 y 9	CEC, CAA, SIEE
	PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	PV.1.8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	1-11	CEC, CAA, SIEE, CSC
PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.	1-11	CEC, CAA, SIEE, CSC	
PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.	3 y 6	CEC	
PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	1-11	CEC, CAA, CSC	
	PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	CEC, CAA, SIEE	
	PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.	3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	CEC, CAA, SIEE	
	PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	4, 7, 8 y 9	CAA, CEC, SIEE	
	PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico - plásticas.	4, 7, 8 y 9	CEC, CAA, SIEE, CSC	
PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	1-11	CEC, CAA, CSC		

BLOQUE 3. LENGUAJE AUDIOVISUAL				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.</li> <li>Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Lenguajes específicos: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad y otras tecnologías. Finalidades de los lenguajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</li> <li>Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).</li> <li>Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.</li> <li>Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario.</li> <li>Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Elaboración y manipulación de imágenes utilizando la cámara fotográfica, la cámara de vídeo, programas informáticos, etc.</li> <li>Factores concurrentes en los distintos campos de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. Valoración crítica de la obra de arte.</li> </ul>	PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	1	CEC, CAA
	PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la <i>Gestalt</i> . PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i> .	1 1	CMCT CEC
	PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	1 y 3 3	CEC, CAA CAA, CEC, SIEE
	PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).	1	CEC, CAA, SIEE
	PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	1	CCL CAA CEC
	PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	1, 2, 4 y 7 4 y 7	CAA CEC CAA CEC SIEE
	PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	1	CAA CEC SIEE CD
	PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	1 1	CCL CD CCL CAA CEC
	PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	PV.2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>storyboard</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.	1 y 2	CAA CSC SIEE
	PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.	1	CCL CAA CEC CSC
	PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.	1	CEC, CAA, SIEE, CSC
	PV.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.	PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	2, 4 y 6	CCL, CEC, CAA, CSC
	PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	1-11	CEC, CAA, SIEE, CD

### 7.3. CONTENIDOS MÍNIMOS 2º ESO

## BLOQUE 1: DIBUJO TÉCNICO

### **Trazados geométricos**

- Útiles para el dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.
- La geometría en el arte y en la naturaleza.
- Elementos geométricos básicos. Punto, recta y plano.
- Paralelismo y perpendicularidad. Trazado de perpendiculares y paralelas.
- Operaciones con segmentos.
- Lugares geométricos: Mediatriz, bisectriz y circunferencia
- Elementos de la circunferencia. Posiciones relativas.
- Ángulos: Clasificación y operaciones.
- Teorema de Thales y aplicaciones.

### **Formas poligonales.**

- Los triángulos. Clasificación y construcción.
- Los cuadriláteros. Clasificación y construcción.
- Polígonos regulares. Construcciones inscritas en la circunferencia y conociendo el lado. Métodos particulares y generales.
- Aplicaciones en diseños geométricos.

### **Tangencias y enlaces.**

- Definición y construcción de tangencias y enlaces.
- Óvalo, ovoide y espiral.

### **Transformaciones Geométricas.**

- Simetría, giro y traslación. Aplicación en el diseño de composiciones con módulos y escalas.

### **Espacio y volumen.**

- Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, perspectiva isométrica, perspectiva caballera y perspectiva cónica.
- Representación de espacios y volúmenes sencillos.

## BLOQUE 2: EXPRESIÓN PLÁSTICA

### **Elementos configuradores de los lenguajes visuales.**

- Valores expresivos del punto, la línea y el plano.
- La forma. Formas naturales y artificiales. Recursos gráficos para su representación (líneas, puntos, planos, colores, texturas, claroscuro). Relación figura-fondo.
- Fases del proceso de elaboración de un dibujo (encajado, desarrollo, detalles y acabado).

### **La textura.**

- La textura y sus cualidades expresivas.



-Tipos de texturas.

### **El color.**

-La luz y el color. Fundamentos teóricos.

-Colores luz. Colores primarios y secundarios.

-Colores pigmento. Colores primarios y secundarios. El círculo cromático. Colores complementarios.

-Las cualidades del color.

-Las gamas cromáticas.

-La armonía cromática.

-Valores expresivos y Psicológicos

-Métodos creativos y técnicas gráfico plásticas secas y húmedas.

### **Sintaxis de la imagen.**

-Esquemas de composición. Simetría y asimetría. Proporción, equilibrio y ritmo.

-El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Repetición y ritmo.

### **La figura humana.**

-Análisis de esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.

### **Formas tridimensionales.**

-Características de las obras tridimensionales. Materiales y técnicas.

-Manifestaciones artísticas.

## **BLOQUE 3: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

### **El lenguaje visual y audiovisual**

-La comunicación visual y audiovisual. Elementos y funciones.

-Niveles de iconicidad en la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagrama, logotipo, marca y pictograma).

-Lectura y análisis de imágenes publicitarias, gráficas, visuales y audiovisuales. Aspectos denotativos y connotativos.

-Recursos narrativos y expresivos: encuadre, tipos de planos y angulación.

-Procedimientos y técnicas de la imagen fija y en movimiento: Fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía.

## **8. CURSO 4º ESO.**

### **8.1. OBJETIVOS CORRESPONDIENTES A LOS CONTENIDOS DE 4º DE ESO.**



**Obj.PV.1.** Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entendiéndolos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural.

**Obj.PV.2.** Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

**Obj.PV.3.** Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

**Obj.PV.4.** Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

**Obj.PV.5.** Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.

**Obj.PV.6.** Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y analizando los elementos configurados de la imagen y de los procesos comunicativos.

**Obj.PV.7.** Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.

**Obj.PV.8.** Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.

**Obj.PV.9.** Planificar y reflexionar, sobre el proceso de realización de proyectos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de su consecución.

**Obj.PV.10.** 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 relevancia en la sociedad de consumo actual.

**Obj.PV.11.** Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

## 8.2. PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 4º ESO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.

### BLOQUE 1: DIBUJO TÉCNICO

El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.

Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico.

Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.

Proporción y escalas.

Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.

Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.

## **BLOQUE 2: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.

Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.

El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales.

Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. La imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos.

Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes.

Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

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.

## **BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO**

Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas.

Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño.

Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.

Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...). Publicidad.

Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos.

Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web

Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad.

Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.

#### BLOQUE 4: LENGUAJE VISUAL Y MULTIMEDIA

Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.

La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.

La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.

El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.).

Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico.

Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Proyectos visuales y audiovisuales.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU NIVEL COMPETENCIAL

CC	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CSC-CIEE-CCEC	Crit.PV. 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.
CCL-CMCT-CCEC	Crit.PV.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.

CAA-CIEE-CCEC	Crit.PV.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.
CAA-CSC	Crit.PV.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.
CCL-CCEC	Crit.PV.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.
CMCT-CCEC	Crit.PV.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.
CMCT	Crit.PV.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.
CD	Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.
CCL-CCEC	Crit.PV.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.
CCEC	Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
CCL-CMCT-CD-CAA-CSC-CIEE-CCEC	Crit.PV.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.
CCL-CCEC	Crit.PV.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.
CCL-CD-CCEC	Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
CD-CAA-CIEE-CCEC	Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

CCL	Crit.PV.4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.
-----	---

CC	CRITERIOS DE EVALUACIÓN 4º ESO	ESTÁNDARES APRENDIZAJE EVALUABLES
CSC -CIE E-C CEC	Crit.PV. 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.	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.
CCL- CMC T-CC EC	Crit.PV.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.	Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión. Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.
CAA -CIE E-C CEC	Crit.PV.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.	Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados. Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.

		Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades
CAA -CS C	Crit.PV.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.	Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.
CCL- CCE C	Crit.PV.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.	Est.PV.1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos.
		Est.PV.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.
CMC T-CC EC	Crit.PV.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.	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.
		Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
		Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
		Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
CMC T	Crit.PV.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.	Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
		Est.PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

		Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados.
		Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
CD	Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
CCL- CCE C	Crit.PV.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.	Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas. Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
CCE C	Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.
CCL- CMC T-CD -CA A-C SC- CIEE -CC EC	Crit.PV.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.	Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. Est.PV.3.3.3. 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.



		Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
		Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.
CCL- CCE C	Crit.PV.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.	Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.
		Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.
CCL- CD- CCE C	Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
		Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
		Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
CD- CAA -CIE E-C CEC	Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
		Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
		Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
CCL	Crit.PV.4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.

## UD 1: Fundamentos de la imagen

### CONTENIDOS

Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica.

Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

Factores de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc.

Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. Valoración crítica de la obra de arte.

Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes.

### EVALUACIÓN

Criterios PV. 1.1, 1.5., 3.1.

Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	CSC-CIEE-CCEC
Est.PV.1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos.	CCL-CCEC
Est.PV.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.	CCL-CCEC
Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.	CCL-CCEC
Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	CCL-CCEC

## UD 2: Lenguaje visual y audiovisual. Fotografía y cine.

### CONTENIDOS

Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.

La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.

El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.).

Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico.

### EVALUACIÓN

Criterios PV. 4.1., 4.2.

Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.	CCL-CCEC
Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.	CCL-CCEC
Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	CCL-CD-CCEC
Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	CCL-CD-CCEC
Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CCL-CD-CCEC

## UD 3: Imagen digital: retoque, edición, dibujo vectorial.

### CONTENIDOS

Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.

Proyectos visuales y audiovisuales.

### EVALUACIÓN

Criterios PV. 1.2, 4.3,

Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.	CCL-CMCT-CCEC
Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	CD-CAA-CIEE-CCEC

Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	CD-CAA-CIEE-CCEC
<b>UD 4: Proyecto publicitario</b>	
CONTENIDOS	
La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. Proyectos visuales y audiovisuales.	
Criterios PV. 1.3, 1.4, 4.3, 4.4	
Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades	CAA-CIEE-CCEC
Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.	CAA-CSC
Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	CD-CAA-CIEE-CCEC
Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.	CCL
<b>UD 5: Fundamentos del diseño</b>	
CONTENIDOS	
Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas. Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño. Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...). Publicidad. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). El color en la composición. Simbología y psicología del color. Relatividad del color.	
Criterios PV. 3.2, 3.3.	
Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.	CCEC
Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	CCL-CMCT-CD-CAA-CSC-CIEE-CCEC

## UD 6: Diseño gráfico

### CONTENIDOS

Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web  
Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.

### Criterios PV. 3.3

Estándares de aprendizaje evaluables

CC

Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

CCL-CMCT-CD-CAA-  
CSC-CIEE-CCEC

Est.PV.3.3.3. 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.

CCL-CMCT-CD-CAA-  
CSC-CIEE-CCEC

Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

CCL-CMCT-CD-CAA-  
CSC-CIEE-CCEC

## UD 7: Geometría plana. Aplicaciones en el diseño.

### CONTENIDOS

El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.

Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico.

Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos.

Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.

Proporción y escalas.

### Crit.PV. 2.1, 2.3.

Estándares de aprendizaje evaluables

CC

Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.

CMCT-CCEC

Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

CMCT-CCEC

Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

CMCT-CCEC

Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	CMCT-CCEC
Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CD
<b>UD 8: Proyecto de Diseño. Fases</b>	
CONTENIDOS	
Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta.	
Criterios PV. 3.3	
Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Est.PV.3.3.3. 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.	CCL-CMCT-CD-CAA-CSC-CIEE-CCEC
Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	CCL-CMCT-CD-CAA-CSC-CIEE-CCEC
Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	CCL-CMCT-CD-CAA-CSC-CIEE-CCEC
<b>UD 9: Sistemas de representación</b>	
CONTENIDOS	
Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.	
Criterios PV. 2.2.	
Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	CMCT
Est.PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	CMCT

Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados	CMCT
Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	CMCT
<b>UD 10: Expresión plástica: procedimientos y técnicas</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	
<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.</p> <p>Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.</p> <p>Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales.</p> <p>Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. La imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos.</p>	
Criterios PV. 1.1, 1.2, 1.3.	
Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	CSC-CIEE-CCEC
Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.	CCL-CMCT-CCEC
Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.	CCL-CMCT-CCEC
Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.	CAA-CIEE-CCEC
Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.	CAA-CIEE-CCEC
Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades	CAA-CIEE-CCEC
<b>UD 11: Proyecto de creación artística</b>	



## CONTENIDOS

Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

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.

Criterios PV. 1.1, 1.2, 1.3, 1.4

Estándares de aprendizaje evaluables	CC
Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	CSC-CIEE-CCEC
Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.	CCL-CMCT-CCEC
Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.	CAA-CIEE-CCEC
Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades	CAA-CIEE-CCEC
Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.	CAA-CSC

### 8.3. CONTENIDOS MÍNIMOS 4º ESO

#### Bloque 1. Dibujo Técnico

El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.

Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico.

Trazados geométricos: tangencias y enlaces.

Proporción y escalas.

Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Vistas. Perspectiva cónica.

## Bloque 2: Expresión plástica

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica.

Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.

El color en la composición. Simbología y psicología del color.

Texturas visuales.

Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos).

Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes.

Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.

Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

## Bloque 3: Fundamentos del Diseño

Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño.

Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño.

Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.

Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...). Publicidad.

Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. La señalética.

Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad.

Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.

## Bloque 4: Lenguaje visual y multimedia

Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.

La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.

La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.

El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (story-board).

Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine.

Lenguaje cinematográfico.

Proyectos visuales y audiovisuales.

## 9. ORGANIZACIÓN TEMPORAL

El curso escolar en Secundaria tiene alrededor de 175 días de clase, es decir, 35 semanas. Si consideramos que la Educación Plástica y Visual en 1º de la ESO se imparte durante tres sesiones semanales, serán 105 las horas o sesiones. Hay que tener en cuenta la duración del período lectivo, que puede ser inferior a la hora. En nuestro centro la sesión es de 50 minutos. Para realizar la secuenciación se tomará como referencia 95 sesiones teniendo en cuenta que algunas no se podrán realizar por falta de asistencia del profesor, de los alumnos por actividades extraescolares en horario lectivo, por falta de interés cuando la mayoría de los alumnos no traigan el material necesario al aula, etc.

Teniendo en cuenta los datos del contexto en el que nos encontramos y los contenidos que se han establecido en la programación didáctica de **Educación Plástica y Visual de 1º de ESO** y los contenidos mínimos del currículo en nuestra comunidad, recogidos anteriormente, vamos a distribuir los contenidos en 9 unidades didácticas.

Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 3 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 90 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla a continuación:

### 1º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Trazados geométricos	10 sesiones
UNIDAD 2: Las formas poligonales.	10 sesiones
UNIDAD 3: Formas simétricas.	10 sesiones
UNIDAD 4: Las formas.	10 sesiones
UNIDAD 5: La forma en el espacio.	10 sesiones
UNIDAD 6: La figura humana.	10 sesiones

UNIDAD 7: Lenguaje visual.	10 sesiones
UNIDAD 8: Elementos básicos de la expresión plástica.	10 sesiones
UNIDAD 9: El color.	10 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>90 sesiones</b>

## 2º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Dibujo geométrico	9 sesiones
UNIDAD 2: : Proporción y estructuras	8 sesiones
UNIDAD 3: Sistemas de representación	8 sesiones
UNIDAD 4: : Perspectiva cónica	8 sesiones
UNIDAD 5: El color	9 sesiones
UNIDAD 6: Luz y volumen	8 sesiones
UNIDAD 7: La composición	9 sesiones
UNIDAD 8: Percepción y lectura de imágenes	8 sesiones
UNIDAD 9 modulares Lenguaje audiovisual	7 sesiones
UNIDAD 10: Análisis de las formas	8 sesiones
UNIDAD 11 Elementos de expresión	6 sesiones
Materiales y técnicas en la expresión plástica	6 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>95 sesiones</b>

En el aula nos encontramos con una diversidad de intereses y motivaciones por parte de los alumnos. Estos pueden reorientar el desarrollo de una unidad didáctica o de la programación. De ahí que la programación de los tiempos tenga carácter flexible, pudiéndose dar prioridad al desarrollo de determinados contenidos. Esto no quiere decir que se eliminen contenidos, sino que se prioricen algunos por el interés que suscita en el alumnado o por la dificultad y necesidad de incidir sobre ellos.

Además cabe recalcar, que en caso de 1º de la ESO, una de las clases semanales se desdobra para que los alumnos cursen la asignatura de catalán, por lo que durante esa hora los alumnos que cursan plástica realizarán actividades paralelas o de refuerzo sin avanzar materia. Todo ello hace que se reduzca en cierta medida el número de sesiones ordinarias del curso.

## 4º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 0: Sesión introductoria	1 sesión
UNIDAD 0: Pruebas iniciales de conocimientos	2 sesiones
UNIDAD 1: Geometría plana	6 sesiones
UNIDAD 2: Dibujo geométrico	8 sesiones
UNIDAD 3: Sistemas de	8 sesiones
UNIDAD 4: Lenguaje audiovisual	8 sesiones
Actividad complementaria/extraescolar	2 sesiones
UNIDAD 5: Fundamentos del diseño	6 sesiones
UNIDAD 6: Fundamentos de la imagen	9 sesiones
UNIDAD 7: Proyecto de diseño, fases	12 sesiones
Actividad complementaria/extraescolar	1 sesión
UNIDAD 8: Diseño gráfico	8 sesiones
UNIDAD 9: Lenguaje visual y narrativa	7 sesiones
UNIDAD 10: representación fotografía e imagen digital	8 sesiones
UNIDAD 11: Expresión plástica, procedimientos y técnicas	6 sesiones
Proyecto, exposición final.	6 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>95 sesiones</b>

## 10. INCORPORACIÓN DE LOS TEMAS TRANSVERSALES

### 10.1. EDUCACIÓN EN VALORES

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

#### Respeto

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

#### Responsabilidad

- Frente a las tareas personales y de grupo: esfuerzo, compromiso.
- Frente a las normas sociales: civismo, ciudadanía. Se puede trabajar con el enfoque de deber (“tenemos el deber de...”).

- Frente a los conflictos y dilemas morales: información fiable, sentido crítico, posicionamiento.
- Frente al consumismo: consumo responsable y racional de productos.
- Frente a las generaciones venideras: desarrollo sostenible, ética global a largo plazo.

### Justicia

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

### Solidaridad

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

### Creatividad y esperanza

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

## 10.2. MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y DE LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA

Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de la etapa, y en cumplimiento de lo dispuesto en la Orden de 15 de mayo de 2015, en el área de «Educación Plástica Visual y Audiovisual» se

trabajarán distintos elementos transversales para estimular el hábito de la lectura y mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita.

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

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

### **Interés y el hábito de la lectura**

- Fragmentos de textos históricos, críticas de arte, literarios, artículos de prensa y de revistas especializadas, etc.
- La lectura de textos desde nuestra área también es concebida como punto de partida para representar o ilustrar su contenido. La lectura de libros es un recurso muy apropiado para posteriormente ilustrarlo con técnicas plásticas o también con técnicas audiovisuales, realizando, por ejemplo, un video-poema.
- Otras veces texto e imagen se leen simultáneamente como es el caso del cómic. En 1º de ESO se planifican visitas a la biblioteca del centro para leer y analizar cómics. Posteriormente se realiza un cómic.
- Libros de temática muy diversa sobre biografías de artistas, memorias.

### **Expresión escrita: leer y escribir**

- En la presentación de los trabajos de clase, el alumno deberá adjuntar por escrito, qué ha querido mostrar con su obra, una breve autocrítica y aprendizaje adquirido.
- En la presentación de un proyecto el alumno deberá redactar un informe que explique todo el proceso desde la fase inicial hasta el acabado y presentación final.
- Elaboración de informes y trabajos escritos sobre artistas, obras cinematográficas, pictóricas, escultóricas o creaciones del ámbito del diseño.
- Elaboración de todo tipo de producciones escritas: murales, pósters...

### **Expresión oral: escuchar y hablar**

Los alumnos deben aprender a expresarse con fluidez y claridad. En la enseñanza secundaria se debe promover las dos formas de expresión oral (espontánea y planificada), de acuerdo al nivel en que se encuentran el alumnado. En el primer ciclo se sugiere dar preferencia a la expresión espontánea para fomentar la participación de los alumnos. En general, el alumno debe saber emitir un discurso coherente, donde las ideas se digan con corrección y fluidez, presentadas de forma clara y ordenada. Debe presentar



argumentos que refuercen su discurso y también deben controlar la voz y emplear gestos y movimientos corporales. Las actividades de expresión oral pueden ser las siguientes:

- La exposición en voz alta de una argumentación, de una opinión personal, de los conocimientos que se tienen en torno a algún tema puntual, como respuesta a preguntas concretas, o a cuestiones más generales, como pueden ser: “¿Qué sabes de...?”, “¿Qué piensas de...?”, “¿Qué quieres hacer con...?”, “¿Qué valor das a...?”, “¿Qué consejo darías en este caso?”.
- Presentación y explicación de algunos de sus proyectos al resto de la clase, permitiendo que el resto del alumnado exprese sus opiniones. La presentación y explicación oral de una obra gráfica o de una obra de arte puede ser otra forma de fomentar la expresión oral.
- Debates a nivel de grupo-clase para que los alumnos expresen oralmente sus opiniones. Así por ejemplo, en el tema del Lenguaje Audiovisual, perteneciente al bloque de contenidos Comunicación Audiovisual se visionarán películas, cortos, anuncios, videoclips, etc., y posteriormente se abrirán debates que permitan expresar ideas y opiniones oralmente sobre diversas cuestiones.
- Con esta misma finalidad se utilizarán noticias de actualidad extraídas de la prensa escrita en formato papel o digital que tengan que ver con el tema que se esté estudiando. Se leerán en clase y posteriormente se abrirá un debate en el que se debe fomentar la creatividad y el juicio crítico sobre el tema propuesto, argumentando y respetando las opiniones ajenas, sin interrumpir la intervención del resto de compañeros.

### 10.3. USO DE LAS TIC

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

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

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

- Uso de procesadores de texto para redactar, revisar ortografía, hacer resúmenes, añadir títulos, imágenes, hipervínculos, gráficos y esquemas sencillos, etc.
- Uso sencillo de programas de presentación (PowerPoint, Prezi, etc.): trabajos multimedia, presentaciones creativas de textos, esquemas o realización de diapositivas.

- Software educativo y profesional para editar, realizar diseño gráfico, modificar imágenes, etc, como puede ser PowerPoint, Gimp, edición de video: Stopmotion Studio Pro, programa edición Chroma Key: Touch Cast...
- Utilización de programas de correo electrónico.
- Usos y opciones básicas de los programas de navegación.
- Uso de enciclopedias virtuales (CD y www).
- Uso de periféricos: escáner, impresora, etc.
- Internet: búsqueda y selección crítica de información.
- Elaboración de documentos conjuntos mediante herramientas de programas de edición simultánea (Drive, etc.).
- Utilización de los innumerables recursos y páginas web disponibles.

#### 10.4. OTROS ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO

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

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

##### **Educación moral y cívica**

- Actuación en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios de la actividad plástica, como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.
- El respeto y la valoración de los trabajos plásticos provenientes de otras épocas y culturas.
- La gran variedad de opciones en la representación de las formas y los diferentes estilos implican la aceptación de otros puntos de vista desde el respeto.

##### **Educación para la paz**

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

### Educación del consumidor

- Se debe fomentar el cuidado y mantenimiento del material de dibujo geométrico, pues gran parte del mismo debería durar a lo largo de toda la enseñanza secundaria. Hábitos de conservación del material ayudan a mejorar la educación del consumidor.
- Se debe mostrar una visión crítica con la sociedad del consumo y la publicidad.

### Educación para la igualdad entre sexos

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

### Educación vial

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

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

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

entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; capacidad organizativa, etc.).

## 11. METODOLOGÍA

La metodología que se seguirá partirá del conocimiento de los alumnos y su opinión con respecto a los diferentes aspectos de la realidad, siendo capaz de conectar con sus intereses y necesidades, proponiéndoles de forma clara y atractiva, la finalidad y utilidad de los aprendizajes que se realicen en el proceso educativo.

La adaptación de los distintos elementos curriculares a la situación concreta del aula, se orientará a crear un ambiente que favorezca las relaciones de comunicación entre los protagonistas del proceso de aprendizaje y entre estos y las informaciones que proceden del medio y de los recursos utilizados. En ese sentido, tan importante como el contenido informativo de la comunicación, es el contenido de tipo socio-afectivo que se relaciona directamente con la motivación del alumnado.

El proceso de aprendizaje debe favorecer la diversidad de respuestas del alumnado, convirtiéndose así, la creatividad en un principio didáctico que deberá orientar el trabajo en el aula.

La creatividad se desarrolla y fomenta especialmente en las áreas artísticas, determinada, no por el coeficiente intelectual, sino por distintos estilos de percepción y actitudes estilísticas concretas en la utilización de la mente. En cualquier caso, se manifiesta básicamente en la capacidad para proponer soluciones alternativas a una misma situación y realizar un trabajo original que pueda ser identificado con la persona y no sea mera reproducción de otro.

Un planteamiento metodológico centrado en la comunicación y la potenciación del pensamiento y la expresión divergentes, completará una primera fase de motivación y exploración de las percepciones y los procedimientos expresivos del alumno, como requisito básico para facilitar la construcción de representaciones y procedimientos nuevos, más ricos y matizados. Para facilitar ese proceso, se crearán situaciones de enseñanza-aprendizaje que posibiliten la interacción entre las ideas, sentimientos, vivencias y procedimientos expresivos de los alumnos, y las nuevas informaciones y procedimientos.

La investigación experimental y vivencial será una estrategia para promover este tipo de acciones, propiciando el desarrollo de la autonomía y la creatividad, facilitando el aprendizaje de los recursos conceptuales, los procedimientos y las técnicas específicas del Área de Educación Plástica y Visual.

Además, se fomentará la curiosidad y el interés para hallar nuevas fórmulas y procedimientos expresivos apuntando al desarrollo del pensamiento divergente que caracteriza al individuo creativo. Contribuyendo a fomentar actitudes solidarias, cooperantes y respetuosas a las formas expresivas ajenas a través del trabajo en individual y en grupo. En estas últimas se fomentará la participación en debates y tomas de decisiones como mecanismo corrector de situaciones discriminatorias, ya sean por sexo o por cualquier otro tipo, contribuyendo a establecer relaciones más justas y equilibradas.

Se utilizarán estrategias y actividades orientadas a mejorar la capacidad de observación y elaboración de las imágenes del entorno como requisito previo al acto mismo de la expresión creativa. Enseñar a ver y a hacer constituyen dos referentes básicos en la toma de decisiones de carácter metodológico, primando el aprendizaje de procedimientos y destrezas a partir de la realización de actividades manuales, sobre el desarrollo de la capacidad de observación y elaboración, vinculada al saber ver.

La mejora de las cualidades perceptivas a través de diferentes juegos y actividades, propiciarán una

aproximación al análisis riguroso y sensible de la obra de arte y facilitará el proceso creativo.

Además, el conocimiento de los nuevos métodos tecnológicos y su utilización en el aula, debe enriquecer el repertorio de los que se han usado tradicionalmente, valorando, adecuadamente, la diversidad de posibilidades que ofrecen.

Los principios metodológicos en los que basaremos nuestra actividad docente son:

- **Motivación:** Insertar al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que, el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.
- **Investigación:** Entendida tanto como principio didáctico que imbuya toda la creatividad y marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.
- **Creatividad:** El desarrollo de la creatividad es prioritario en el lenguaje plástico y visual, puesto que toda la actividad expresiva lo es en cuanto supone una creación por parte del individuo. Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin.

Se potenciará la creatividad a través de sus principales indicadores:

- **Fluidez,** indica la capacidad de solucionar problemas dando más de una respuesta a una misma situación, o de producir un gran número de ideas en un tiempo determinado.
- **Ductilidad,** para ser capaces de adaptarse a las circunstancias y situaciones concretas, y de reformar o variar, si así lo requieren las circunstancias, el proyecto o idea.
- **Originalidad,** en el sentido de intentar crear un trabajo diferente, para que cada trabajo sea expresión del propio individuo y, por tanto, perfectamente reconocible e identificable; también se interpreta como la capacidad de obtener soluciones o respuestas poco comunes o para realizar asociaciones no habituales.
- **Flexibilidad y redefinición,** para poder enfocar los problemas desde distintos puntos de vista y poder pasar de unas soluciones visuales y plásticas a otras.
- **Elaboración,** que implica la habilidad y persistencia necesarios para llevar a cabo una creación, venciendo no sólo los problemas de índole material, sino también los personales y sociales, así como la producción de múltiples soluciones para la organización y materialización de un proyecto o idea.

De todos modos, conviene dejar claro, que el fin último del proceso educativo del Área de Plástica y Visual, no es crear artistas, sino permitir que los que potencialmente lo sean, puedan llegar a serlo e introducir una serie de valores que ayuden al individuo a entender el lenguaje visual del mundo que les rodea.

Fomentar la metodología basada en la **Metodología Art Thinking**: siendo la emoción la que permite que la información cale hondo en la persona. Desde la emoción se fija el aprendizaje. La propuesta del **ART**

*THINKING* es la incorporación del arte en la educación para evocar placer, satisfacción, estímulo y conseguir que el esfuerzo y la constancia, lleguen de forma natural desde la activación de emociones positivas.

Es de hecho necesario que sea bidireccional para conseguir el objetivo que se persigue: un aprendizaje que cale hondo. La retroalimentación en el aprendizaje es vital, **reconociendo el valor del alumno como ente activo, como ente sabio capaz de aportar valor a los compañeros e incluso al propio maestro**. Porque todos tenemos algo que aprender y algo que enseñar.

La Metodología del **Recicl-ARTE** cuidará en su desarrollo la **concienciación ecológica dentro y fuera del aula**, activando iniciativas y hábitos respetuosos con el medio ambiente a partir del reciclado de materiales, utilización de apuntes en soporte digital y depósito y reutilización de “**residuos artísticos**”.

### **Papel de la profesora**

El papel del profesor, en la impartición del Área de Educación Plástica y Visual, como coordinador central del proceso de trabajo, es muy importante y a la vez complicado, puesto que ha de enfrentarse a modos y situaciones muy variadas mediante los que los alumnos intentan experiencias artísticas. Por lo tanto, deberá procurar:

- Motivar a los alumnos para que sean capaces de observar, analizar, comprender y ver, críticamente, el mundo que les rodea. Con esta acción motivadora, se pretende captar el interés del alumnado, resaltando la actualidad y cercanía de los temas y actividades tratados, la necesidad de su estudio, su aplicación formativa y orientadora, así como las posibilidades de aplicación.
- Orientar y organizar la búsqueda de información necesaria, libros, material informático, catálogos, vídeos, revistas, películas, etc.
- Planificar y programar las tareas académicas de desarrollo curricular, secuenciando el orden de las mismas, repartiendo tiempos, todo ello con las necesarias dosis de flexibilidad y adaptación a situaciones imprevistas.
- Ser creativa para poder dar la respuesta, más adecuada, a los problemas tanto teóricos, como prácticos que surjan.
- Tratar de que los alumnos: Disfruten en la tarea de observación de realizaciones plásticas, tanto propias como ajenas. Respeten las expresiones y creaciones de los demás.
- Valorar el proceso creativo como tal, y evitar el encasillamiento de las actividades plásticas en las categorías de Dibujo lineal y artístico.
- Elegir el material a utilizar (actividades, materiales en papel o informáticos, soportes audiovisuales, programas de ordenador, etc) basándose en criterios académicos y de atención a la diversidad.

### **11.1. ESTRATEGIAS EN EL AULA**

Cada una de las clases va a tener una serie de parámetros en común;

En primer lugar, el profesor comenzará usando una problemática actual para inducir al debate colectivo, siempre relacionado con los contenidos que se van a trabajar ese día.

A continuación, se usará el proyector para visionar todo tipo de imágenes relacionadas (dado el carácter visual de la asignatura) y proyectar vídeos (dado el carácter audiovisual). El profesor irá introduciendo la teoría relacionándola con lo proyectado en la pizarra. En determinadas ocasiones, inducirá al aprendizaje a través de preguntas o supuestos donde los alumnos tengan que analizar situaciones y buscar respuestas para la resolución de problemas. Los alumnos tomarán notas en su cuaderno.

En tercer lugar, y dado el carácter práctico de la asignatura, se explicará de manera gráfica con ejemplos en el arte, o incluso de otros alumnos, el ejercicio práctico relacionado con los contenidos vistos anteriormente. Serán ejercicios en grupo o individuales donde se evaluarán una serie de ítems ya establecido y que el profesor dará a conocer a los alumnos previamente.

El alumnado deberá participar en clase de forma activa, respetando a sus compañeros/as y a la profesora, compartiendo sus logros y comunicando tus ideas, pero siempre siendo respetuoso y tolerante.

Al final de cada tema, deberán recoger en su **“Glosario de términos artísticos”** (no obtendrá una calificación especial, sino que servirá como instrumento para crearse sus propios apuntes para la realización de las pruebas objetivas), donde pondrán todas las palabras nuevas que hayan aprendido en la unidad y su definición. Éstas definiciones siempre en la prueba escrita o se preguntarán de forma oral, por lo que es muy importante que las apuntes y vayas aprendiéndolas poco a poco. Además de elaborar tus propios apuntes, a partir de la exposición de la profesora, y que te servirán junto con el material colgado en el blog para preparar tus pruebas objetivas o exámenes.

Al acabar el trimestre se realizará un examen global de lo visto. Mayormente serán pruebas de carácter práctico de corta duración donde se registre un compendio de lo visto hasta el momento.

## 12. TRABAJOS INTERDISCIPLINARES U OTROS DE NATURALEZA ANÁLOGA QUE IMPLIQUEN A VARIOS DEPARTAMENTOS

Realización de varios Diarios Artísticos colaborativos, tanto en formato papel (**molesquine**), como en formato **epub** en colaboración con los Departamentos de **Geografía e Historia**, para los grupos de 2º ESO: el **“Molesquine del Arte y Patrimonio”**, a modo de fichas de análisis de obras artísticas de artistas aragoneses; y con el **Departamento de Biología**, para los grupos de 1º ESO **“Molesquine de la Botánica y el Mundo Animal”**, y para ambos cursos, en colaboración con el Departamento de Lengua y Literatura **“El Molesquine Literario”**.

En colaboración con otros Departamentos Didácticos, particularmente el de Historia, Lengua y Plástica, los alumnos de 2ºESO participarán en un proyecto titulado “Conoce a Charles Dickens”, durante las dos semanas antes de las vacaciones de navidad.



### 13. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación comprenderá tres momentos claves diferentes durante el proceso:

a) **Evaluación inicial:** Se realizará al comienzo del curso para determinar el grado de formación y de interés del alumnado. Esto permitirá adecuar los contenidos a las características del grupo y de los alumnos de una forma personalizada.

La prueba inicial, la observación del profesor y datos que se dispongan de la etapa educativa o cursos anteriores, entre otros instrumentos, pueden utilizarse para detectar las lagunas, carencias y errores de conceptos y actitudes. El resultado de dicha evaluación no se tendrá en cuenta para la evaluación final sumativa del primer trimestre.

La prueba inicial se desarrollará en varias sesiones y consistirá en la realización de tres ejercicios prácticos con los que :

- ¿Que me gustaría saber?
- Me gustaría saber la destreza gráfica con la que llega mi alumnado.
- El grado de inventiva o creatividad a la hora de desarrollar un diseño.
- Si conoce algo de tecnología, y como de autónomo es a la hora de utilizar las plataformas o blogs, si son capaces de consultarlas y manejar la información que aportan dichas plataformas.

Esta prueba se realizará en los tres cursos en los que se imparte la asignatura.

Los contenidos para evaluación están basados en los contenidos mínimos del año anterior por lo que tanto en 1º ESO , 2º ESO como 4º ESO se tratarán contenido de trazados geométricos básicos, color, composición y expresión gráfica. Puesto que en la Educación primaria no existe la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual como tal, puede ser muy diverso el punto de partida de cada alumno.

**b) Evaluación continua/ formativa.** Se llevará a cabo a lo largo del desarrollo de la programación, para medir el grado de consecución de los objetivos y poder realizar las correcciones oportunas.

**b) La nota en número de cada evaluación será la resultante de sumar en estos porcentajes estos apartados:** 20%ejercicios de clase, 30% libreta, 50% actividades en el aula mediante la observación sistemática del alumno. (dado que es una asignatura muy a tener en cuenta)

**c) La nota final del curso será la media de las tres evaluaciones.**

Se aplicarán diversos procedimientos e instrumentos de evaluación, pues no todos los alumnos se desenvuelven por igual ante unos u otros, además de que la información obtenida es más rica y fiable:

Observación sistemática y continua de la práctica del aula: Se recogerán anotaciones en el cuaderno del profesor acerca de su trabajo diario en el aula y en casa, sus facilidades y dificultades, motivaciones e

intereses, grado de participación e implicación en las actividades de clase, el trabajo en equipo y comportamiento.

### **Control del trabajo de los alumnos**

Todas las actividades que realicen los alumnos proporcionarán información válida para su evaluación, tanto las realizadas individualmente como a nivel de grupo. En ellas se valorará el logro de los dominios básicos de las unidades didácticas programadas, el rigor y precisión en el lenguaje específico del área, la correcta y clara exposición de los conceptos, la capacidad creativa, el orden y limpieza en la presentación y la entrega dentro del plazo establecido. En la recogida de todos estos datos se tendrá en cuenta la atención a la diversidad.

### **Pruebas específicas teórico-prácticas**

El alumno deberá contestar a una serie de preguntas que irán en relación con los contenidos y criterios de evaluación expuestos en la programación.

Se realizarán pruebas al término de una o varias unidades didácticas y se realizará como mínimo una prueba práctica cada trimestre que englobe lo visto hasta el momento.

### **TRABAJO COOPERATIVO Y POR PROYECTOS**

Realizaremos un trabajo por trimestre y curso. Cada unidad tendrá un Proyecto o Producto Final que tendrás que resolver trabajando e investigando diariamente en el aula.

Deberán trabajar en el Proyecto en el aula, y tendrán que realizar el trabajo con fecha de entrega.

Cada Proyecto tendrá unas instrucciones que seguir, donde la profesora les hará entrega de ellas y siempre tendrás que recoger un Portafolio (diario) del Proyecto que será obligatorio su entrega en el blog además del Producto Final.

### **Intercambios orales con y entre los alumnos**

Los debates que se harán en algunas unidades didácticas serán un medio para descubrir el grado de interés, iniciativa y actitud crítica hacia los temas que se estén tratando, además de darnos datos acerca del grado de desarrollo de la expresión y comprensión oral del alumno.

Y con este fin, también se evaluarán las exposiciones orales que hagan los alumnos acerca de sus trabajos y proyectos.

El profesor mantendrá entrevistas individuales con los alumnos para evaluar si el alumno está adquiriendo correctamente los contenidos y detectar posibles problemas en su aprendizaje.

### **Autoevaluación y evaluación conjunta**

En ocasiones, serán los alumnos los que evalúen su propio trabajo a modo de autorreflexión.

Además, en las exposiciones orales que hagan los alumnos acerca de sus trabajos, el resto de la clase deberá opinar, evaluar y realizar críticas constructivas acerca del trabajo de los otros. Es esta una forma de que el alumnado participe y se implique activamente en su propio aprendizaje. Además de ser un instrumento privilegiado para estimular el aprendizaje entre iguales, la cooperación y el trabajo en equipo.

Como consecuencia de la evaluación continua y formativa se propondrán:

**Actividades de refuerzo y recuperación** para aquellos alumnos con dificultades para alcanzar los contenidos mínimos. Las actividades de refuerzo irán encaminadas a aclarar conceptos y procedimientos intentando simplificarlos al máximo para que sean asimilados fácilmente por el alumno. Las actividades de recuperación se centrarán en la realización de trabajos, pruebas escritas o en la repetición de ejercicios mal realizados.

**Actividades de ampliación** para aquellos alumnos que muestren mayores capacidades o intereses. Éstas trabajarán contenidos por encima de los contenidos mínimos.

La evaluación de los alumnos extranjeros con problemas lingüísticos se centrará en evaluar sobre todo los procedimientos y actitudes hasta que tenga un nivel suficiente de español para poderse expresarse oralmente y por escrito.

#### PLAN DE SEGUIMIENTO

Para los alumnos que permanezcan en el mismo curso, alumnos repetidores, se llevará a cabo un plan de seguimiento personal para detectar las dificultades socioafectivas o curriculares del alumno que le han llevado a no promocionar de curso.

Para ello cada tutor preparará una carpeta compartida con todo el equipo docente del grupo en el que cada trimestre el profesor de cada materia anotará la evolución académica y socioafectiva de cada alumno que se encuentre en esta situación. Esta información al alcance de todo el profesorado permitirá preparar la metodología y medios adecuados para que el alumno pueda superar las materias del curso.

Esta información será proporcionada al profesorado del próximo curso y servirá de punto de partida para el curso siguiente.

## 14. EVALUACIÓN.

La **calificación de cada evaluación** se obtendrá a partir de las notas de las actividades de evaluación de los (trabajos prácticos, trabajos de investigación, trabajos cooperativos (donde la calificación obtenida con la realización y exposición de los trabajos cooperativos supondrá un peso del 20% dentro del apartado de ejercicios prácticos ) propuestas a los alumnos que en su conjunto, sumarán el 50 por ciento de la nota.

El buen **aprovechamiento** del tiempo en clase, la **autonomía** a la hora de realizar las tareas, la participación e **implicación** en clase, la **cooperación** en las actividades de grupo, el orden y limpieza en la presentación y la entrega de los trabajos dentro del plazo establecido. Esto se evaluará con un 50 por ciento de la nota final.

Es imprescindible que el alumno **entregue todas las láminas** o trabajos realizados en un trimestre para que su calificación sea positiva. Estos trabajos contarán junto con los controles al final de la unidad harán media y contarán la mitad de la nota final.

La tabla de evaluación quedaría así:

	<b>EJERCICIOS EN CLASE</b> (Láminas, trabajos investigación...)	30%	<b>50%</b>
	<b>Libreta</b>	20%	
	actividades en el aula mediante la observación sistemática del alumno	50%	

- La nota para aprobar tiene que ser 5 o mayor de 5.
- La nota final será la media de las tres evaluaciones.
- No se hará media con menos de un 2,5 en ninguno de los tres apartados.
- Ejercicios entregados al final del trimestre, máximo un 5.
- Ejercicios extra (de los propuestos en los carteles del aula), 1 punto por cada ejercicio (máximo de 3 por trimestre)

Se considerarán circunstancias negativas: la pasividad, dejadez, falta de material.

## 15. AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS.

## Agrupamientos

Las agrupaciones de alumnos se harán en función a la diversidad de alumnado que tengamos y en función de la actividad que se realice. Se podrán articular las siguientes variantes de agrupamiento de los alumnos:

### Trabajos individuales.

**Trabajos en pequeños grupos.** Este agrupamiento favorece la interacción entre los alumnos y el profesor y ofrece muchas posibilidades para el aprendizaje y para el desarrollo de actitudes cooperativas. Podemos combinar dos formas de trabajo, asignando la misma tarea a todos los grupos o distribuyendo diferentes tareas a cada grupo. En todo caso, las agrupaciones no deben discriminar a los alumnos por el sexo, ni por sus capacidades. Cada grupo ha de permitir la participación y el progreso de todos sus miembros y no sólo de los más aventajados. Se realizarán en grupo los ejercicios sobre el manejo de la cámara fotográfica réflex y sobre la composición fotográfica y uso del móvil con fines didácticos.

### Organización de los espacios

La utilización de los diversos espacios (dentro y fuera del aula) se realizará en función de la naturaleza de las actividades que se puedan llevar a cabo.

Dentro del aula de plástica:

Debemos considerar el aula como un lugar cambiante, que se adapta en su organización a las necesidades de las tareas a realizar. Así, las mesas podrán colocarse separadas para los trabajos individuales, agrupadas para trabajos en equipo, o ser apartadas totalmente hacia las paredes para poder disponer del espacio vacío donde colocar modelos para dibujo del natural o sesiones fotográficas o para la creación de ambientes o instalaciones.

El aula de plástica dispone de mesas grande de dibujo donde pueden trabajar de dos en dos o por grupos, donde deben realizarse tanto trabajos que requieren pulcritud y precisión (dibujo técnico) como otras más artísticas que utilizan instrumentación y manipulación de materiales más sucios. No hay ni espacio ni mobiliario suficiente para diferenciar estos dos tipos de actividades. Se deberá pues, tener especial cuidado en el orden y limpieza del aula de plástica ya que son también espacios utilizados por los grupos de Música y por el resto de profesores como sala de reuniones. Cada profesor deberá cuidar de que sus alumnos dejen la clase limpia y las mesas y taburetes en orden para la siguiente clase.

Se establecerán turnos de limpieza de manera que cada semana un grupo de alumnos limpie sus mesas de trabajo del aula de plástica. Los turnos de limpieza es una forma de implicar a los alumnos en el cuidado y conservación de materiales y espacios comunes fomentando a la vez valores de respeto y espíritu de cooperación.

El aula de plástica dispone de toma de agua y cuentan con una buena iluminación, tanto natural como artificial, y pueden ser oscurecidas fácilmente para poder proyectar con el cañón. El aula dispone de señal wifi para poder trabajar con los minis.

Otros espacios que se utilizarán para el desarrollo de las unidades didácticas serán los siguientes:

Patio.

Biblioteca.

Espacios exteriores: Museos, exposiciones, galerías de arte o lugares de actividad profesional gráfico-plástica. La utilización de estos espacios va a permitir una relación directa de los alumnos con distintos aspectos de la cultura y con los lenguajes visuales específicos presentes en su entorno.

También estarán previstas salidas por Maella para tomar imágenes fotográficas o videográficas, o para tomar apuntes del natural.

## **16. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAN A UTILIZAR, INCLUIDOS LOS MATERIALES CURRICULARES Y LIBROS DE TEXTO PARA USO DEL ALUMNADO.**

- **RECURSOS DIDÁCTICOS IMPRESOS:**
  - En este curso los alumnos no van a llevar libro de texto en ningún curso de la ESO.
  - Fichas de trabajo (textos artísticos, ejercicios, hojas con esquemas y apuntes teóricos, exámenes, etc.) aportadas por el profesor.
  - Libros de texto de diferentes editoriales archivados en el departamento.
  - Biblioteca (Libros sobre diseño industrial, diseño gráfico, ilustración, fotografía, grabado, escultura, pintura, dibujo, cómic, materiales y técnicas gráfico-plásticas...) monografías de artistas, enciclopedia de Historia del arte, cómics, etc.
- **RECURSOS DIDÁCTICOS AUDIOVISUALES:**
  - Cañón de proyección.
  - Cámara réflex digital.
  - Móvil como cámara de foto/vídeo.
  - Videoteca con material didáctico, películas, documentales, anuncios, videoclips, etc.
  - Archivo de imágenes de trabajos realizados por los alumnos.
  - Presentaciones en Power Point de los contenidos programados
  - Fotocopiadora.
- **RECURSOS DIDÁCTICOS INFORMÁTICOS:**
  - Ordenador de aula para el profesor.
  - Software de presentaciones de diapositivas: *Power Point*, *Prezzi*

- Disponibilidad de disponer un carro de minis para llevarlos al aula.
- Impresora láser B/N
- Escáner.
- Internet. Entre otros sitios, la página del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa <http://contenidos.cnice.mec.es/plastica>; [www.educacionplastica.net](http://www.educacionplastica.net); [www.tododibujo.com](http://www.tododibujo.com).
- Software de retoque fotográfico: *Adobe Photoshop, Photo Paint, Gimp (minis)*...
- Software de creación de páginas web: *Front Page, Dream Weaver*
- Software de edición de vídeo digital: *Movie Maker (minis)*
- Software sencillo de animación: *GIFmation, Adobe Live Mation*
- MATERIALES DIDÁCTICOS NO FUNGIBLES:
  - Pizarra convencional. Juego de escuadra y cartabón de pizarra. Compás.
  - Mobiliario básico: Mesas de dibujo amplias de taller, taburetes regulables.
  - Caballetes de dibujo.
  - Sólidos geométricos. Esculturas clásicas para estudios del natural y otros objetos.
  - Materiales de grabado: Tórculo, rodillos de tinta, gubias.
  - Torno de alfarero.

## 17. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y LAS ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ALUMNOS QUE LAS PRECISEN.

El gran reto al que se enfrenta el profesorado es el de ser capaces de ofrecer a cada alumno la ayuda necesaria a nivel pedagógico, intentando ajustar la intervención educativa a la individualidad del alumno en equilibrio con la comprensión del currículo.

Dentro de este contexto diferenciador de las características diversas individuales, debemos ser conscientes que nos encontramos en un centro con un porcentaje alto de población inmigrante lo cual conlleva una diversidad de alumnado más elevado que en otros centros educativos. Y que esto no va acompañado de un aumento de recursos humanos para equilibrarlo.

Los alumnos con desfase curricular más o menos acusado van a trabajar los mínimos de primero, pero con alguna adaptación que no deberá ser muy significativa. Normalmente se baja el nivel de exigencia en la calificación de trabajos y se adaptan los exámenes para que resulten más asequibles y de fácil comprensión para los alumnos.

Aquellos que está diagnosticados como ACNES (Integración) llevarán adaptaciones curriculares significativas y realizarán exámenes adaptados. Los ejercicios prácticos serán similares a los del resto de sus compañeros, pero con alguna adaptación que se adecue a sus capacidades.



La dificultad del idioma también hace que no sean capaces de superar las pruebas escritas. Se puede optar por no realizarles exámenes, pero se ha de ser conscientes que si no superan los mínimos no se les puede poner un cinco. A estos alumnos se les evalúa con dos notas: una hace referencia al nivel alcanzado respecto a los mínimos establecidos para ese curso y otra que indica el nivel alcanzado con su adaptación a causa del desconocimiento del idioma.

Los alumnos que se desdoblén van a perder una hora de EPVA semanal, en la que no se avanzarán contenidos, pero sí se aprovechará para reforzar lo visto en el aula. Los alumnos que no van a catalán suelen tener menos predisposición a la asignatura, así que esa hora vendrá bien para reforzar y equilibrar el nivel de la clase. Con este grupo haremos murales en el aula y en el patio exterior.

#### **18. MEDIDAS NECESARIAS PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA MATERIA.**

Las tecnologías de la información y la comunicación se utilizarán:

a) Como instrumento de trabajo para la explicación de los contenidos de la mayoría de los temas. Mediante un programa de presentación (Power Point) y un cañón de proyección se proyectarán imágenes, esquemas, mapas conceptuales. Con estos medios también se proyectarán películas, cortos y spots publicitarios.

b) Para aplicarlas en las propias creaciones de los alumnos:

Se utilizarán las técnicas digitales de captura de la imagen para su posterior manipulación y edición en el ordenador. Se utilizarán, pues, programas de retoque fotográfico y de edición de video.

Para la creación de pictogramas y logotipos se utilizarán programas de dibujo vectorial.

c) Para la búsqueda de información, trabajo de contenidos y realización de actividades. Se conectarán a diversos sitios de Internet. Hoy en día son innumerables.

d) Como sala de exposiciones virtual donde mostrar los trabajos de los alumnos. Se utilizará la web del instituto para su publicación. Si los profesores disponen de un blog también puede utilizarse para esta función.

e) Como plataforma Blogger para colgar apuntes, vídeos didácticos que complementen los contenidos estudiados en clase. Lugar también donde el profesor pueda resolver dudas o plantear algún tipo de foro de debate on line.

f) App's como herramientas para el desarrollo de la metodología en el aula.

#### **19. PRUEBA EXTRAORDINARIA.**

Las preguntas de dicha prueba estarán en concordancia con las actividades realizadas a lo largo del curso y serán de carácter teórico-práctico.

Como la prueba es de contenidos mínimos la nota más alta será un 5 (nota de alumnos APTOS), para que sea justo con los alumnos que sí han sido evaluados de todos los contenidos.

## **20.ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON MATERIAS NO SUPERADAS DE CURSOS ANTERIORES Y LAS ORIENTACIONES Y APOYOS PARA LOGRAR DICHA RECUPERACIÓN.**

En primer lugar se entregará al alumno un informe en el que se comunicará el modo y forma de proceder para la recuperación de la correspondiente materia, el cual deberán devolver firmado por su madre/padre/tutor. Además, se realizará un informe de seguimiento a final de cada trimestre el cual se comunicará a sus padres/tutores.

Los alumnos con la asignatura pendiente de Educación Visual y Plástica deberán realizar correctamente un dossier de ejercicios de recuperación proporcionados por el profesor que, en el presente curso, le imparta dicha asignatura.

Los ejercicios de recuperación combinarán teoría y práctica y se entregarán al alumno a lo largo del primer trimestre del curso. Tanto los ejercicios de recuperación como el examen se desarrollarán en base a los contenidos mínimos.

Para la realización de los ejercicios o la preparación de la prueba el departamento facilitará a los alumnos apuntes o títulos de libros donde encontrar información. Los alumnos podrán consultar las dudas que tengan durante los recreos que se indiquen en el aula-departamento de Plástica.

Dicho dossier se dejará en conserjería para que lo recoja a mediados de octubre, que se entregará completado al final del segundo trimestre.

Si los trabajos de recuperación no son realizados correctamente o no son entregados en la fecha establecida el alumno deberá presentarse a un examen de recuperación que se realizará a finales de abril o principios de mayo.

Si el alumno aprueba las dos primeras evaluaciones de la asignatura de Plástica del presente curso, se considerará que recupera la Plástica pendiente del curso anterior. Si no aprueba dichas evaluaciones el alumno deberá entregar los trabajos de recuperación en el mes de abril.

Aquellos alumnos que no cursen en el actual curso la asignatura de Plástica y tengan pendiente la Plástica de cursos anteriores deberán realizar correctamente una serie de ejercicios de recuperación proporcionados por el jefe de departamento.

## **21.ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROGRAMADAS POR EL DEPARTAMENTO DE ACUERDO CON EL PROGRAMA ANUAL DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES ESTABLECIDAS POR EL CENTRO.**

Como actividad complementaria, se realizará una salida en horario de clase a la Casa/Museo Pablo Gargallo de Maella.

La participación en estas actividades será obligatoria para todos los alumnos de los grupos o cursos que se planifiquen. Los trabajos que se deriven de estas actividades serán evaluados y contarán para la nota del trimestre correspondiente.



Visita a Calaceite y túmulos funerarios con el departamento de historia. (1ºA y 1ºB)

Visita al castillo de Maella con el departamento de música (1ºA y 1ºB).

Visita al museo Pablo Gargallo de Zaragoza

Los grupos y fechas están por determinar.

## **22.EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y PROCESOS DE MEJORA.**

La memoria del curso anterior será el instrumento para detectar las mejoras que la programación del nuevo curso debe contemplar. Las actas de reuniones de departamento también van a ser otro instrumento para ir registrando a lo largo del curso aquellos aspectos que deben cambiarse para mejorar la acción educativa.

Queda pendiente para próximos cursos elaborar algún tipo de documento-encuesta que nos ayude a evaluar la práctica docente y otro documento que nos sirva para evaluar la programación.