



IES Sierra de la Grana
Jamilena

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO:	DIBUJO
MATERIA:	Educación Plástica Visual y Audiovisual
CURSO:	2019/2020
NIVEL:	Primer ciclo (1º, 2º, 3º E.S.O.).
PROFESORADO:	Juan de Dios Sánchez García

1. ELEMENTOS DEL CURRÍCULO: Primer ciclo (1º, 2º, 3º E.S.O.)

*Figuran remarcados en **negrita** los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje MÍNIMOS.

BLOQUE DE CONTENIDOS:**Bloque 1. Expresión Plástica.****OBJETIVOS DE MATERIA**

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

1. **Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica**, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. **Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos** y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. **Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas**, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. **Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión**, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. **Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud**, valorando positivamente el interés y la superación de las 00095875 (dificultades. 28 de julio 2016 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía Núm. 144 página 277).
6. **Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones**, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. **Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad**, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. **Representar la realidad de manera objetiva**, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. **Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos** y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. **Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable**, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU
RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS
CLAVE****ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

<p>a) Desarrollo de contenidos.</p> <p>1.- Elementos de expresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El punto. - La línea. - Aplicaciones de la línea. - El plano. - La textura. <p>2.- El color:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Naturaleza del color. - Síntesis aditiva o mezcla de colores luz. - Síntesis sustractivas o mezcla de color pigmento. - La condición del color. - Armonías cromáticas. <p>3.- Luz y Volumen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La luz como elemento de expresión. - Cualidades de la luz. - Representación de volumen: el claroscuro. <p>4.- La composición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de la composición: - Elementos compositivos y expresivos en la composición bidimensional. - El esquema compositivo. - Los ritmos compositivos. - El equilibrio visual. <ul style="list-style-type: none"> - Posición y situación de los elementos de una composición (el peso visual y los esquemas compositivos). - El ritmo modular. - La entonación. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. (<u>Comunicación lingüística CCL</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>). 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. (<u>competencia aprender a aprender CAA</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>). 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). (<u>competencia aprender a aprender CAA</u>), (<u>competencia conciencia y expresiones culturales CEC</u>). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. (<u>competencia aprender a aprender CAA</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>). (<u>competencia conciencia y expresiones culturales CEC</u>). 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. (<u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT</u>), (<u>competencia conciencia y expresiones culturales CEC</u>). 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. (<u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT</u>), (<u>competencia digital CD</u>). 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. (<u>competencia matemática y la</u> 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con
--	--	--

<p>- La simetría como elemento de composición.</p> <p>5.- Análisis de las formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cualidades de las formas. - Dibujos de formas. - Expresividad de las formas. - Estilos artísticos. 	<p><i>competencia básica en ciencia y tecnología</i> CMCT), (<i>competencia aprender a aprender</i> CAA).</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. (<i>competencia digital</i> CD), (<i>competencia social y cívica</i> CSC),</p> <p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. (<i>competencia aprender a aprender</i> CAA), (<i>competencia social y cívica</i> CSC), (<i>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i> SIEP), (<i>competencia conciencia y expresiones culturales</i> CEC).</p> <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. (<i>competencia aprender a aprender</i> CAA), (<i>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i> SIEP), (<i>competencia conciencia y expresiones culturales</i> CEC).</p> <p>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. (<i>competencia aprender a aprender</i> CAA), (<i>competencia social y cívica</i> CSC), (<i>competencia conciencia y expresiones culturales</i> CEC).</p>	<p>diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>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.</p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. cve: BOE-A-2015-37 BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO Núm. 3 Sábado 3 de enero de 2015 Sec. I. Pág. 488 Criterios de evaluación Estándares de</p>
--	--	--

		<p>aprendizaje evaluables</p> <p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>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.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matèricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el</p>
--	--	---

		<p>medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
--	--	--

BLOQUE DE CONTENIDOS:

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

OBJETIVOS DE MATERIA

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

1. **Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica**, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. **Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos** y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. **Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas**, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. **Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión**, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. **Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud**, valorando positivamente el interés y la superación de las 00095875 (dificultades. 28 de julio 2016 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía Núm. 144 página 277).
6. **Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones**, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. **Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad**, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. **Representar la realidad de manera objetiva**, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. **Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos** y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. **Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable**, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la

comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>a) Desarrollo de contenidos.</p> <p>1.- Lenguaje Visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación Visual elementos y finalidad. - Percepción de las imágenes. - Imagen expresiva, valores de la imagen. - Los medios de creación de imágenes. <p>2.- La exploración visual del entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos visuales de las obras plásticas: El color, textura, forma, dimensiones, posición y proporción. - Cualidades de los colores y relación entre los colores. El círculo cromático. - Clasificación de las texturas y relación entre textura y material. - Las formas, tipos de formas, percepción de las formas y medios de creación de formas. - Relación entre tamaño, proporción, posición y situación. <p>3.- Percepción y lectura de la imagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La percepción visual y la observación. - Los principios perceptivos. - Efectos visuales. - Ilusiones ópticas. - La comunicación visual. - El lenguaje visual. - Funciones de las imágenes 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. <i>Competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT), (competencia conciencia y expresiones culturales CEC).</i> 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. <i>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT), (competencia conciencia y expresiones culturales CEC).</i> 3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. <i>(competencia aprender a aprender CAA, (competencia conciencia y expresiones culturales CEC).</i> 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. <i>(competencia aprender a aprender CAA), (competencia social y cívica CSC).</i> 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. <i>(competencia aprender a aprender CAA), (competencia social y cívica CSC).</i> 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y

<p>4.- Imagen y tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La fotografía, evolución y elementos expresivos. - El cine, producción audiovisual y elementos expresivos. - La televisión, el video, contenidos y recursos expresivos. 	<p>connotativo de la misma. (<u>Comunicación lingüística CCL</u>), (<u>competencia social y cívica CSC</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>).</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. (<u>competencia digital CD</u>), (<u>competencia social y cívica CSC</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>).</p> <p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. (<u>Comunicación lingüística CCL</u>), (<u>competencia social y cívica CSC</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>).</p> <p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>).</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. (<u>Comunicación lingüística CCL</u>), (<u>competencia social y cívica CSC</u>).</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. (<u>Comunicación lingüística CCL</u>), (<u>competencia social y cívica CSC</u>).</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. (<u>Comunicación lingüística CCL</u>), (<u>competencia social y cívica CSC</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>).</p>	<p>puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p> <p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p> <p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los</p>
--	--	---

	<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. (<u>competencia aprender a aprender</u> CAA), (<u>competencia social y cívica</u> CSC), (<u>competencia conciencia y expresiones culturales</u> CEC).</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. (<u>competencia aprender a aprender</u> CAA).</p> <p>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. (<u>competencia aprender a aprender</u> CAA), (<u>competencia social y cívica</u> CSC), (<u>competencia conciencia y expresiones culturales</u> CEC).</p> <p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. (<u>competencia digital</u> CD), (<u>competencia social y cívica</u> CSC), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</u> SIEP).</p>	<p>recursos digitales de manera adecuada.</p>
--	--	---

BLOQUE DE CONTENIDOS:

Bloque 3. **Dibujo Técnico.**

OBJETIVOS DE MATERIA

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

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

- plásticas, estéticas y funcionales.
2. **Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos** y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
 3. **Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas**, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
 4. **Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión**, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
 5. **Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud**, valorando positivamente el interés y la superación de las 00095875 (dificultades. 28 de julio 2016 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía Núm. 144 página 277).
 6. **Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones**, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
 7. **Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad**, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
 8. **Representar la realidad de manera objetiva**, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
 9. **Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos** y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
 10. **Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable**, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>a) Desarrollo de contenidos: Contenidos 1.- Dibujo Geométrico: - Trazados geométricos básicos. - Construcciones de polígonos regulares conocidos su lado. - Construcciones de polígonos regulares conocido su radio de la circunferencia circunscrita.</p>	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>).</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT</u>).</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p> <p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p> <p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Polígonos estrellados y espirales. - Óvalos y ovoides. - Tangencias. - Curvas cónicas. <p>2.- Proporción y estructuras modulares.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionalidad. - Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad. - Relaciones de proporcionalidad entre figuras: simetría y semejanza. - Escalas. - Redes modulares. - El módulo. - Efectos tridimensionales. <p>3.- Sistemas de representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistema Diédrico. - Representación diédrica de sólidos. - Normas de acotación. - Sistema axonométrico. <p>4.- Perspectiva cónica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de la perspectiva cónica. - Perspectiva cónica frontal. - Perspectiva cónica oblicua. 	<p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando</p>	<p>suficiente precisión.</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p> <p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.</p> <p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p> <p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p> <p>11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p> <p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p> <p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el</p>
--	---	--

	<p>compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos. (<u>Comunicación lingüística</u> CCL), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</u> SIEP).</p> <p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT).</p> <p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. <u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</u> CMCT), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</u> SIEP).</p> <p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. <u>competencia matemática y la competencia básica</u></p>	<p>circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p> <p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>
--	--	--

	<p><i>en ciencia y tecnología</i> CMCT).</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. <i>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</i> CMCT).</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. <i>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</i> CMCT).</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. <i>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</i> CMCT).</p> <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. <i>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</i> CMCT).</p> <p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. <i>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</i> CMCT), (<i>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i> SIEP).</p> <p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. <i>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</i> CMCT).</p> <p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. <i>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología</i> CMCT), (<i>competencia</i></p>	<p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>
--	---	--

sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP).

25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT), (competencia aprender a aprender CAA).

26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT), (competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP).

27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT), (competencia aprender a aprender CAA).

28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT), (competencia aprender a aprender CAA).

29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. competencia matemática y la

	<i>competencia básica en ciencia y tecnología CMCT), (competencia aprender a aprender CAA).</i>	
--	---	--

2. RELACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE I (Expresión Plástica).

* Introducción a la percepción visual.

- 1º E.S.O. (6 horas).

- 2º E.S.O. (4 horas).

- 3º E.S.O. (4 horas).

* El punto, la línea y el plano como elementos estructurales, las texturas.

(- 1º E.S.O. (4 horas).

- 2º E.S.O. (8 horas).

- 3º E.S.O. (8 horas).

* El color: teoría y práctica.

- 1º E.S.O. (4 horas).

- 2º E.S.O. (4 horas).

- 3º E.S.O. (6 horas).

* La forma.

- 1º E.S.O. (4 horas).

- 2º E.S.O. (3 horas).

- 3º E.S.O. (3 horas).

* Procedimientos y materiales en la expresión plástica.

- 1º E.S.O. (4 horas).

- 2º E.S.O. (4 horas).

- 3º E.S.O. (3 horas).

BLOQUE II (Comunicación Audiovisual).

* La composición.

- 1° E.S.O. (8 horas).

- 2° E.S.O. (8 horas).

- 3° E.S.O. (8 horas).

* La imagen.

- 1° E.S.O. (7 horas).

- 2° E.S.O. (8 horas).

- 3° E.S.O. (8 horas).

* La imagen fija y la imagen en movimiento.

- 1° E.S.O. (3 horas).

- 2° E.S.O. (2 horas).

- 3° E.S.O. (2 horas).

* La fotografía, uso y aplicación.

- 1° E.S.O. (4 horas).

- 2° E.S.O. (3 horas).

- 3° E.S.O. (3 horas).

BLOQUE II (Dibujo Técnico)

* La geometría plana I.

- 1° E.S.O. (8 horas).

- 2° E.S.O. (8 horas).

- 3° E.S.O. (2 horas).

* La geometría plana II.

- 1° E.S.O. (7 horas).

- 2° E.S.O. (7 horas).

- 3° E.S.O. (11 horas).

* La perspectiva.

- 1° E.S.O. (5 horas).

- 2° E.S.O. (5 horas).
- 3° E.S.O. (9 horas).

Sesiones/semana:

1° E.S.O.		
N° UNIDAD	TÍTULO	N° SESIONES
PRIMERA EVALUACIÓN		
1	La expresión gráfica	10
2	Las imágenes de contenido objetivo	10
Sesiones totales 1ª Eval:		20
SEGUNDA EVALUACIÓN		
3	La representación objetiva del espacio	10
4	La comunicación objetiva a través de la imagen	10
Sesiones totales 2ª Eval:		20
TERCERA EVALUACIÓN		
5	Procesos clásicos de la creación artística	11
6	La creación de imágenes digitales	11
Sesiones totales 3ª Eval:		22
SESIONES TOTALES DEL CURSO:		62

3. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

	Instrumentos de evaluación	% calificación
Contenidos teóricos (Examen)		30%
Contenidos prácticos (Procedimientos, trabajos práctico de los contenidos teóricos)		50%
Trabajos teóricos (Resúmenes, trabajos de investigación, resúmenes etc.)		10%
Actitud y comportamiento		10%

Total		100%
Los alumnos que reiteradamente no trabajen, no traigan los útiles, el material de trabajo y su interés por la asignatura sea nula, se le llamara la atención y si no responde a las advertencias del profesor se comunicara al tutor/a, para que ponga en conocimiento la actitud del alumno/a a sus padres. Si esto no da resultado, se comunicara directamente a la Jefatura de Estudio para tomar las medidas pertinente, si el alumno/a sigue sin responder de manera positiva se propondrá como alumno/a que <u>abandona la asignatura</u> .		
Criterios de calificación		Ponderación
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	3´44
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	3´44
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	3´44
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	2
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	2
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1
EPVA2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1

EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	2
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	2
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	3'44
EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	2
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3'44
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	2
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	3'44
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	3'44
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	2
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	3'44
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	2
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	2'04
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	2
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	2
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2

EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	2
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	3'44
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	2
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	2
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	2
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	2
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	2
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1
EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	1
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1

3.1. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.	
	Instrumentos de evaluación
Contenidos prácticos (procedimientos). Cuaderno para realizar en casa .	% calificación 40%
Contenidos teórico (Teoría). Cuaderno para realizar en casa y entregar el día del examen.	30%
Contenidos teóricos (Examen o trabajo teórico)	30%
Total	100%
Para recuperar la asignatura en los exámenes extraordinarios (septiembre), el alumno tendrá que realizar trabajos	

prácticos sobre los temas que no tenga superados durante los meses de julio y agosto y un examen teórico en septiembre	
los de tercer curso realizarán un trabajo teórico que entregaran junto con los trabajos prácticos en septiembre.	
Comunicación a los padres: Al alumnado se le dará un documento en el que aparezca los instrumentos y criterios de calificación para que lo lean y firmen los padres como enterados y se lo devuelvan al profesor firmado.	

4. SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN. AUTOEVALUACIÓN y MODIFICACIONES A LA MISMA

La programación se revisará todos los trimestres siempre en relación a los resultados obtenidos.
Si durante el trimestre se observa la necesidad de realizar algún cambio se revisará la programación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMUNES AL CENTRO

1. Muestra interés, iniciativa, participación y colaboración en todo el proceso de aprendizaje.
2. participa activamente en las actividades organizadas por el centro.
3. Asiste a clase con puntualidad.
4. Respeta y aplica las normas de convivencia y los valores democráticos.

ORIENTACION, CRITERIOS DE EVALUACION Y CALIFICACIÓN

La evaluación en el área de Educación Plástica y Visual tiene en cuenta que las características de dicha área posibilitan un desarrollo muy abierto del currículo. De ahí que esta área presente una problemática singular para evaluar los contenidos, ya que se han de tener presentes las capacidades creativas adquiridas por los alumnos y alumnas.

Hay aspectos que se deben obviar en la práctica educativa, como son los referentes a la evaluación mediante estimaciones generales, por lo poco aproximativas y rigurosas que suelen ser, ya que se prestan a apreciaciones arbitrarias.

La evaluación es una parte del proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollándose durante el mismo de forma continua y diferenciada para cada uno de los alumnos y las alumnas; es también un instrumento de realimentación del mencionado proceso. El seguimiento que se haga a través de dicho proceso se traducirá, además, en orientación, apoyo y estímulo para los alumnos y para las alumnas de manera que, en ningún momento, deberá originar sentimiento de fracaso.

Por lo tanto, a la hora de evaluar, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Delimitación de lo que se va a evaluar.
- Tipo y modo de recogida de información.
- Forma de generar criterios y juicios.
- Decisiones en torno a la diversidad de los alumnos y alumnas.

Es importante que, en el área de Educación Plástica y Visual sean evaluadas conjuntamente, cuestiones referentes tanto al saber ver y hacer, dado que por separado no proporcionan datos relevantes sobre los procesos de aprendizaje.

Los criterios de evaluación específicos para los dos ciclos son los siguientes:

- 1.- Representar, empleando medios gráficos y/o plásticos, formas artificiales y naturales del entorno, eliminando los aspectos superfluos y reconociendo los componentes básicos y esenciales, es decir, forma, color, orientación espacial y textura.
- 2.- Indagar sobre los diferentes sentidos que puede tener un determinado mensaje visual procedente del ambiente próximo, dotándolo de sentido distinto al sacarlo de su contexto y variar su color, orden, etc.
- 3.- Elaborar diferentes composiciones de un ambiente concreto mediante la realización de cambios en la organización de las formas, aplicando los conocimientos de dimensión, luz, dirección, proporción y modulado, y plasmando el resultado en esquemas, bocetos y maquetas.
- 4.- Elaborar, a partir de un módulo espacial básico, módulos complejos derivados de una red normalizada isométrica, utilizando el claroscuro para obtener contrastes lumínicos con direcciones de luz determinadas.
- 5.- Entender el significado de los signos convencionales de carácter visual procedentes del entorno próximo, estudiando sus elementos (forma, color, textura), y referirlos a los objetos y situaciones que explican.
- 6.- Analizar imágenes concretas, identificando los elementos del lenguaje visual presentes en ellas desde un doble punto de vista: el análisis formal (estructura, color, simetría, ritmo, etc.) y el estudio del contenido, incluyendo los factores que han intervenido en su realización (personales, sociales, etc.).
- 7.- Escoger el lenguaje visual más adecuado a cada situación concreta, llegando incluso a la utilización simultánea de dos o más de ellos en la misma obra.
- 8.- Conocer los elementos fundamentales de la perspectiva cónica, utilizando sus presupuestos para incluir la sensación de espacio en representaciones bidimensionales mediante formas geométricas simples (planos verticales, horizontales y oblicuos).
- 9.- Analizar imágenes (ambientes, objetos, figuras) procedentes tanto del entorno natural como del artificial, identificando sus valores funcionales y estéticos y su adecuación al ámbito del que proceden.

Sesiones/semana:

2º E.S.O.		
Nº UNIDAD	TÍTULO	Nº SESIONES
PRIMERA EVALUACIÓN		
1	Percepción y lectura de imágenes	6
2	Lenguaje audiovisual	7
3	Análisis de la forma	7
Sesiones totales 1ª Eval:		20

SEGUNDA EVALUACIÓN		
4	Elementos de expresión	7
5	El color	7
6	Luz y volumen	6
<i>Sesiones totales 2ª Eval:</i>		20

TERCERA EVALUACIÓN		
7	La composición	7
8	Dibujo geométrico	12
9	Proporción y estructuras modulares	3
<i>Sesiones totales 3ª Eval:</i>		22

SESIONES TOTALES DEL CURSO:		62
------------------------------------	--	-----------

5. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.			
		Instrumentos de evaluación	% calificación
Contenidos teóricos (Examen)			30%
Contenidos prácticos (procedimientos)			50%
Trabajos teóricos			10%
Actitud y comportamiento			10%
Total			100%
Los alumnos que reiteradamente no trabajen, no traigan los útiles, el material de trabajo y su interés por la asignatura sea nula, se le llamara la atención y si no responde a las advertencias del profesor se comunicara al tutor/a, para que ponga en conocimiento la actitud del alumno/a a sus padres. Si esto no da resultado, se comunicara directamente a la Jefatura de Estudio para tomar las medidas pertinente, si el alumno/a sigue sin responder de manera positiva se propondrá como alumno/a que <u>abandona la asignatura</u> .			
Criterios de calificación			
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.		1
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.		3´44
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.		3´44

EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	3'44
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	2
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	2
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1
EPVA2.3	Identificar significante y significado en un signo visual.	1
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	1
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	2
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	2
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	3'44
EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1

EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	2
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3'44
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	2
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	3'44
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	3'44
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	2
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	3'44
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	2
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	2'04
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	2
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	2
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	2
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	3'44
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	2
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	2
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	2
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	2
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	2
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre	1

	circunferencias.	
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1
EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	1
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1

3.1. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.	
Instrumentos de evaluación	% calificación
Contenidos prácticos (procedimientos). Cuaderno para realizar en casa .	40%
Contenidos teórico (Teoría). Cuaderno para realizar en casa y entregar el día del examen.	30%
Contenidos teóricos (Examen o trabajo teórico)	30%
Total	100%
Para recuperar la asignatura en los exámenes extraordinarios (septiembre), el alumno tendrá que realizar trabajos prácticos sobre los temas que no tenga superados durante los meses de julio y agosto y un examen teórico en septiembre los de tercer curso realizaran un trabajo teórico que entregaran junto con los trabajos prácticos en septiembre.	
Comunicación a los padres: Al alumnado se le dará un documento en el que aparezca los instrumentos y criterios de calificación para que lo lean y firmen los padres como enterados y se lo devuelvan al profesor firmado.	

6. SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN. AUTOEVALUACIÓN y MODIFICACIONES A LA MISMA
La programación se revisará todos los trimestres siempre en relación a los resultados obtenidos. Si durante el trimestre se observa la necesidad de realizar algún cambio se revisará la programación.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMUNES AL CENTRO
1. Muestra interés, iniciativa, participación y colaboración en todo el proceso de aprendizaje.

2. participa activamente en las actividades organizadas por el centro.
3. Asiste a clase con puntualidad.
4. Respeta y aplica las normas de convivencia y los valores democráticos.

ORIENTACION, CRITERIOS DE EVALUACION Y CALIFICACIÓN

La evaluación en el área de Educación Plástica y Visual tiene en cuenta que las características de dicha área posibilitan un desarrollo muy abierto del currículo. De ahí que esta área presente una problemática singular para evaluar los contenidos, ya que se han de tener presentes las capacidades creativas adquiridas por los alumnos y alumnas.

Hay aspectos que se deben obviar en la práctica educativa, como son los referentes a la evaluación mediante estimaciones generales, por lo poco aproximativas y rigurosas que suelen ser, ya que se prestan a apreciaciones arbitrarias.

La evaluación es una parte del proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollándose durante el mismo de forma continua y diferenciada para cada uno de los alumnos y las alumnas; es también un instrumento de realimentación del mencionado proceso. El seguimiento que se haga a través de dicho proceso se traducirá, además, en orientación, apoyo y estímulo para los alumnos y para las alumnas de manera que, en ningún momento, deberá originar sentimiento de fracaso.

Por lo tanto, a la hora de evaluar, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Delimitación de lo que se va a evaluar.
- Tipo y modo de recogida de información.
- Forma de generar criterios y juicios.
- Decisiones en torno a la diversidad de los alumnos y alumnas.

Es importante que, en el área de Educación Plástica y Visual sean evaluadas conjuntamente, cuestiones referentes tanto al saber ver y hacer, dado que por separado no proporcionan datos relevantes sobre los procesos de aprendizaje.

Los criterios de evaluación específicos para los dos ciclos son los siguientes:

- 1.- Representar, empleando medios gráficos y/o plásticos, formas artificiales y naturales del entorno, eliminando los aspectos superfluos y reconociendo los componentes básicos y esenciales, es decir, forma, color, orientación espacial y textura.
- 2.- Indagar sobre los diferentes sentidos que puede tener un determinado mensaje visual procedente del ambiente próximo, dotándolo de sentido distinto al sacarlo de su contexto y variar su color, orden, etc.
- 3.- Elaborar diferentes composiciones de un ambiente concreto mediante la realización de cambios en la organización de las formas, aplicando los conocimientos de dimensión, luz, dirección, proporción y modulado, y plasmando el resultado en esquemas, bocetos y maquetas.
- 4.- Elaborar, a partir de un módulo espacial básico, módulos complejos derivados de una red normalizada isométrica, utilizando el claroscuro para obtener contrastes lumínicos con direcciones de luz determinadas.
- 5.- Entender el significado de los signos convencionales de carácter visual procedentes del entorno próximo, estudiando sus elementos (forma, color, textura), y referirlos a los objetos y situaciones que explican.

- 6.- Analizar imágenes concretas, identificando los elementos del lenguaje visual presentes en ellas desde un doble punto de vista: el análisis formal (estructura, color, simetría, ritmo, etc.) y el estudio del contenido, incluyendo los factores que han intervenido en su realización (personales, sociales, etc.).
- 7.- Escoger el lenguaje visual más adecuado a cada situación concreta, llegando incluso a la utilización simultánea de dos o más de ellos en la misma obra.
- 8.- Conocer los elementos fundamentales de la perspectiva cónica, utilizando sus presupuestos para incluir la sensación de espacio en representaciones bidimensionales mediante formas geométricas simples (planos verticales, horizontales y oblicuos).
- 9.- Analizar imágenes (ambientes, objetos, figuras) procedentes tanto del entorno natural como del artificial, identificando sus valores funcionales y estéticos y su adecuación al ámbito del que proceden.

Sesiones/semana:

	3º E.S.O.	
Nº UNIDAD	TÍTULO	Nº SESIONES

PRIMERA EVALUACIÓN		
1	La expresión gráfica	12
2	Las imágenes de contenido objetivo	8
Sesiones totales 1ª Eval:		20

SEGUNDA EVALUACIÓN		
3	La representación objetiva del espacio	10
4	La comunicación objetiva a través de las imágenes	10
Sesiones totales 2ª Eval:		20

TERCERA EVALUACIÓN		
5	Procesos clásicos de creación artística	14
6	La creación de imágenes digitales	8
Sesiones totales 3ª Eval:		22

5. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

		Instrumentos de evaluación	% calificación
Contenidos teóricos (Examen)			
Contenidos prácticos (procedimientos)			60%
Trabajos teóricos			20%
Actitud y comportamiento			20%
Total			100%
Los alumnos que reiteradamente no trabajen, no traigan los útiles, el material de trabajo y su interés por la asignatura sea nula, se le llamara la atención y si no responde a las advertencias del profesor se comunicara al tutor/a, para que ponga en conocimiento la actitud del alumno/a a sus padres. Si esto no da resultado, se comunicara directamente a la Jefatura de Estudio para tomar las medidas pertinente, si el alumno/a sigue sin responder de manera positiva se propondrá como alumno/a que <u>abandona la asignatura</u> .			
Criterios de calificación			
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.		1
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.		3´44
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.		3´44
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.		2
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.		3´44
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.		1
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.		2
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.		1
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.		1
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.		2
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.		1
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.		1
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas		1

	y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	
EPVA2.3	Identificar significante y significado en un signo visual.	1
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	1
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	2
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	2
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	3'44
EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	2
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3'44
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	2
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	3'44
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	3'44
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	2
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	3'44

EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	2
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	2'04
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	2
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	2
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	2
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	3'44
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	2
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	2
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	2
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	2
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	2
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1
EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	1
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1

3.1. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.	
Instrumentos de evaluación	% calificación
Contenidos prácticos (procedimientos)	70%
Contenidos teóricos (Examen o trabajo teórico)	30%
Total	100%
Para recuperar la asignatura en los exámenes extraordinarios (septiembre), el alumno tendrá que realizar trabajos prácticos sobre los temas que no tenga superados durante los meses de julio y agosto y un examen teórico en septiembre los de tercer curso realizaran un trabajo teórico que entregaran junto con los trabajos prácticos en septiembre	
Comunicación a los padres: Al alumnado se le dará un documento en el que aparezca los instrumentos y criterios de calificación para que lo lean y firmen los padres como enterados y se lo devuelvan al profesor firmado.	

6. SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN. AUTOEVALUACIÓN y MODIFICACIONES A LA MISMA
La programación se revisará todos los trimestres siempre en relación a los resultados obtenidos. Si durante el trimestre se observa la necesidad de realizar algún cambio se revisará la programación.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMUNES AL CENTRO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra interés, iniciativa, participación y colaboración en todo el proceso de aprendizaje. 2. participa activamente en las actividades organizadas por el centro. 3. Asiste a clase con puntualidad. 4. Respeta y aplica las normas de convivencia y los valores democráticos.
ORIENTACION, CRITERIOS DE EVALUACION Y CALIFICACIÓN
<p>La evaluación en el área de Educación Plástica y Visual tiene en cuenta que las características de dicha área posibilitan un desarrollo muy abierto del currículo. De ahí que esta área presente una problemática singular para evaluar los contenidos, ya que se han de tener presentes las capacidades creativas adquiridas por los alumnos y alumnas.</p> <p>Hay aspectos que se deben obviar en la práctica educativa, como son los referentes a la evaluación mediante estimaciones generales, por lo poco aproximativas y rigurosas que suelen ser, ya que se prestan a apreciaciones arbitrarias.</p> <p>La evaluación es una parte del proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollándose durante el mismo de forma continua y diferenciada para cada uno de los alumnos y las alumnas; es también un instrumento de realimentación del mencionado proceso. El seguimiento que se haga a través de dicho proceso se traducirá, además, en orientación, apoyo y estímulo para los alumnos y para las alumnas de manera que, en ningún momento, deberá originar sentimiento de fracaso.</p> <p>Por lo tanto, a la hora de evaluar, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimitación de lo que se va a evaluar. - Tipo y modo de recogida de información.

- Forma de generar criterios y juicios.
- Decisiones en torno a la diversidad de los alumnos y alumnas.

Es importante que, en el área de Educación Plástica y Visual sean evaluadas conjuntamente, cuestiones referentes tanto al saber ver y hacer, dado que por separado no proporcionan datos relevantes sobre los procesos de aprendizaje.

Los criterios de evaluación específicos para los dos ciclos son los siguientes:

- 1.- Representar, empleando medios gráficos y/o plásticos, formas artificiales y naturales del entorno, eliminando los aspectos superfluos y reconociendo los componentes básicos y esenciales, es decir, forma, color, orientación espacial y textura.
- 2.- Indagar sobre los diferentes sentidos que puede tener un determinado mensaje visual procedente del ambiente próximo, dotándolo de sentido distinto al sacarlo de su contexto y variar su color, orden, etc.
- 3.- Elaborar diferentes composiciones de un ambiente concreto mediante la realización de cambios en la organización de las formas, aplicando los conocimientos de dimensión, luz, dirección, proporción y modulado, y plasmando el resultado en esquemas, bocetos y maquetas.
- 4.- Elaborar, a partir de un módulo espacial básico, módulos complejos derivados de una red normalizada isométrica, utilizando el claroscuro para obtener contrastes lumínicos con direcciones de luz determinadas.
- 5.- Entender el significado de los signos convencionales de carácter visual procedentes del entorno próximo, estudiando sus elementos (forma, color, textura), y referirlos a los objetos y situaciones que explican.
- 6.- Analizar imágenes concretas, identificando los elementos del lenguaje visual presentes en ellas desde un doble punto de vista: el análisis formal (estructura, color, simetría, ritmo, etc.) y el estudio del contenido, incluyendo los factores que han intervenido en su realización (personales, sociales, etc.).
- 7.- Escoger el lenguaje visual más adecuado a cada situación concreta, llegando incluso a la utilización simultánea de dos o más de ellos en la misma obra.
- 8.- Conocer los elementos fundamentales de la perspectiva cónica, utilizando sus presupuestos para incluir la sensación de espacio en representaciones bidimensionales mediante formas geométricas simples (planos verticales, horizontales y oblicuos).
- 9.- Analizar imágenes (ambientes, objetos, figuras) procedentes tanto del entorno natural como del artificial, identificando sus valores funcionales y estéticos y su adecuación al ámbito del que proceden.



IES Sierra de la Grana
Jamilena

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO:	DIBUJO
MATERIA:	Educación Plástica Visual y Audiovisual
NIVEL:	Segundo ciclo (4º E.S.O.).
PROFESORADO:	Juan de Dios Sánchez García

c) ELEMENTOS DEL CURRÍCULO. 2º Ciclo (4º E.S.O.)

**Figuran remarcados en negrita los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje MÍNIMOS.*

BLOQUE DE CONTENIDOS:

Bloque I. Expresión Plástica.

OBJETIVOS DE MATERIA

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

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica**, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos** y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas**, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión**, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud**, valorando positivamente el interés y la superación de las 00095875 (dificultades. 28 de julio 2016 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía Núm. 144 página 277).
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones**, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
- 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad**, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
- 8. Representar la realidad de manera objetiva**, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos** y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
- 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable**, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU
RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS
CLAVE**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

<p>1.- Sintaxis de los lenguajes visuales: diseño, cómic y prensa.</p> <p>2.- Canales de comunicación: artes plásticas, nuevas tecnologías.</p> <p>3.- Profundización en la interacción entre los distintos lenguajes: plástico, visual, musical...</p> <p>4.- Aplicación de los diversos conceptos sobre el punto o signo, línea y plano en la realización de dibujos sobre temas o realidades del entorno.</p> <p>5.- Aplicación de las texturas a la elaboración de propuestas concretas.</p> <p>6.- Elaboración de un proyecto.</p> <p>7.- Las imágenes en los diferentes periodos históricos profundizando en los de la comunidad andaluza.</p> <p>8.- Diferentes técnicas pictóricas y escultóricas clásicas.</p>	<p>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. (<u>competencia social y cívica CSC</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>), (<u>competencia conciencia y expresiones culturales CEC</u>).</p> <p>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. (<u>competencia digital CD</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>), (<u>competencia conciencia y expresiones culturales CEC</u>).</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. (<u>competencia aprender a aprender CAA</u>), (<u>competencia social y cívica CSC</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>).</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p>
--	---	--

	<p>creación artística. (<u>competencia aprender a aprender</u> CAA), (<u>competencia social y cívica</u> CSC), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</u> SIEP).</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (<u>Comunicación lingüística</u> CCL), (<u>competencia social y cívica</u> CSC), (<u>competencia conciencia y expresiones culturales</u> CEC).</p>	
--	--	--

BLOQUE DE CONTENIDOS:

Bloque II. Dibujo técnico.

OBJETIVOS DE MATERIA

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

1. **Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica**, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. **Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos** y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. **Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas**, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. **Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión**, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. **Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud**, valorando positivamente el interés y la superación de las 00095875 (dificultades. 28 de julio 2016 Boletín Oficial de la Junta de

Andalucía Núm. 144 página 277).

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

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

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

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

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

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>1.- Dibujo Geométrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trazados geométricos básicos. - Construcciones de polígonos regulares conocidos su lado. - Construcciones de polígonos regulares conocido su radio de la circunferencia circunscrita. - Polígonos estrellados y espirales. - Óvalos y ovoides. - Tangencias. - Curvas cónicas. <p>2.- Proporción y estructuras modulares.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionalidad. - Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad. - Relaciones de proporcionalidad entre figuras: simetría y semejanza. - Escalas. 	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. (<i>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT</i>), (<i>competencia aprender a aprender CAA</i>).</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. (<i>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT</i>), (<i>competencia social y cívica CSC</i>), (<i>competencia conciencia y expresiones culturales CEC</i>).</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Redes modulares. - El módulo. - Efectos tridimensionales. <p>3.- Sistemas de representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistema Diédrico. - Representación diédrica de sólidos. - Normas de acotación. - Sistema axonométrico. <p>4.- Perspectiva cónica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de la perspectiva cónica. - Perspectiva cónica frontal. - Perspectiva cónica oblicua. 	<p>ordenador para construir trazados geométricos y piezas 00095875 sencillas en los diferentes sistemas de representación. (<u>competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología CMCT</u>), (<u>competencia digital CD</u>), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</u>).</p>	<p>oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
---	---	---

BLOQUE DE CONTENIDOS:

Bloque III. Fundamentos del diseño.

OBJETIVOS DE MATERIA

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

1. **Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica**, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. **Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos** y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. **Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas**, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. **Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión**, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. **Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud**, valorando positivamente el interés y la superación de las 00095875 (dificultades. 28 de julio 2016 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía Núm. 144 página 277).
6. **Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las**

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

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>1.- La imagen y la publicidad.</p> <p>2.- El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí</p> <p>3.- Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa</p> <p>4.- Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación.</p> <p>5.- Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta</p>	<p>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. (<u>competencia social y cívica</u> CSC), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</u> SIEP), (<u>competencia conciencia y expresiones culturales</u> CEC).</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. (<u>competencia digital</u> CD), (<u>competencia conciencia y expresiones culturales</u> CEC).</p> <p>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. (<u>competencia aprender a aprender</u> CAA), (<u>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</u> SIEP),</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. .</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>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.</p>

	<i>(competencia conciencia y expresiones culturales CEC).</i>	3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
--	---	---

BLOQUE DE CONTENIDOS:

Bloque IV. Lenguaje audiovisual y multimedia.

OBJETIVOS DE MATERIA

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

1. **Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica**, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. **Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos** y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. **Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas**, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. **Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión**, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. **Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud**, valorando positivamente el interés y la superación de las 00095875 (dificultades. 28 de julio 2016 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía Núm. 144 página 277).
6. **Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones**, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. **Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad**, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. **Representar la realidad de manera objetiva**, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. **Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos** y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. **Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable**, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>1.- Principales elementos del lenguaje audiovisual.</p> <p>2.- La fotografía: inicios y evolución.</p> <p>3.- Lenguaje cinematográfico. Cine de animación.</p> <p>4.- La industria audiovisual en Andalucía, referente en cine, televisión y publicidad.</p>	<p>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. (<i>Comunicación lingüística CCL</i>), (<i>competencia social y cívica CSC</i>), (<i>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</i>).</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. (<i>competencia aprender a aprender CAA</i>), (<i>competencia social y cívica CSC</i>), (<i>competencia conciencia y expresiones culturales CEC</i>).</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. (<i>competencia digital CD</i>), (<i>competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP</i>).</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. (<i>Comunicación lingüística CCL</i>), (<i>competencia social y cívica CSC</i>).</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los compone.</p>
<p>d) RELACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN</p> <p>BLOQUE I (Expresión Plástica).</p> <p>* Introducción a la percepción visual.</p>		

- 4º E.S.O. (8 horas).

* El punto, la línea y el plano como elementos estructurales, las texturas.

- 4º E.S.O. (16 horas).

* El color: teoría y práctica.

- 4º E.S.O. (16 horas).

* La forma.

- 4º E.S.O. (6 horas).

* La composición.

- 4º E.S.O. (8 horas).

* Procedimientos y materiales en la expresión plástica.

- 4º E.S.O. (6 horas).

BLOQUE II (Dibujo Técnico)

* La geometría plana I.

- 4º E.S.O. (4 horas).

* La geometría plana II.

- 4º E.S.O. (12 horas).

* La perspectiva.

- 4º E.S.O. (10 horas).

BLOQUE III (Fundamentos del diseño).

* La imagen.

- 4º E.S.O. (8 horas).

* Diseño gráfico.

- 4º E.S.O. (8 horas).

* El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.

- 4º E.S.O. (8 horas).

* Diseño industrial.

- 4º E.S.O. (8 horas).

BLOQUE IV (Fundamentos del diseño).

* La imagen fija y la imagen en movimiento.

- 4º E.S.O. (6 horas).

* La fotografía, uso y aplicación.

- 4º E.S.O. (6 horas).

* El Cine de animación.

- 4º E.S.O. (6 horas).

Sesiones/semana:

4º E.S.O.

Nº UNIDAD	TÍTULO	Nº SESIONES
------------------	---------------	--------------------

PRIMERA EVALUACIÓN

1	Sintaxis de los lenguajes visuales: diseño, cómic y prensa.	7
2	Canales de comunicación: artes plásticas, nuevas tecnologías.	7
3	Aplicación de los diversos conceptos sobre el punto o signo, línea y plano en la realización de dibujos sobre temas o realidades del entorno.	10
4	Las imágenes en los diferentes periodos históricos profundizando en los de la comunidad andaluza, y diferentes técnicas pictóricas y escultóricas clásicas.	6
Sesiones totales 1ª Eval:		30

SEGUNDA EVALUACIÓN

5	1.- Dibujo Geométrico	11
6	Proporción y estructuras modulares.	11
7	Sistemas de representación.	8
Sesiones totales 2ª Eval:		30

TERCERA EVALUACIÓN		
8	La publicidad	11
9	El diseño	8
10	La imagen fija (la fotografía)	8
11	La imagen en movimiento (el cine)	6
<i>Sesiones totales 3ª Eval:</i>		33
SESIONES TOTALES DEL CURSO:		93
e) INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.		
Instrumentos de evaluación		% calificación
Contenidos teóricos (Examen)		
Contenidos prácticos (procedimientos)		60%
Trabajos teóricos		20%
Actitud y comportamiento		20%
Total		100%
<p>Los alumnos que reiteradamente no trabajen, no traigan los útiles, el material de trabajo y su interés por la asignatura sea nula, se le llamara la atención y si no responde a las advertencias del profesor se comunicara al tutor/a, para que ponga en conocimiento la actitud del alumno/a a sus padres. Si esto no da resultado, se comunicara directamente a la Jefatura de Estudio para tomar las medidas pertinente, si el alumno/a sigue sin responder de manera positiva se propondrá como alumno/a que <u>abandona la asignatura</u>.</p>		
Criterios de calificación		Ponderación
EPVA1.1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	10´3
EPVA1.2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	6´9
EPVA1.3	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.	10´35
EPVA1.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	6´9
EPVA1.5	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	10´35

	disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	
EPVA2.1	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.	1'35
EPVA2.2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	6'9
EPVA2.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3'45
EPVA3.1	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.	3'45
EPVA3.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	6'9
EPVA3.3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	6'9
EPVA4.1	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.	3'45
EPVA4.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	3'45
EPVA4.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3'45
EPVA4.4	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.	6'9

3.1. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.	
	Instrumentos de evaluación
Contenidos prácticos (procedimientos)	% calificación
Contenidos teóricos (Examen o trabajo teórico)	70%
Total	30%
Para recuperar la asignatura en los exámenes extraordinarios (septiembre), el alumno tendrá que realizar trabajos	100%

prácticos sobre los temas que no tenga superados durante los meses de julio y agosto y un examen teórico en septiembre los de tercer curso realizarán un trabajo teórico que entregaran junto con los trabajos prácticos en septiembre.	
Comunicación a los padres: Al alumnado se le dará un documento en el que aparezca los instrumentos y criterios de calificación para que lo lean y firmen los padres como enterados y se lo devuelvan al profesor firmado.	

f) SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN. AUTOEVALUACIÓN y MODIFICACIONES A LA MISMA

La programación se revisará todos los trimestres siempre en relación a los resultados obtenidos. Si durante el trimestre se observa la necesidad de realizar algún cambio se revisará la programación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMUNES AL CENTRO

1. Muestra interés, iniciativa, participación y colaboración en todo el proceso de aprendizaje.
1. participa activamente en las actividades organizadas por el centro.
2. Asiste a clase con puntualidad.
4. Respeta y aplica las normas de convivencia y los valores democráticos.

ORIENTACION, CRITERIOS DE EVALUACION Y CALIFICACIÓN

La evaluación en el área de Educación Plástica y Visual tiene en cuenta que las características de dicha área posibilitan un desarrollo muy abierto del currículo. De ahí que esta área presente una problemática singular para evaluar los contenidos, ya que se han de tener presentes las capacidades creativas adquiridas por los alumnos y alumnas.

Hay aspectos que se deben obviar en la práctica educativa, como son los referentes a la evaluación mediante estimaciones generales, por lo poco aproximativas y rigurosas que suelen ser, ya que se prestan a apreciaciones arbitrarias.

La evaluación es una parte del proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollándose durante el mismo de forma continua y diferenciada para cada uno de los alumnos y las alumnas; es también un instrumento de realimentación del mencionado proceso. El seguimiento que se haga a través de dicho proceso se traducirá, además, en orientación, apoyo y estímulo para los alumnos y para las alumnas de manera que, en ningún momento, deberá originar sentimiento de fracaso.

Por lo tanto, a la hora de evaluar, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Delimitación de lo que se va a evaluar.
- Tipo y modo de recogida de información.
- Forma de generar criterios y juicios.
- Decisiones en torno a la diversidad de los alumnos y alumnas.

Es importante que, en el área de Educación Plástica y Visual sean evaluadas conjuntamente, cuestiones referentes tanto al saber ver y hacer, dado que por separado no proporcionan datos relevantes sobre los procesos de aprendizaje.

Los criterios de evaluación específicos para los dos ciclos son los siguientes:

- 1.- Representar, empleando medios gráficos y/o plásticos, formas artificiales y naturales del entorno, eliminando los aspectos superfluos y reconociendo los componentes básicos y esenciales, es decir, forma, color, orientación espacial y textura.
- 2.- Indagar sobre los diferentes sentidos que puede tener un determinado mensaje visual procedente del ambiente próximo, dotándolo de sentido distinto al sacarlo de su contexto y variar su color, orden, etc.
- 3.- Elaborar diferentes composiciones de un ambiente concreto mediante la realización de cambios en la organización de las formas, aplicando los conocimientos de dimensión, luz, dirección, proporción y modulado, y plasmando el resultado en esquemas, bocetos y maquetas.
- 4.- Elaborar, a partir de un módulo espacial básico, módulos complejos derivados de una red normalizada isométrica, utilizando el claroscuro para obtener contrastes lumínicos con direcciones de luz determinadas.
- 5.- Entender el significado de los signos convencionales de carácter visual procedentes del entorno próximo, estudiando sus elementos (forma, color, textura), y referirlos a los objetos y situaciones que explican.
- 6.- Analizar imágenes concretas, identificando los elementos del lenguaje visual presentes en ellas desde un doble punto de vista: el análisis formal (estructura, color, simetría, ritmo, etc.) y el estudio del contenido, incluyendo los factores que han intervenido en su realización (personales, sociales, etc.).
- 7.- Escoger el lenguaje visual más adecuado a cada situación concreta, llegando incluso a la utilización simultánea de dos o más de ellos en la misma obra.
- 8.- Conocer los elementos fundamentales de la perspectiva cónica, utilizando sus presupuestos para incluir la sensación de espacio en representaciones bidimensionales mediante formas geométricas simples (planos verticales, horizontales y oblicuos).
- 9.- Analizar imágenes (ambientes, objetos, figuras) procedentes tanto del entorno natural como del artificial, identificando sus valores funcionales y estéticos y su adecuación al ámbito del que proceden.