

 I.E.S.O. TOMÁS DE LA FUENTE JURADO	<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2018-2019</b>	 Junta de Comunidades de <b>Castilla-La Mancha</b>
	DEPARTAMENTO: Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual	
	MATERIA: Educación Plástica y Visual	

# **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Taller de Arte y Expresión Artística**

**DEPARTAMENTO Tecnología y  
Educación Plástica, Visual y  
Audiovisual**

## **CURSO 2018-19**

<b>ÍNDICE</b>	<b>pág.</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>3</b>
<b>1.1. Legislación</b> .....	<b>3</b>
<b>1.2. Características del alumnado</b> .....	<b>3</b>
<b>1.3. Prioridades establecidas en el Proyecto Educativo</b> .....	<b>3</b>
<b>2. MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO</b> .....	<b>3</b>
<b>3. CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL</b> .....	<b>4</b>
<b>3.1. Contribución de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual a la adquisición de las Competencias Básicas</b> .....	<b>4</b>
<b>4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b> .....	<b>6</b>
<b>4.1. Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º ESO</b> .....	<b>6</b>
<b>4.1.1. Temporalización</b> .....	<b>9</b>
<b>4.2. Educación Plástica, Visual y Audiovisual 2º ESO</b> .....	<b>15</b>
<b>4.2.1. Temporalización</b> .....	<b>18</b>
<b>4.3. Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4º ESO</b> .....	<b>24</b>
<b>4.3.1. Temporalización</b> .....	<b>27</b>
<b>5. CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN</b> .....	<b>34</b>
<b>5.1. Introducción</b> .....	<b>34</b>
<b>5.2. Orientaciones metodológicas</b> .....	<b>34</b>
<b>5.3. Contribución de la materia Taller de Arte y Expresión a la adquisición de las Competencias Básicas</b> .....	<b>35</b>
<b>6. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN</b> .....	<b>36</b>
<b>7. EVALUACIÓN</b> .....	<b>38</b>
<b>7.1. Observaciones sobre la calificación</b> .....	<b>40</b>
<b>7.2. Instrumentos de evaluación y recuperación</b> .....	<b>40</b>
<b>7.2.1. Recuperación de la evaluación suspensa</b> .....	<b>40</b>
<b>7.2.2. Prueba extraordinaria de septiembre</b> .....	<b>41</b>
<b>7.2.3. Recuperación de pendientes</b> .....	<b>41</b>
<b>8. METODOLOGÍA</b> .....	<b>41</b>
<b>9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	<b>43</b>
<b>10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRACURRICULARES</b> .....	<b>44</b>
<b>11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS Y ESPACIOS</b> .....	<b>45</b>
<b>12. EVALUACIÓN DE LA PROPIA PRÁCTICA DOCENTE: TABLAS</b> .....	<b>46</b>
<b>12.1. ASPECTOS PARA EVALUAR POR EL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA Y E.P.V</b> .....	<b>46</b>
<b>12.2. ASPECTOS PARA EVALUAR POR EL PROFESOR</b> .....	<b>48</b>
<b>12.3. ASPECTOS PARA EVALUAR POR LOS ALUMNOS</b> .....	<b>49</b>
<b>13. ANEXOS</b> .....	<b>50</b>

## 1. INTRODUCCIÓN.

### 1.1. Legislación.

La presente programación didáctica de Lengua Castellana y Literatura se realiza en consonancia con la siguiente legislación vigente:

- Ley Orgánica 8/2013, de 9710/2013, para la Mejora de la Calidad Educativa. (LOMCE)
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 40/2015, de 15/06/2015, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- Orden de 15/04/2016 por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- Decreto 66/2013, de 03/09/2013 que regula la atención especializada y la orientación educativa y profesional del alumnado en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

### 1.2. Características del contexto y del alumnado.

En relación a las características del contexto en el que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje y a las características del alumnado, remítase al **Proyecto Educativo de Centro (PEC)** y a la **Programación General Anual (PGA)** del IESO **Tomás de la Fuente Jurado**, situado en la localidad de El Provencio (Cuenca).

### 1.3. Prioridades establecidas en el Proyecto Educativo.

Del mismo modo, respecto a las prioridades establecidas en nuestro centro educativo, remítase al **Proyecto Educativo de Centro (PEC)** del IESO **Tomás de la Fuente Jurado**, de El Provencio (Cuenca).

## 2. MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO.

Los miembros del Departamento de Tecnología y Educación Plástica y Visual del I.E.S.O. "Tomás de la Fuente Jurado" para el curso académico 2017-2018 son los siguientes:

PROFESORES	MATERIA Y GRUPO:
Don Juan Francisco Pérez Montero	Jefe de Departamento Profesor de Tecnología Creativa en 1º ESO Profesor de Tecnología en 2º, 3º y 4º ESO Profesor de TIC en 4º ESO.
Doña Eva Rus Martínez García	Profesora de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en los cursos 1º, 2º y 4º ESO Profesora de Taller de Arte y Expresión en 2º ESO Profesora de Valores Éticos en 1º ESO Tutora de 2º B

**REUNIÓN DEL DEPARTAMENTO:** Martes a quinta hora

### 3. CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas. La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

A través de los bloques de contenidos programados para los cursos de 1º a 3º ESO (Bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Comunicación audiovisual y Bloque 3: Dibujo técnico aplicado a proyectos), el alumno adquiere diferentes habilidades que le permitirán desarrollar una forma personal de expresarse. Estos contenidos serán ampliados en el curso de 4º ESO (Bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Dibujo técnico aplicado a proyectos, Bloque 3: Fundamentos del diseño y Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia). La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

#### 3. 1.. *Contribución a la adquisición de las Competencias Clave*

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

**Conciencia y expresiones culturales.** El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación plástica visual y audiovisual ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

**Comunicación lingüística.** Será desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia.

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad con la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

**Competencia digital.** Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

**Aprender a aprender.** Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos

**Competencias sociales y cívicas.** A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

#### 4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

##### 4.1. Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (1º E.S.O.)			
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
Bloque 1: Expresión plástica			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo. Pautas de trabajo colectivo.</li> <li>• El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma.</li> <li>• Cualidades de la forma. Valores expresivos.</li> <li>• Textura: Visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frottage, el collage y la estampación.</li> <li>• El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva.</li> <li>• Aplicación de las técnicas en trabajos del color.</li> <li>• La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.</li> </ul>	1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	
			1.2. Utiliza con propiedad las técnicas grafico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
			1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.
			1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
			1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
			1.6. 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.
		2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.	2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.
			2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.
		3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.	3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas.
			3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.

	4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.	4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.
	5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.
		5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
	6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.	6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales.
		6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
	Bloque 2: Comunicación audiovisual	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo.</li> <li>• Conceptos de figuración y abstracción.</li> <li>• Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo.</li> <li>• Elementos y funciones del proceso comunicativo.</li> <li>• Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.</li> <li>• Iniciación a la imagen en movimiento.</li> <li>• Uso responsable y educativo de las TIC.</li> <li>• Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</li> </ul>	7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.
	8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.
	9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
		9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.
	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.
	11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

	12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.	12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.	
		12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	
	13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.	13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.	
		13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.	
	14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada.	
		14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.	
	<b>Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales específicos de dibujo técnico.</li> <li>• Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, curva, semirecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Plano. Definición.</li> <li>• La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.</li> <li>• Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz.</li> <li>• Teorema de Thales.</li> <li>• Los polígonos. Clasificación.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Triángulos. Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos.</li> <li>- Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.</li> <li>- Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</li> </ul> </li> <li>• Simetría, giro y traslación.</li> <li>• Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.</li> </ul>	15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.
		15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	
		16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.
			16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
			16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
			16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.
		17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.	17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.
			17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.
		18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.	18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.
			18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.
			18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.
			18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

	19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.
	20. Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.	20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.
		20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.
		20.3. Construye cuadriláteros correctamente.
		20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.
		20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.
	21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
	22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.

4.1.1. Temporalización en 1º ESO

<b>CURSO: 1º ESO</b>			
<b>Título de la UD</b>			<b>Sesiones</b>
<b>1er trim</b>	<b>1</b>	<b>El lenguaje visual</b>	<b>10-12</b>
	<b>2</b>	<b>Elementos para la creación de imágenes</b>	<b>8-10</b>
<b>2º trim</b>	<b>3</b>	<b>El color y las técnicas gráfico-plásticas</b>	<b>8-10</b>
	<b>4</b>	<b>Dibujo técnico I</b>	<b>10-12</b>
<b>3er Tri</b>	<b>5</b>	<b>Dibujo técnico II</b>	<b>10-12</b>
	<b>6</b>	<b>La fotografía, el cine y las nuevas tecnologías</b>	<b>8-10</b>

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ESO		P	C.CLAVE	INST. EVALUA	TEMPORALIZACIÓN ESTÁNDARES EN UNIDADES DIDÁCTICAS													
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables				U1	U2	U3	U4	U5	U6								
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>																		
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	B					X											
	1.2. Utiliza con propiedad las técnicas grafico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B					X											
	1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	I					X											
	1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	A					X											
	1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	I					X											
	1.6. 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.	B		X	X	X	X	X	X									
2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.	2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.	B				X												
	2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	B				X												







**PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Dpto. Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

	20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.	A							X										
	20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.	A							X										
21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	A							X										
22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.	A							X										

**4.2. Educación Plástica, Visual y Audiovisual 2º ESO**

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL (2º E.S.O.)		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1: Expresión plástica		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.</li> <li>• Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.</li> <li>• La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico.</li> <li>• La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.</li> <li>• Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color.</li> <li>• El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo.</li> </ul>	1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas. 1.3. 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. 1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
	2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.
	3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza 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.
		4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

		4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.
	5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC. 5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
	6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo. 6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.
Bloque 2: Comunicación audiovisual		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.</li> <li>• Niveles de iconicidad de una imagen.</li> <li>• Análisis del significante y significado de una imagen.</li> <li>• Comunicación audiovisual. Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.</li> <li>• El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos.</li> <li>• El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos.</li> <li>• Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</li> </ul>	7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción. 7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.
	8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
	9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	9.1. Diferencia significativa de significado. 9.2. Diseña símbolos gráficos.
	10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización). 10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas. 10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
	11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
	12. Apremiar el lenguaje del cine analizando la	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la

	secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
	13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, semirecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Plano. Ángulos.</li> <li>• Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.</li> <li>• Los polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</li> <li>• Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Thales.</li> <li>• Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces.</li> <li>• Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.</li> <li>• Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización.</li> <li>• Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica.</li> </ul>	14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico. 14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
	15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.
	16. Conoce las propiedades de los polígonos y los construye a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.
		16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.
		16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.
		16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.
	17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
	18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.
		18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.
	19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.

	20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
--	--	---

#### 4.2.1. Temporalización en 2º ESO

<b>CURSO: 2º ESO</b>		
	<b>Título de la UD</b>	<b>Nº Sesiones</b>
<b>1</b>	<b>Técnicas gráfico-plásticas, recursos gráficos y el color</b>	<b>9-12</b>
<b>2</b>	<b>La composición, iconicidad de la imagen y el proceso creativo</b>	<b>9-12</b>
<b>3</b>	<b>Dibujo técnico I</b>	<b>9-12</b>
<b>4</b>	<b>Dibujo técnico II</b>	<b>9-12</b>
<b>5</b>	<b>Dibujo técnico III</b>	<b>9-12</b>
<b>6</b>	<b>Ilusiones y leyes perceptivas. Análisis de una imagen</b>	<b>9-12</b>
<b>7</b>	<b>El lenguaje del cine y el cómic y las nuevas tecnologías</b>	<b>9-12</b>

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 2º ESO		P	C.CLAVE	INST. EVALUA	TEMPORALIZACIÓN ESTÁNDARES EN UNIDADES DIDÁCTICAS													
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables				U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7							
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>																		
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B			X													
	1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	I			X													
	1.3. 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.	B				X												
	1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	I				X												
	1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B				X	X	X	X	X	X	X						

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Dpto. Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual

2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	B		X																			
3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.	I		X																			
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	I		X																			
	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.	B		X																			
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	I		X																			
	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.	I		X																			
5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	I		X																			
	5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	A		X																			
	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	I		X																			



**PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Dpto. Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	I										X							
12. Apreciarse el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	A										X							
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b>			<b>CC</b>	<b>IE</b>	<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>	<b>U8</b>	<b>U9</b>	<b>U10</b>	<b>U11</b>	<b>U12</b>	<b>U13</b>	<b>U14</b>	<b>U15</b>
14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	B				X													
	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B				X													
15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	A				X													
16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.	A				X													
	16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.	I				X													
	16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.	A				X													
	16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en	A				X													

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Dpto. Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual

	una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.																		
17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	A						X											
18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.	A						X											
	18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	I						X											
19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	I							X										
20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	A							X										

**4.3. Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º ESO**

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (4º E.S.O.)		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1: Expresión plástica		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.</li> <li>• Significado del color.</li> <li>• Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.</li> <li>• Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas.</li> <li>• Experimentación con distintos materiales.</li> <li>• Materiales y soportes según las diferentes técnicas.</li> <li>• Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).</li> <li>• Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.</li> <li>• Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto.</li> <li>• Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.</li> </ul>	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.
	1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	
	1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.	
	1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	
	2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.
	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.	3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
	3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.	
	4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.
	4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.	
	4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos	

		personales y de grupo.
	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.
<b>Bloque 2: Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.</li> <li>• Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.</li> <li>• Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.</li> <li>• Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación :  <ul style="list-style-type: none"> <li>Sistema diédrico.</li> <li>Vistas diédricas.</li> <li>Perspectiva isométrica.</li> <li>Perspectiva caballera.</li> <li>Perspectiva cónica.</li> </ul> </li> <li>• Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto.</li> <li>• Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.</li> </ul>	6. 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.	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico. 6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces. 6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.
	7. 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.	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud. 7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.
	8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3: Fundamentos del diseño		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.</li> <li>● Elementos y finalidades de la comunicación visual.</li> <li>● Funciones del diseño.</li> <li>● Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.</li> <li>● Análisis y descripción de los elementos del diseño.</li> <li>● La simplificación de la imagen: el logotipo</li> <li>● Proceso de un proyecto de diseño.</li> <li>● Tipografía.</li> <li>● Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.</li> <li>● La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.</li> </ul>	9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.	9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.
	10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
	11. 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.	11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
		11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
		11.3. 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.
		11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
		11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.
	11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	
Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elementos del lenguaje audiovisual.</li> <li>● Introducción al cine y la fotografía.</li> <li>● Estructura narrativa: storyboard.</li> <li>● Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores</li> </ul>	12. 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.	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.
		12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.

estéticos. ● Análisis de secuencias cinematográficas. ● Creación y manipulación de imágenes por ordenador. ● Desarrollo de un proyecto audiovisual. ● Programas de edición de audio y vídeo ● Análisis de anuncios audiovisuales.	13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
		13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
	14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.2. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.
		14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
		14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.
	15. 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.	15.2. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

4.3.1. Temporalización

CURSO: 4º ESO		
	Título de la UD	Nº Sesiones
1	Expresividad de los recursos gráficos y del color	9-12
2	Composición, materiales y técnicas	9-12
3	Proceso creativo en el arte	9-12
4	Dibujo técnico I	9-12
5	Dibujo técnico II	9-12
6	El Diseño	9-12
7	Medios Audiovisuales	9-12

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4º ESO		P	C.CLAVE	INST. EVALUA	TEMPORALIZACIÓN ESTÁNDARES EN UNIDADES DIDÁCTICAS													
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables				U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7							
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>																		
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.	B			X													
	1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	B			X													
	1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.	B				X												
	1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	I			X	X	X	X	X	X								
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	B				X												
		B					X											

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Dpto. Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual

3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.	3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	B				X	X	X	X	X	X								
	3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.	B				X	X	X	X	X	X								
4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.	B				X	X	X	X	X	X								
	4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.	A				X	X	X	X	X	X								
	4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	B										X							
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	B																	X

obras de arte.																				
<b>Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b>		<b>P</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>	<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>	<b>U8</b>	<b>U9</b>	<b>U10</b>	<b>U11</b>	<b>U12</b>	<b>U13</b>	<b>U14</b>	<b>U15</b>	
6. 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.	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	B						X												
	6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.	B						X												
	6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.	B						X												
	6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	B						X												
7. 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.	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	B							X											
	7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	B							X											
	7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	B								X										

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Dpto. Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual

	7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.	A								X								
	7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	B									X	X	X	X	X	X		
8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	B								X								
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>			<b>P</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>	<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>						
8. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.	8.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	B									X							
	8.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.	B										X						
9. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	9.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	B										X						
10. 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	10.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	B										X						

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Dpto. Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual

creación de ideas originales.	10.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	B									X									
	10.3. 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.	A										X								
	10.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	B										X								
	10.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	B										X								
	10.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	A																		
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b>		<b>P</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>	<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>	<b>U8</b>	<b>U9</b>	<b>U10</b>	<b>U11</b>	<b>U12</b>	<b>U13</b>	<b>U14</b>	<b>U15</b>	
12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	B																		
												X								



## 5. CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

### 5.1 Introducción

El taller de Arte y Expresión proporciona al alumno la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinarios a partir de distintas propuestas, complementando y reforzando de esta manera, los contenidos trabajados principalmente en Educación Plástica Visual y Audiovisual así como en otras asignaturas de la etapa.

La materia ofrece un espacio para reflexionar sobre la experimentación artística, propiciando nuevas estrategias de comunicación y convivencia de forma práctica, al mismo tiempo que el alumnado aprende a liberar tensiones, a mejorar la coordinación visual y manual y a desarrollar la flexibilidad a la hora de entender las ideas y buscar soluciones.

Aunque los contenidos se organizan en tres bloques, a la hora de desarrollarlos sólo pueden aplicarse de forma conjunta. El primer bloque titulado El arte para comprender el mundo pretende despertar la creatividad del alumnado a través del análisis de ejemplos artísticos del mundo actual y de la historia del arte, estableciendo pautas para el análisis de la experiencia artística como reflejo emocional del ser humano y su significado dentro un contexto particular. El segundo bloque El proyecto y proceso creativo, enseña al alumnado a desarrollar las fases para la realización de un proyecto individual o cooperativo, buscando las soluciones más creativas posibles. El último bloque titulado Expresión y creación de formatos artísticos, profundiza en la práctica y experimentación de diferentes procedimientos y técnicas, desde las más tradicionales hasta las audiovisuales, priorizando la expresión creativa en proyectos artísticos. Es necesario tener siempre en cuenta que esta materia tiene un carácter marcadamente procedimental y permite hacer compatible la práctica de una metodología individualizada como cooperativa.

### 5.2. Orientaciones metodológicas

El taller presenta una planificación flexible y dinámica de los contenidos para su aplicación en proyectos, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos. Esta materia favorece el trabajo interdisciplinar, partiendo de una coordinación entre distintas asignaturas.

Es labor del docente despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea.

El proyecto curricular de esta materia debe adaptarse a las distintas capacidades de los alumnos y alumnas, a sus diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr aprendizajes significativos. El alumnado llevará a la práctica lo aprendido mediante experiencias y actividades que le permitan potenciar su autonomía y sus habilidades sociales dentro de un grupo de trabajo, al mismo tiempo que desarrolla una mirada crítica hacia sus propias creaciones.

La base metodológica de la propia materia requiere que el alumno trabaje en el aula de Plástica, tanto individualmente como en equipo, que participe de su aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros, que asuma las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso; que practique la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado tiene hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que

ofrece Internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

### **5.3. Contribución a la adquisición de las competencias clave**

Esta materia, por su carácter práctico, interdisciplinar, integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con el taller de Arte y Expresión ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Comunicación lingüística. Será desarrollada durante todo el curso, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer el proceso seguido y las soluciones encontradas a problemas planteados en los distintos proyectos, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia. En la elaboración de memorias el alumnado tendrá que expresar y registrar todas las fases del proceso de creación, potenciando así la competencia comunicativa.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia digital. Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual. Esta competencia será trabajada durante todo el curso, siendo fundamental dada la naturaleza de la materia, bien para registrar todo el proceso del trabajo realizado así como para la creación de un producto audiovisual final.

Aprender a aprender. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos

elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

**6. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN.**

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN (2º ESO)		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1. El arte para comprender el mundo</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El arte en el entorno.</li> <li>• Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos.</li> <li>• Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños.</li> <li>• Análisis de objetos y obras: características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas.</li> </ul>	1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.	1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.
		1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.
		1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.
		1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.
	2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.	2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.
		2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.
<b>Bloque 2. Proyecto y proceso creativo.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fases del proceso creativo.</li> <li>-Planteamiento:</li> </ul>	3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un	3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y

<p>necesidades y objetivos. -Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos. -Diagnóstico y resolución de problemas: Bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales. -Propuesta de materiales. -Elaboración y presentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Métodos creativos para la resolución de problemas.</li> <li>El uso de las TIC en el proyecto.</li> </ul>	<p>proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.</p>	<p>lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
		<p>3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.</p>
		<p>3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.</p>
		<p>3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.</p>
		<p>3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.</p>
		<p>3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.</p>
		<p>3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.</p>

**Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos**

<p>Diversas técnicas aplicadas en proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño publicitario. Señalética.</li> <li>Diseño de producto. Embalaje.</li> <li>Diseño de moda.</li> <li>Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano.</li> </ul> </li> <li>Técnicas de dibujo y pintura.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Soportes.                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Técnicas secas y húmedas.</li> <li>Técnicas mixtas.</li> <li>Murales y arte público. El Graffiti.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles: ecología y medio ambiente.</li> <li>Grabado y Estampación.</li> <li>Audiovisuales:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>La imagen fija: Fotografía analógica y digital. Programas de retoque y edición fotográfica.</li> <li>La imagen en movimiento: el cine. Programas de edición de vídeo y sonido.</li> </ul> </li> </ul>	<p>4. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.</p>	<p>4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.</p>
	<p>5. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.</p>	<p>5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.</p>
		<p>5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
		<p>5.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.</p>

Cada evaluación se trabajará y se evaluará uno de los bloques de contenido.

## 7. EVALUACIÓN.

1. Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las materias de los bloques de asignaturas troncales, específicas y de libre configuración autonómica, serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que figuran en los anexos I.A, I.B y I.C del decreto.

2. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa, integradora y diferenciada. En el proceso de evaluación continua se establecerán medidas de refuerzo educativo, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo. La evaluación de los aprendizajes de los alumnos tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá ser integradora, debiendo tenerse en cuenta desde todas y cada una de las asignaturas la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondiente. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de cada una de ellas.

3. Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones, incluida la evaluación final de etapa, se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

4. Los profesores evaluarán: los aprendizajes del alumnado, los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerán indicadores de logro en las programaciones didácticas.

5. La Consejería competente en materia de educación garantizará el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad, para lo que establecerán los oportunos procedimientos.

6. El equipo docente, constituido en cada caso por los profesores que imparten docencia al estudiante, coordinado por su tutor, actuará de manera colegiada a lo largo del proceso de evaluación y en la adopción de las decisiones resultantes del mismo, en el marco de lo que establezca la Consejería competente en materia de educación.

7. Con el fin de facilitar a los alumnos la recuperación de las materias con evaluación negativa, la Consejería competente en materia de educación regulará las condiciones para que los centros organicen las oportunas pruebas extraordinarias y programas individualizados en las condiciones que se determinen.

8. La Consejería competente en materia de educación arbitrará procedimientos para otorgar una Mención Honorífica a los alumnos que hayan demostrado un rendimiento académico excelente al final de la etapa.

Así, teniendo en cuenta el Decreto 40-2015 que regula el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, para evaluar a los alumnos en la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual, y comprobar si alcanzan los estándares establecidos en el currículo, se establecen los siguientes procedimientos:

- Producciones plásticas, individuales y colectivas.
- Exámenes, uno o dos cada trimestre.
- Observación directa en el aula.

Para evaluarlos, se elabora una rúbrica para las producciones plásticas, otra para los exámenes y otra para los indicadores que se evalúan a través de la observación directa. Habrá una rúbrica de cada tipo por cada alumno y trimestre, y una vez anotados los logros en la rúbrica, se pasarán los resultados a la aplicación "Evalúa" para obtener la nota final trimestral.

A continuación la rúbrica que se va a emplear para evaluar las producciones plásticas de los alumnos de 2º ESO durante la primera evaluación

Alumno: _____	Totalmente alcanzado 5	Alcanzado en buena medida 4	Alcanzado en parte 3	No alcanza el mínimo exigido 2	Está bastante incompleto 1	No ha hecho nada 0
6.2. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.						
6.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.						
6.4. 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.						
6.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.						
2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.						
3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.						
4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.						
4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.						
4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.						
5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.						
5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.						
5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.						
6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.						

## **7. 1. Observaciones sobre la calificación**

Se llevará a cabo un breve procedimiento de evaluación inicial al comienzo de cada unidad didáctica, para detectar los conocimientos previos y consistirá en un sondeo entre el alumnado; evaluación continua (constante y diaria, a través de la observación directa del proceso de aprendizaje de los alumnos), formativa (donde se evalúa el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante debates, entrevistas y, oportunamente, cuestionarios) e integradora, atendiendo a los distintos aspectos de la personalidad: cognitivo, afectivo y psicomotor.

Se llevará un control a lo largo de cada trimestre de los trabajos que los alumnos realizan pidiendo los cuadernos de dibujo cada vez que sea necesario, pero siempre se fijará con antelación a cada evaluación una fecha de entrega de cuadernos para su corrección final. Si un alumno no ha entregado el cuaderno en esa fecha podrá ser calificado negativamente.

Los alumnos realizarán los trabajos en clase, para que puedan ser supervisados. Podrán terminar en casa si en clase no les ha dado tiempo o si han faltado a clase y no han podido realizarlos. Si el profesor advierte que un alumno no trabaja en clase y luego llega al final de la evaluación con todos los trabajos terminados, sin su supervisión en clase, puede calificar los trabajos negativamente, por considerar que los trabajos no han sido realizados por el alumno.

Si un alumno falta el día de un examen, este debe realizarlo el primer día en que se incorpore a clase, presentando un justificante. Si un alumno está copiando en un examen, la calificación en ese examen será de 0. Si el profesor se percata durante la corrección de exámenes que dos alumnos han podido copiar uno de otro y lo demuestra, la puntuación de las preguntas en las que hayan copiado será 0.

La calificación final se obtendrá de la nota media de las tres evaluaciones.

## **7.2. Instrumentos y modo de evaluación**

Para la superación de la asignatura el alumno ha de tener una calificación de 5 puntos sobre 10 tras el cálculo de la media de las 3 evaluaciones. Si no llega a esa calificación, se examinará en septiembre de los contenidos que no haya superado o realizará los trabajos que no haya presentado o que no cumplan los requisitos mínimos exigidos en su momento, para entregarlos a la hora de realizar el examen.

Los alumnos con asignaturas pendientes de otros cursos tendrán que examinarse de las mismas en la convocatoria extraordinaria y como medida auxiliar que les facilite esa recuperación deberán entregar antes de ese examen unos ejercicios seleccionados para tal fin. Los alumnos que cursen la materia en inglés tendrán que recuperarla en inglés en caso de que pasen al siguiente curso con la materia pendiente.

### **7.2.1. Recuperación de una evaluación suspensa**

Antes de la convocatoria de septiembre los alumnos que lo necesiten podrán recuperar la primera evaluación mediante la entrega de actividades y un examen en una fecha determinada con suficiente antelación y que siempre será después de las vacaciones navideñas. Sucederá lo mismo con los alumnos que tengan que recuperar la segunda evaluación, la fecha a determinar será siempre después de las vacaciones de Semana Santa. Los alumnos que tengan calificación negativa en la tercera evaluación podrán recuperar antes de la evaluación final de junio. La calificación máxima en una recuperación nunca será mayor de un 5.

### 7.2.2. Prueba extraordinaria de septiembre

Si el alumno/a no supera los objetivos mínimos previstos durante el curso escolar junto con las competencias básicas, tendrá que realizar extraordinariamente en la primera semana del mes de septiembre.

La recuperación de septiembre consistirá en la realización de una prueba escrita de los contenidos que el alumno no haya superado durante el curso, y si procede, deberá presentar los trabajos que hayan obtenido una calificación negativa durante el curso.

La calificación durante la recuperación de septiembre nunca será superior a 5 puntos.

Las pruebas escritas de septiembre de Educación Plástica y Visual y la plantilla correctora se entregarán para su custodia en sobre cerrado en la secretaria del centro hasta la fecha fijada del examen en dicho mes. La corrección de los mismos será realizada por el profesor titular en cuestión, si este por motivos varios no pudiera realizarla lo ejecutaría otro miembro del departamento y/o el jefe de departamento. Si por esta vía no fuera posible, se entregará a la jefa de estudios para que tome las medidas o decisiones oportunas y se envíe al servicio de inspección de educación.

### 7.2.3. Recuperación de la materia pendiente de cursos anteriores

**Recuperación de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:** Los alumnos de 2º ESO que tengan pendiente la materia de 1º ESO podrán recuperarla calificando positivamente en 2º ESO. Los alumnos de 4º ESO que tengan pendiente la materia en cursos anteriores, podrán recuperarla calificando positivamente en 4º ESO.

A los alumnos de 3º ESO con la materia de 2º ESO suspensa se les entregará un Plan de Trabajo Individualizado de Pendientes en el que se les indicará las pautas a seguir. Debiendo entregar unos ejercicios que cumplan con los contenidos mínimos a recuperar.

Los alumnos que cursaron la materia en inglés y calificaron negativamente, tendrán que recuperar la materia también en inglés.

Este curso no hay alumnos con la materia pendiente porque, o repiten curso, o este curso no están matriculados en el centro.

**Recuperación de Taller de Arte y Expresión:** No hay alumnos con esta materia pendiente.

## **8. METODOLOGÍA.**

El proceso de aprendizaje, entendido dentro de este modelo metodológico, cumple los siguientes requisitos:

- Parte del nivel de desarrollo del alumnado y de sus aprendizajes previos.
- Asegura la construcción de aprendizajes significativos a través de la movilización de sus conocimientos previos y de la memorización comprensiva.
- Posibilita que los alumnos y las alumnas realicen aprendizajes significativos por sí solos.
- Proporciona situaciones en las que los alumnos y alumnas deben actualizar sus conocimientos.
- Proporciona situaciones de aprendizaje que tienen sentido para los alumnos y alumnas, con el fin de que resulten motivadoras.

• En coherencia con lo expuesto, varios principios orientan nuestra práctica educativa. Son los siguientes:

- Metodología activa. Supone atender a aspectos íntimamente relacionados, referidos al clima de participación e integración del alumnado en el proceso de aprendizaje:
- Integración activa de los alumnos y alumnas en la dinámica general del aula y en la adquisición y configuración de los aprendizajes.
- Participación en el diseño y desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje.
- Motivación. Consideramos fundamental partir de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos y alumnas. También será importante arbitrar dinámicas que fomenten el trabajo en grupo.
- Atención a la diversidad del alumnado. Nuestra intervención educativa con los alumnos y alumnas asume como uno de sus principios básicos tener en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones.
- Evaluación del proceso educativo. La evaluación se concibe de una forma holística, es decir, analiza todos los aspectos del proceso educativo y permite la retroalimentación, la aportación de informaciones precisas que permiten reestructurar la actividad en su conjunto.

Como señala el currículo oficial de la materia, la labor principal del docente especialista en la materia de Educación plástica visual y audiovisual es encauzar, orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión. La emoción del descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística, la meta es la formación de un alumnado más sensible y consciente, y el proceso que nos lleva a alcanzar ese objetivo.

Los contenidos de la materia, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que es vinculable al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se recomienda, por lo tanto, una programación de actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

Hay que tener en cuenta también que la materia Educación Plástica y Visual está dentro del Programa de Desarrollo Lingüístico, con un grupo de 1ºESO en el que la materia se imparte en inglés, siguiendo la metodología de **Aprendizaje Integrado de Contenido en Lenguas Extranjera (AICLE)**.

## 9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La atención a la diversidad da respuesta a los alumnos con necesidades educativas especiales, temporales o permanentes, asociadas a su historia educativa y escolar, o debidas a condiciones personales de sobre dotación y discapacidad psíquica, psíquica, motora o sensorial.

Las necesidades educativas especiales son de distinta naturaleza, algunas se manifiestan de forma temporal o transitoria, mientras que otras son permanentes. Por otra parte, su origen puede atribuirse a diversas causas:

1. Las asociadas a condiciones escolares, familiares, socioculturales, económicas, etc., de orden eminentemente social.

2. Las que están vinculadas a problemas y retrasos en el desarrollo y en el aprendizaje.

La atención a las necesidades educativas especiales se deberá abonar, entendiendo la diversidad en sentido amplio y considerando el centro escolar como el integrador de ella.

Este tratamiento integrador de la heterogeneidad implica:

a) Aceptar que el desarrollo de las distintas capacidades se realizará teniendo en cuenta las características personales y socioculturales.

b) Admitir los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas para ofrecer una atención acorde a esas necesidades.

c) Aceptar la diversidad para favorecerla y utilizarla como riqueza colectiva.

Así, hay que saber en qué momento del proceso de aprendizaje se encuentra el alumno o alumna para proporcionarle los conocimientos e instrumentos necesarios que le faciliten la resolución de los problemas que se le planteen.

La evaluación de los alumnos con problemas graves de audición, visión o motricidad se regirá, con carácter general, teniendo como referencia los objetivos y criterios de evaluación fijados para ellos en las adaptaciones curriculares correspondientes.

Cuando se detecten necesidades especiales en algunos alumnos intentaremos que lleguen a conseguir las capacidades mínimas para lo que se dará una explicación más detallada, posterior a la exposición general para el resto de los alumnos, adaptándonos a las carencias y necesidades de estos alumnos, bien trabajando el ejercicio a otro nivel de exigencia o con ejercicios individualizados de menos dificultad, pero siempre dentro de los mínimos que se han pensado para cada curso.

Se les dedicará una atención más individualizada en la realización de los ejercicios y en la asimilación de todo el proceso de aprendizaje.

En la realización de trabajos en grupo se les integrará con otros alumnos que les puedan ayudar a reforzar y conseguir los objetivos.

**10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRACURRICULARES**

ACTIVIDAD	RESPONSABLES DE SU REALIZACIÓN	FECHA PREVISTA DE REALIZACIÓN	JUSTIFICACIÓN	OBJETIVOS	COMPETENCIAS	DIRECTORES A SEGUIR PARA LA REALIZACIÓN	COSTE ECONÓMICO POR ALUMNO
Viaje cultural de fin de etapa a Dublín	Eva Rus Martínez García María Vázquez Lorenzo	2ª evaluación	La excursión combina actividades culturales y la convivencia entre compañeros, puesto que pernoctarán 4 o 5 noches en Dublín.	Empezar a conocer la cultura de un país de la Unión Europea, además de poner en práctica la lengua inglesa en un país angloparlante.	e) Competencias sociales y cívicas. f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. g) Conciencia y expresiones culturales.	Estarán indicadas en el documento de autorización para ir a la excursión.	400-450 por alumno.
Organización de talleres y participación en las jornadas de convivencia que se realicen en el centro.	Eva Rus Martínez García Juan Francisco Pérez Montero	Final de la 1ª evaluación	La realización de actividades más lúdicas al final de una evaluación en las que colaboran alumnado y profesorado	Fomentar la convivencia entre alumnos y profesores en un ambiente más lúdico	e) Competencias sociales y cívicas.	Los alumnos participarán en aquellas actividades en las que se hayan inscrito previamente.	Sin coste
Participación en otras actividades organizadas por el centro y concursos dentro y fuera del centro.	Eva Rus Martínez García Juan Francisco Pérez Montero	A lo largo de todo el curso	La realización de actividades más lúdicas también necesarias para la formación de los alumnos.	Fomentar la convivencia, inculcar la capacidad de superación y el gusto por el trabajo bien hecho.	e), f) y g)	Dependerán del tipo de actividad.	Sin coste.
Visita guiada para conocer los murales y grafitis de El Provencio	Eva Rus Martínez García	Por determinar, en la 2ª o la 3ª evaluación	conocimiento de las expresiones culturales y artísticas que se dan en el entorno.	Fomentar la convivencia y favorecer el conocimiento del entorno cultural del centro.	e) y g)	Los alumnos deben acudir al centro y seguir las indicaciones para realizar la ruta.	Sin coste.

Esta programación de actividades será flexible, para poder adaptarse a diferentes necesidades, proyectos u otras actividades que se realicen en el centro o fuera de él. Apostamos por un trabajo conjunto y coordinado con otros docentes de diferentes especialidades con el fin de reforzar el aprendizaje de las competencias básicas, ya que creemos en un aprendizaje significativo e interdisciplinar, así como en la participación en proyectos interesantes o concursos que puedan surgir desde fuera del centro, bien desde el CRFP de la Junta, a través de la Asociación de profesores de dibujo y escuelas de arte de Castilla-La Mancha u otros organismos o instituciones.

Los contenidos y estándares de las materias no variarían, si no que serían adaptados a un proyecto o actividad global. Durante este curso la Asociación de profesores de dibujo y escuelas de arte de Castilla-La Mancha propondrá diversas colaboraciones en las que el centro podría participar, como una actividad conjunta intercentros, durante el mes de abril, entre varios departamentos de Artes

Plásticas de la región, con el fin de potenciar nuestra especialidad, con una temática y objetivos todavía por especificar.

## 11. MATERIALES, RECURSOS DIDÁCTICOS Y ESPACIOS.

· **Libros de texto:** En todos los cursos el material es el elaborado por la profesora. Los alumnos pueden adquirir copias en la conserjería del centro, o imprimirlo en casa porque cada unidad didáctica se les envía a ellos y a sus padres a través de la plataforma “Delphos Papás”.

### · **Materiales:-**

Se considera importante para el adecuado desarrollo del área que los alumnos dispongan en el aula de gran parte del material que va a ser utilizado para que puedan disponer en cada momento de una variada gama de recursos expresivos.

Los materiales se presentan organizados considerando las dos grandes líneas a partir de las cuales se estructura el área:

#### Materiales para aprender a ver.

Son los destinados al desarrollo de actividades de observación comentada en distintos contextos, a través de la percepción y el análisis de aspectos plásticos y visuales de la realidad:

- Libros de consulta variados, revistas, imágenes...
- Objetos de uso cotidiano.
- Diapositivas y videos.
- Texturas.
- Formas geométricas y piezas industriales.

#### Materiales para aprender a expresarse.

Son aquellos materiales destinados a la realización de experiencias de investigación con formas e imágenes:

- Cámaras de fotos.
- Soportes, pigmentos, aglutinantes y disolventes.
- Instrumentos de precisión y expresivos.
- Materiales para experimentar con la luz.
- Materiales de desecho.
- Materiales para la producción seriada.
- Materiales para la realización de maquetas.
- Materiales moldeables.

#### Recursos y material didáctico

- Muestrarios.
- Utensilios de precisión.
- Instrumentos para el trabajo en diferentes soportes.
- Pinturas.

#### Instrumentos y equipamientos.

- Tórculo.
- Medios Audiovisuales.
- Cañón proyector.
- Pantalla de proyección.

· **Espacios:** Con todos los grupos la materia se imparte en el aula específica, que dispone de 6 grandes mesas en las que los alumnos se sientan en grupos de 3 o 4. Los exámenes se realizan en el aula del grupo o en la de usos múltiples.

**12. EVALUACIÓN DE LA PROPIA PRACTICA DOCENTE.****12.1. Aspectos para evaluar por el departamento de Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual al finalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje**

La evaluación es un componente más del proceso educativo que tiene como finalidad su mejora, mediante un proceso ordenado y sistemático de recogida y análisis de la información sobre la realidad, que permite la posterior toma de decisiones. Además del juicio sobre el rendimiento del alumnado que estamos obligados a realizar, debemos atender a la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje y de nuestra práctica docente.

La puesta en marcha de cualquier proceso de evaluación exige definir claramente el objeto de la evaluación. En este caso la evaluación está dirigida al Departamento de Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual, pero es imprescindible definir los ámbitos y las dimensiones, para seleccionar posteriormente los indicadores más relevantes, para facilitar el proceso de evaluación y mejorarlo.

<b>a) En relación con la Programación Didáctica.</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>
Ha sido elaborada por el Departamento e integra las aportaciones de cada uno de los profesores.			
Contempla los objetivos generales de etapa, materia, las competencias básicas, los contenidos, estándares de aprendizaje, instrumentos de evaluación y los criterios de calificación.			
Secuencia y temporaliza los contenidos a lo largo de la etapa y curso.			
Define los criterios metodológicos.			
Contempla medidas ordinarias y extraordinarias de atención a la diversidad.			
Define los instrumentos de evaluación y los criterios de calificación.			
Elabora documentos de evaluación que resultan adecuados a los contenidos, alumnado, espacios y tiempos.			
Contempla la realización de actividades complementarias y extraescolares			
La programación es coherente con el PEC Y PGA.			
Observaciones, reflexiones y propuestas de mejora:			

<b>b) En relación con el funcionamiento del Departamento</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Valora con una puntuación de 1 a 5, donde 1 es la valoración mínima y 5 es la valoración máxima.</b>					
El nivel de cumplimiento de las actividades complementarias y extraescolares recogidas en la Programación Didáctica.					
La eficacia en la coordinación didáctica, asistencia, participación y colaboración de sus componentes					
La fidelidad a la hora de recoger los contenidos y los acuerdos adoptados en las reuniones en las actas.					
El nivel de cumplimiento de los acuerdos adoptados en las reuniones de Departamento.					
El nivel de cumplimiento del calendario de reuniones previstas.					
El nivel de satisfacción con el clima de relación existente entre los miembros del Departamento.					
		<b>SÍ</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>	
Los miembros del Departamento participan en la toma de decisiones sobre la adquisición de los materiales y recursos didácticos.					
Los materiales y recursos didácticos del alumnado (libros de texto y carpetas de actividades) son adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza y					

aprendizaje y son elegidos por consenso de la mayoría de los miembros.			
Se conoce la relación de materiales existentes en el Departamento (Inventario).			
Se gasta correctamente el presupuesto disponible, adquiriendo materiales didácticos con criterios económicos, funcionales y pedagógicos.			
Observaciones, reflexiones o propuestas de mejora:			

### 12.2. Aspectos para evaluar por el profesor: Autoevaluación del profesor

Valora con una puntuación de 1 a 5, donde 1 es la valoración mínima y 5 es la valoración máxima.					
<b>a) Análisis y reflexión de los resultados escolares en cada una de las materias.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
¿El número de alumnos que han alcanzado las competencias y objetivos se considera satisfactorio?					
¿Los refuerzos han ayudado a los/as alumnos/as a mejorar sus aprendizajes?					
¿Las actividades de ampliación han significado una mejora en el proceso de aprendizaje?					
¿Las unidades integran correctamente las competencias básicas?					
¿Padres y alumnado están, en general, de acuerdo con los resultados obtenidos?					
<b>b) Adecuación de los materiales y recursos didácticos.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
¿Los materiales y recursos didácticos del alumno (libros de texto, en papel, digital, actividades,...) son adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje?					
¿Se adaptan actividades de refuerzo y ampliación para atender a la diversidad del alumnado?					
¿Se utilizan materiales de elaboración propia?					
¿Se sigue la secuencia de contenidos y actividades de un texto escolar?					
¿Los recursos del aula son suficientes para la práctica docente?					
¿Los recursos del centro son suficientes para la práctica docente?					
¿Los recursos del entorno son suficientes para la práctica docente?					
<b>c) Distribución de espacios y tiempos.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
¿Existe una disposición flexible de las mesas?					
¿Adopto distintos agrupamientos (individual y en grupo) en función de la tarea a realizar, controlando siempre que el clima de trabajo sea el adecuado?					
¿La ubicación de los recursos es la idónea?					
¿La organización espacial y temporal favorece la autonomía del alumnado?					
¿Es suficiente el tiempo asignado por clase? ¿El tiempo de la sesión se distribuye incluyendo la corrección de actividades, la explicación de los contenidos y la propuesta de actividades?					
¿Distribuyo el tiempo de forma flexible y adecuadamente: (breve tiempo de exposición y el resto del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase)?					
<b>d) Métodos didácticos y pedagógicos utilizados.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
¿Utilizo diferentes estrategias para la motivación?					
¿Planteo situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar?					
¿Relaciono los contenidos y actividades con los conocimientos previos de mis alumnos?					
¿Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de					

cada tema (índices, mapas conceptuales, esquemas, etc.)?					
¿Planteo actividades variadas, que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas?					
¿Las actividades favorecen el desarrollo de distintos estilos de aprendizaje, y la creatividad?					
¿Las actividades diseñadas toman en consideración los intereses de los alumnos y resultan motivadoras?					
¿Se atiende a la diversidad dentro del grupo? ¿Se orienta individualmente el trabajo de los alumnos?					
¿El trabajo del aula se armoniza con el trabajo de casa?					
¿Realizo un aprovechamiento de los recursos del Centro y de las oportunidades del entorno?					
<b>e) Adecuación de los estándares de aprendizaje evaluables.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
¿Los estándares están clasificados en básicos, intermedios y avanzados?					
¿Están relacionados los estándares de evaluación con los instrumentos de evaluación?					
¿Los alumnos y las familias conocen los estándares de evaluación y la relación con la calificación?					
¿Son adecuados para la adquisición de las competencias?					
<b>f) Estrategias e instrumentos de evaluación empleados.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
¿Detección y evaluación de los conocimientos previos (Evaluación inicial)?					
¿La evaluación ha servido para ajustar la ayuda pedagógica a las necesidades de los/as alumnos/as?					
¿Los instrumentos de evaluación han sido variados y adaptados a la metodología?					
¿Se ha evaluado tanto el proceso de aprendizaje como el de enseñanza?					
¿El procedimiento de corrección facilita la identificación inmediata de los errores?					
¿Se han facilitado los medios necesarios para la recuperación					
¿Se utilizan instrumentos variados de evaluación, incluidos de autoevaluación y coevaluación con los alumnos?					
¿La evaluación es continua? ¿Los resultados de los instrumentos de evaluación confirman las conclusiones de la evaluación continua?					
¿Conocen el alumnado y sus familias los criterios de evaluación y de calificación?					
¿Se analizan los resultados de las pruebas de evaluación estandarizadas obtenidos con el alumno o grupo de alumnos?					
¿Las sesiones de evaluación son suficientes y eficaces?					

### 12.3. Aspectos a evaluar por los alumnos.

I. ¿Cómo trabajamos en clase de _____ ?	SÍ	NO	A veces
Entiendo al profesor cuando explica.			
Las explicaciones me parecen interesantes.			
Pregunto lo que no entiendo.			
II. ¿Cómo son las actividades?	SÍ	NO	A veces
Las preguntas se corresponden con las explicaciones.			
Las preguntas están claras.			
Las actividades se corrigen en clase.			
Me mandan demasiadas actividades.			

III ¿Cómo es la evaluación?	SÍ	NO	A veces
Las preguntas de los controles están claras.			
Lo que me preguntan lo hemos dado en clase.			
Tengo tiempo suficiente para contestar las preguntas.			
Hago demasiados controles.			
Los controles me sirven para comprobar lo aprendido.			
Se valora mi comportamiento en clase.			
Pienso que se tiene en cuenta mi trabajo diario en clase.			
Creo que, en general, la valoración de mi trabajo es justa.			
IV. ¿Cómo es el ambiente de mi clase?	SÍ	NO	A veces
En mi clase hay un buen ambiente para aprender.			
Me llevo bien con mis compañeros y compañeras.			
En mi clase me siento rechazado.			
El trato entre nosotros es respetuoso.			
Me siento respetado por el profesor.			
En general, me encuentro a gusto en clase.			
V. ¿Cómo trabaja el profesor?	SÍ	NO	A veces
El profesor te informa de los objetivos y contenidos que se van a impartir			
El profesor te informa de los criterios de evaluación y calificación			
El profesor revisa las tareas encomendadas al alumnado de manera periódica y sistemática			
El alumno/a participa en las actividades que se realizan en el aula, aportando sus opiniones, formulando preguntas, etc.			
El alumno/a realiza estrategias para aprender a resolver problemas			
El alumno/a realiza actividades de recuperación y refuerzo o de enriquecimiento y ampliación			
Se utilizan las T.I.C (Aula Althia,...) en los procesos habituales de aprendizaje			
Lo que más me gusta de la asignatura es:			
Porque:			
Lo que menos me gusta de la asignatura es:			
Porque:			

b) Autoevaluación del alumnado.				
Nombre	Curso	Materia	Evaluación	
		SÍ	NO	A VECES
Me he esforzado mucho en clase.				
He intentado trabajar con todos mis compañeros.				
He respetado las normas del aula y materia.				
He trabajado en casa lo suficiente.				
He sido puntual y asistido a clase.				
He realizado los trabajos propuestos (lecturas de libros, comentarios, búsqueda información,...)				
He respondido adecuadamente a las indicaciones del profesor.				
El trato recibido por parte del profesor ha sido adecuado.				
Mi trato hacia el profesor y al resto de mis compañeros ha sido el adecuado.				

<b>Responde a las siguientes cuestiones:</b>	
De todos los contenidos trabajados en este trimestre/curso, ¿cuál es el que más te ha gustado?	
De todos los contenidos trabajados en este trimestre/curso, ¿cuál es que menos te ha gustado?	
¿Qué contenido, actividad, proyecto,... te gustaría realizar en el próximo curso?	
Si tuvieses la oportunidad de ponerte la nota de evaluación, ¿qué nota te pondrías? NOTA FINAL:	

### 13. ANEXOS

#### Plan de Trabajo Individualizado



**PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO**

o PROGRAMA DE REFUERZO  
(ADAPTACIÓN CURRICULAR)

**I.E.S.O. “Tomás de la Fuente Jurado”**

Departamento de Orientación-Jefatura de Estudios  
Curso académico: 2017- 2018

<b>ALUMNO:</b>	
<b>CURSO:</b>	º-ESO-

<b>MATERIA:</b>	
<b>DOCENTE:</b>	
<b>N.C.C.:</b>	

CÓDIGO	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE de Educación Primaria/Secundaria	COMPETENCIAS ASOCIADAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA										EVALUACIÓN							
		Básico	Intermedio	Avanzado	Comunicación lingüística	C. matemática y c. básicas en ciencia y tecnología	Competencia digital	Aprender a aprender	Competencias sociales y cívicas	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Conciencia y Expresiones culturales	1 <sup>er</sup> Trimestre		2 <sup>o</sup> Trimestre		3 <sup>er</sup> Trimestre			
		B	I	A	CL	CM CBCT	CD	AA	CSC	SIEE	CEC	CONSEGUIDO		CONSEGUIDO		CONSEGUIDO			
													NO	Sí	NO	Sí	NO	Sí	
	Bloque																		

- MATERIALES UTILIZADOS CON EL/LA ALUMNO/A:
- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EMPLEADAS:
- ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS Y ESPACIOS:
- OBSERVACIONES: