



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE LA ASIGNATURA
“EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL”**

2º ESO
Curso 2020/21

DEPARTAMENTO DE ARTE

INDICE

INTRODUCCIÓN	pág.3
1.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	pág.3
1.2. OBJETIVOS DE LA ETAPA	pág.4
2.2. COMPETENCIAS CLAVE	pág. 5
2.2.1. Las Competencias Clave en el Sistema educativo español.	
2.2.2. Descripción de las Competencias Clave.	
2.2.3. Contribución del área al desarrollo de las Competencias Clave.	
2.2.4. Las Competencias Clave y los Objetivos de la etapa.	
2.2.5. Las Competencias Clave en el currículo.	
2.2.6. Estrategias metodológicas para trabajar por competencias.	
2.2.7. La evaluación de las Competencias Clave.	
2.3. CONTENIDOS	pág.16
2.3.1 Organización de los contenidos.	
2.3.1.1. Estructura y distribución.	
2.3.1.2. Secuenciación.	
2.3.1.3. Contenidos estándares	
2.3.2. Relación de las unidades didácticas y temporalización.	
2.4. METODOLOGÍA	pág. 22
2.4.1 Características generales.	
2.4.2. Distribución del horario semanal.	
2.4.3. Agrupamiento de alumnos.	
2.4.4. Recursos materiales y didácticos.	
2.4.5. Sistemas de motivación y participación de los alumnos.	
2.5. EVALUACIÓN	pág.25
2.5.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.	
2.5.2. Instrumentos de evaluación.	
2.5.3. Criterios de calificación.	
2.5.4. Sistema de recuperación de evaluaciones pendientes.	
2.5.5. Procedimientos y actividades de recuperación de materias pendientes de cursos anteriores.	
2.5.6. Alumnos que no pueden ser evaluados mediante evaluación continua.	
2.5.7. Información a padres y proceso de reclamación	
2.6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	pág. 42
2.7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	pág. 43
2.7.1. Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo.	
2.7.2. Atención a la diversidad en relación a la comunidad educativa	
2.8. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	pág. 44
2.9. CONTENIDOS TRANSVERSALES	pág. 46
2.10. MEDIDAS NECESARIAS PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS, INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	pág. 47
2.11. PROCESO PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	
2.11.1. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	pág. 54

ANEXOS.

LEGISLACIÓN VIGENTE: NORMATIVA ESTATAL
NORMATIVA AUTONÓMICA

1. INTRODUCCIÓN.

1.1. Justificación de la programación.

El éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje depende en gran medida de que se clarifiquen previamente los objetivos y de que se consensúe de forma armonizada y sistemática el plan de acción educativa para la etapa en sus diversos aspectos: qué debe aprender el alumno o alumna (contenidos), en qué orden (secuencia), para qué (capacidades finales de los alumnos), cómo (metodología) y con qué medios (libros, cuadernos, otros materiales). Todos estos elementos, junto con el planteamiento de la atención a la diversidad del alumnado, las líneas maestras de la orientación y tutoría, el tratamiento de los temas transversales y la explicitación de los criterios de evaluación, configuran la guía sobre la cual se levantan los pilares que configuran el curso.

La programación curricular se convierte así en una carta de navegar, un instrumento práctico y público que permite a cada profesor encuadrar sus programaciones de aula en el marco conjunto de actuación, y a todos los agentes educativos (dirección, profesores, padres y alumnos) conocer la propuesta pedagógica del centro para la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria, así como las correcciones generales que pueden plantearse o los mecanismos de ampliación, refuerzo o adaptación que deben ponerse en marcha.

Esta programación ha sido elaborada siguiendo las pautas mencionadas en los siguientes documentos:

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)

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 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de Educación Secundaria Obligatoria.

De acuerdo con la LOMCE, el currículo estará integrado por los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa; los contenidos, o conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos y a la adquisición de competencias; las competencias, o capacidades para activar y aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, para lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos; la metodología didáctica, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo de los docentes; los estándares y resultados de aprendizaje evaluables; y los criterios de evaluación del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

a) Objetivos: referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

b) Contenidos: conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

c) Competencias: capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

d) Estándares de aprendizaje evaluables: especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

e) Criterios de evaluación: son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.

g) Metodología didáctica: conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

Los PRINCIPIOS GENERALES en esta etapa, de acuerdo con el R.D. 1105/2014, de 26 de diciembre, son los siguientes:

La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en ellos hábitos de estudio y de trabajo; prepararles para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos.

En la Educación Secundaria Obligatoria se prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado.

La Educación Secundaria Obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y al logro de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y la adquisición de las competencias correspondientes y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y competencias y la titulación correspondiente.

La etapa de Educación Secundaria Obligatoria se organiza en materias y comprende dos ciclos, el primero de tres cursos escolares y el segundo de uno. Estos cuatro cursos se seguirán ordinariamente entre los doce y los dieciséis años de edad.

El segundo ciclo o cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria tendrá un carácter fundamentalmente propedéutico.

1.2. OBJETIVOS DE LA ETAPA

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.
5. Diferenciar las distintas texturas: naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.
6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
8. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
9. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
10. Conocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
11. Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
12. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
13. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
14. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
15. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias y valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante este lenguaje.
17. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
18. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
19. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados y usando la herramienta de forma fluida.
20. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos.
21. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.
22. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
23. Conocer lugares geométricos y definirlos.
24. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

25. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de estos.
26. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
27. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
28. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
29. Comprender la construcción del óvalo y el ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
30. Estudiar los conceptos de simetría, giro y traslación, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
31. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, entendiendo la utilidad de las acotaciones y practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
32. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
33. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
34. Utilizar el lenguaje plástico y visual para realizar composiciones creativas, individuales y en grupo para enriquecer sus posibilidades de comunicación.
35. Utilizar el lenguaje digital y analógico para realizar obras plásticas.
36. Elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y autoevaluar el proceso de realización.
37. Trabajar cooperativamente en la realización de los proyectos plásticos.
38. Aprender y valorar los distintos estilos artísticos de nuestro patrimonio a través del análisis y trabajo sobre obras de arte.
39. Utilizar la geometría y trazos geométricos en el diseño plástico velando por la limpieza en los materiales de dibujo técnico.
40. Usar el dibujo como representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
41. Representar trazos geométricos y piezas sencillas a través de herramientas tecnológicas.
42. Analizar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades.
43. Extraer los elementos básicos de la estructura del lenguaje del diseño.
44. Fomentar la creatividad en las composiciones técnicas y expresivas del diseño.
45. Analizar el lenguaje audiovisual y multimedia profundizando en los elementos que forman la estructura narrativa y expresiva para elaborar mensajes propios.
46. Desarrollar una actitud crítica ante la publicidad.

2.2. COMPETENCIAS CLAVE

2.2.1. Las Competencias Clave en el Sistema educativo español.

Descripción del modelo competencial

En la descripción del modelo competencial se incluye el marco de descriptores competenciales, en el que aparecen los contenidos reconfigurados desde un enfoque de aplicación que facilita el entrenamiento de las competencias; recordemos que estas no se estudian, ni se enseñan: se entrenan. Para ello, es necesaria la generación de tareas de aprendizaje que permita al alumnado la aplicación del conocimiento mediante metodologías de aula activas.

Abordar cada competencia de manera global en cada unidad didáctica es imposible; debido a ello, cada una de estas se divide en **indicadores de seguimiento** (entre dos y cinco por competencia), grandes pilares que permiten describirla de una manera más precisa; dado que el carácter de estos es aún muy general, el ajuste del nivel de concreción exige que dichos indicadores se dividan, a su vez, en lo que se denominan **descriptores de la competencia**, que serán los que «describan» el grado competencial del alumnado. Por cada indicador de seguimiento encontraremos entre dos y cuatro descriptores, con los verbos en infinitivo.

En cada unidad didáctica cada uno de estos descriptores se concreta en **desempeños competenciales**, redactados en tercera persona del singular del presente de indicativo. El desempeño es el aspecto específico de la competencia que se puede entrenar y evaluar de manera explícita; es, por tanto, concreto y

objetivable. Para su desarrollo, partimos de un marco de descriptores competenciales definido para el proyecto y aplicable a todas las asignaturas y cursos de la etapa.

Respetando el tratamiento específico en algunas áreas, los **elementos transversales**, tales como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional, se trabajarán desde todas las áreas, posibilitando y fomentando que el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado sea lo más completo posible.

Por otra parte, el desarrollo y el aprendizaje de los **valores**, presentes en todas las áreas, ayudarán a que nuestros alumnos y alumnas aprendan a desenvolverse en una sociedad bien consolidada en la que todos podamos vivir, y en cuya construcción colaboren.

La diversidad de nuestros alumnos y alumnas, con sus estilos de aprendizaje diferentes, nos ha de conducir a trabajar desde las **diferentes potencialidades** de cada uno de ellos, apoyándonos siempre en sus fortalezas para poder dar respuesta a sus necesidades.

2.2.1. Descripción de las competencias claves.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También en el área se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son: la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.

Los descriptores que trabajaremos fundamentalmente serán:

- Respetar y preservar la vida de los seres vivos de su entorno.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el ser humano en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Comprender e interpretar la información presentada en formato gráfico.

Comunicación lingüística

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros, en las diversas situaciones comunicativas.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra, escucha atenta al interlocutor...

En caso de centros bilingües o plurilingües que impartan la asignatura en otra lengua:

- Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.
- Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

Competencia digital

Dentro del área aparecen contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas, para la creación de producciones audiovisuales.

Para ello, en este área, trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Comprender los mensajes que vienen de los medios de comunicación.
- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.

Conciencia y expresiones culturales

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. Ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área, trabajaremos los siguientes descriptores:

- Mostrar respeto hacia el patrimonio cultural mundial en sus distintas vertientes (artístico-literaria, etnográfica, científico-técnica...), y hacia las personas que han contribuido a su desarrollo.
- Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural.
- Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.
- Expresar sentimientos y emociones mediante códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica. En la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte el fomento de la creatividad en el aula, lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello entrenaremos los siguientes descriptores:

- Mostrar disponibilidad para la participación activa en ámbitos de participación establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Este proceso, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales sobre los intereses personales.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.

Aprender a aprender

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento creativo, crítico, emocional, interdependiente...
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los pasos siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

2.2.3. Contribución del área al desarrollo de las Competencias Clave.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.

Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
- Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.

Comunicación lingüística

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

En caso de centros bilingües o plurilingües que impartan la asignatura en otra lengua:

- Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.
- Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

Competencia digital

Dentro del área aparecen contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

Conciencia y expresiones culturales

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos

y en la utilización de las técnicas y de los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y, desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

Aprender a aprender

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.

- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

2.2.4. Las Competencias Clave y los Objetivos de la etapa.

Las competencias clave deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos definidos para la Educación Secundaria Obligatoria.

La relación de las competencias clave con los objetivos de la etapa hace necesario diseñar estrategias para favorecer la incorporación de los alumnos a la vida adulta y servir de cimiento para su aprendizaje a lo largo de su vida.

La adquisición eficaz de las competencias clave por parte del alumnado y su contribución al logro de los objetivos de las etapas educativas, requiere del diseño de actividades de aprendizaje integradas que permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

2.2.5. Las Competencias Clave en el currículo.

Las competencias clave deben estar integradas en las áreas o materias de las propuestas curriculares, y en ellas definirse, explicitarse y desarrollarse suficientemente los resultados de aprendizaje que los alumnos y alumnas deben conseguir.

Las competencias deben cultivarse en los ámbitos de la educación formal, no formal e informal a lo largo de toda la vida.

Todas las áreas o materias del currículo deben participar en el desarrollo de las distintas competencias del alumnado.

La selección de los contenidos y las metodologías debe asegurar el desarrollo de las competencias clave a lo largo de la vida académica.

Los criterios de evaluación deben servir de referencia para valorar lo que el alumnado sabe y sabe hacer en cada área o materia. Estos criterios de evaluación se desglosan en estándares de aprendizaje evaluables.

El conjunto de Estándares de aprendizaje evaluables de un área o materia determinada dará lugar a su perfil de área o materia.

Todas las áreas y materias deben contribuir al desarrollo competencial.

2.2.6. Estrategias metodológicas para trabajar por competencias.

Todo proceso de enseñanza-aprendizaje debe partir de una planificación rigurosa de lo que se pretende conseguir, teniendo claro cuáles son los objetivos o metas, qué recursos son necesarios, qué métodos didácticos son los más adecuados y cómo se evalúa el aprendizaje y se retroalimenta el proceso.

Los métodos didácticos han de elegirse en función de lo que se sabe que es óptimo para alcanzar las metas propuestas y en función de los condicionantes en los que tiene lugar la enseñanza.

Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

Para potenciar la motivación por el aprendizaje de competencias se requieren, además, metodologías activas y contextualizadas. Aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos.

Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares.

Para un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir compartir y construir el conocimiento y dinamizar la sesión de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas.

El trabajo por proyectos ayuda al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales.

El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas, con el objeto de atender a la diversidad en el aula, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales.

Finalmente, es necesaria una adecuada coordinación entre los docentes sobre las estrategias metodológicas y didácticas que se utilicen.

2.2.7. La evaluación de las Competencias Clave.

Tanto en la evaluación continua en los diferentes cursos como en las evaluaciones finales en las diferentes etapas educativas, para poder evaluar las competencias es necesario elegir estrategias e instrumentos para evaluar al alumnado de acuerdo con sus desempeños en la resolución de problemas que simulen contextos reales, movilizándolo sus conocimientos, destrezas y actitudes.

Han de establecerse las relaciones de los estándares de aprendizaje evaluables con las competencias a las que contribuyen, para lograr la evaluación de los niveles de desempeño competenciales alcanzados por el alumnado.

La evaluación del grado de adquisición de las competencias debe estar integrada con la evaluación de los contenidos, en la medida en que ser competente supone movilizar los conocimientos y actitudes para dar respuesta a las situaciones planteadas, dotar de funcionalidad a los aprendizajes y aplicar lo que se aprende desde un planteamiento integrador.

Los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como Rúbricas o escalas de evaluación. Estos indicadores de logro deben incluir rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad.

El profesorado debe utilizar procedimientos de evaluación variados e incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación. En todo caso, los distintos procedimientos de evaluación utilizables, como la observación sistemática del trabajo de los alumnos, las pruebas orales y escritas, el portfolio, los protocolos de registro, o los trabajos de clase, permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

Las evaluaciones externas de fin de etapa tendrán en cuenta, tanto en su diseño como en su evaluación los estándares de aprendizaje evaluables del currículo.

COMPETENCIAS CLAVE	INDICADORES	DESCRIPTORES
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</i>	Cuidado del entorno medioambiental y de los seres vivos	<ul style="list-style-type: none"> - Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa. - Comprometerse con el uso responsable de los recursos naturales para promover un desarrollo sostenible. - Respetar y preservar la vida de los seres vivos de su entorno. - Tomar conciencia de los cambios producidos por el ser humano en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
	Vida saludable	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar y promover hábitos de vida saludable en cuanto a la alimentación y al ejercicio físico. - Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente a su cuidado saludable.

	La ciencia en el día a día	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la importancia de la ciencia en nuestra vida cotidiana. - Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico...). - Manejar los conocimientos sobre ciencia y tecnología para solucionar problemas, comprender lo que ocurre a nuestro alrededor y responder preguntas.
	Manejo de elementos matemáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc. - Comprender e interpretar la información presentada en formato gráfico. - Expresarse con propiedad en el lenguaje matemático.
	Razonamiento lógico y resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos. - Resolver problemas seleccionando los datos y las estrategias apropiadas. - Aplicar estrategias de resolución de problemas a situaciones de la vida cotidiana.
<i>Comunicación lingüística</i>	Comprensión: oral y escrita	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender el sentido de los textos escritos y orales. - Mantener una actitud favorable hacia la lectura.
	Expresión: oral y escrita	<ul style="list-style-type: none"> - Expresarse oralmente con corrección, adecuación y coherencia. - Utilizar el vocabulario adecuado, las estructuras lingüísticas y las normas ortográficas y gramaticales para elaborar textos escritos y orales. - Componer distintos tipos de textos creativamente con sentido literario.
	Normas de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra, escucha atenta al interlocutor... - Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros, en las diversas situaciones comunicativas.

	Comunicación en otras lenguas	<ul style="list-style-type: none"> - Entender el contexto sociocultural de la lengua, así como su historia para un mejor uso de la misma. - Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos. - Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación. - Producir textos escritos de diversa complejidad para su uso en situaciones cotidianas o en asignaturas diversas.
<i>Competencia digital</i>	Tecnologías de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información. - Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad. - Elaborar y publicitar información propia derivada de información obtenida a través de medios tecnológicos.
	Comunicación audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas. - Comprender los mensajes que vienen de los medios de comunicación.
	Utilización de herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento. - Actualizar el uso de las nuevas tecnologías para mejorar el trabajo y facilitar la vida diaria. - Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.
<i>Conciencia y expresiones culturales</i>	Respeto por las manifestaciones propias y ajenas culturales	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar respeto hacia el patrimonio cultural mundial en sus distintas vertientes (artístico-literaria, etnográfica, científico-técnica...), y hacia las personas que han contribuido a su desarrollo. - Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural. - Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.
	Expresión cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar sentimientos y emociones mediante códigos artísticos. - Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano. - Elaborar trabajos y presentaciones

		con sentido estético.
Competencias sociales y cívicas	Educación cívica y constitucional	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las actividades humanas, adquirir una idea de la realidad histórica a partir de distintas fuentes, e identificar las implicaciones que tiene vivir en un Estado social y democrático de derecho refrendado por una constitución. - Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
	Relación con los demás	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos. - Mostrar disponibilidad para la participación activa en ámbitos de participación establecidos. - Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
	Compromiso social	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores. - Concebir una escala de valores propia y actuar conforme a ella. - Evidenciar preocupación por los más desfavorecidos y respeto a los distintos ritmos y potencialidades. - Involucrarse o promover acciones con un fin social.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias. - Asumir las responsabilidades encomendadas y dar cuenta de ellas. - Ser constante en el trabajo, superando las dificultades. - Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.
	Liderazgo	<ul style="list-style-type: none"> - Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos. - Contagiar entusiasmo por la tarea y tener confianza en las posibilidades de alcanzar objetivos. - Priorizar la consecución de objetivos grupales sobre los intereses personales.

	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> - Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos de un tema. - Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa. - Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
	Emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos. - Mostrar iniciativa personal para iniciar o promover acciones nuevas. - Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos. - Actuar con responsabilidad social y sentido ético en el trabajo.
<i>Aprender a aprender</i>	Perfil de aprendiz	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar potencialidades personales como aprendiz: estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples, funciones ejecutivas... - Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje. - Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
	Herramientas para estimular el pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento creativo, crítico, emocional, interdependiente... - Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.
	Planificación y evaluación del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje. - Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los pasos siguientes en función de los resultados intermedios. - Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje. - Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.

2.3. CONTENIDOS

Adaptación del currículo y la programación para recuperar los déficits ocasionados durante la pandemia de la COVID-19.

Debido a los efectos provocados por la pandemia de la COVID-19 es necesario que la programación de la enseñanza para el curso 2020-2021 tenga muy presentes los contenidos y competencias trabajadas, adquiridas y no adquiridas en el curso académico precedente y poder así obrar en consecuencia.

Por ello se adaptarán y priorizarán los saberes fundamentales y competencias clave, el fomento de las destrezas orales y los aprendizajes no suficientemente tratados o no adquiridos por el

alumnado en la situación de enseñanza a distancia del último trimestre del curso 2019-2020. Por tanto todos aquellos contenidos que no hubieran sido impartidos en el curso pasado debido a la crisis sanitaria, tendrán continuidad en el curso actual por tratarse de una asignatura práctica en casi su totalidad. Se impartirán en el momento que tengan relación con el bloque o tema a tratar en el actual curso.

Para poder determinar de forma objetiva el nivel competencial del alumnado, al comienzo de este curso 2020-2021 se realizará una evaluación inicial para detectar las carencias y necesidades del alumnado, referidas básicamente a los contenidos mínimos no trabajados o no adquiridos en el curso académico 2019-2020, y así poder adecuar la programación didáctica a dichas necesidades y establecer las medidas de refuerzo y apoyo que correspondan. En caso de que algún o algunos alumnos requieran medidas especiales, se reforzarán los contenidos por medio de fichas de trabajo, llevando a cabo un seguimiento a través de Classroom y por supuesto de forma presencial en el aula.

Dado que en el curso actual 2º ESO incorpora el uso del Ipad como herramienta de trabajo, se fomentará, siempre en la medida de lo posible, el formato digital, aunque siempre como herramienta complementaria y no sustitutiva a los materiales plásticos que se manejan en esta asignatura.

Se realizarán los ajustes curriculares que se consideren oportunos según las necesidades individuales del alumnado que se deriven de los resultados de la evaluación inicial y el seguimiento del curso.

2.3.1. Organización de los contenidos

Los contenidos del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se agrupan en varios bloques. Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje se formulan para el primer ciclo de Educación Secundaria.

El alumnado deberá adquirir unos conocimientos y unas destrezas básicas que le permitan adquirir una cultura plástica y visual.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.
2. El color: colores primarios y secundarios, sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos.
3. Las texturas: textura visual y textura táctil.
4. Técnicas para la creación de texturas.
5. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.
6. Evaluación y análisis de procesos creativos.
7. El *collage*, distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.
8. Procedimientos y técnicas: secas, húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.
2. Significación de las imágenes: significante-significado. Símbolos e iconos. Iconicidad.
3. Elementos de la imagen y su significación. Encuadre, formato y composición.
4. El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.
5. Realización de un proyecto de animación.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y el cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.
3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.
4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.
5. Ángulos. Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.
6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el teorema de Thales.
7. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.
8. Resolución de trazados con rectas y curvas.
9. Los triángulos: clasificación y trazados.
10. Los cuadriláteros: clasificación y trazados.
11. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.
12. La proporción: teorema de Thales.

2.3.1.2. Secuenciación.

1ª Evaluación: Temas: 1, 2 y 3

2ª Evaluación: Temas: 4, 5 y 6

3ª Evaluación: Temas: 7, 8 y 9

2.3.1.3. Contenidos estándares

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
 - 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
 - 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
 - 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
 - 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
 - 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, etc.).
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
 - 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y de obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
 - 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por

- escrito.
- 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
 - 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
 - 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.
 - 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
 - 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
 - 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
 - 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de *frottage*, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
 - 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.
 - 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
 - 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
 - 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.
 - 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
 - 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
 - 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones), valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
 - 11.4. Utiliza el papel como material, manipulando, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para realizar composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
 - 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
 - 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
 - 11.7. 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.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

- 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
 - 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
 - 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
 - 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
 - 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
 - 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
 - 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
 - 5.1. Distingue símbolos de iconos.
 - 5.2. Diseña símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo sus aspectos denotativo y connotativo.
 - 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo sus elementos.
 - 6.2. Personaliza una imagen mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
 - 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
 - 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
 - 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelitas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 - 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
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.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
 - 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
 - 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
 - 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
 - 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
 - 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la

obra.

- 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
 - 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
 - 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, y resalta el triángulo que se forma.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
 - 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
 - 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
 - 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
 - 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
6. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
 - 6.1. Identifica los ángulos de 30 o, 45 o, 60 o y 90 o en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y la resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
 - 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
 - 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
 - 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
 - 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
 - 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
 - 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
 - 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos).
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
 - 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
 - 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres

lados, utilizando correctamente las herramientas.

15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
 - 15.1. Determina los puntos y las rectas de cualquier triángulo, construyendo las medianas, las bisectrices o las mediatrices correspondientes.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
 - 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 - 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
 - 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
 - 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
 - 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
 - 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
 - 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
 - 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
 - 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
 - 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
 - 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
 - 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, comprendiendo la utilidad de las acotaciones, practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos y partiendo del análisis de sus vistas principales.
 - 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
 - 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
 - 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

2.3.2. Relación de las unidades didácticas y temporalización.

1ª EVALUACIÓN.

PRUEBA INICIAL: 1ª semana de curso de Septiembre (aproximadamente)

BLOQUE 1: Tiempo estipulado de resolución en aula: entre 5 ó 6 semanas

EXAMEN DE 1ª EVALUACIÓN: en última semana del trimestre.

Nota media Final: trabajos realizados en clase + exámen Teoría (en caso de que hubiese que realizar exámen de teoría referente a las unidades 1, 2, 3 y 4).

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2: Tiempo estipulado de resolución en aula: entre 5 ó 6 semanas

EXAMEN DE 2ª EVALUACIÓN: en última semana del trimestre.

Nota media Final: trabajos realizados en clase + exámen Teoría (en caso de que hubiese que realizar exámen de teoría referente a las unidades 5, 6, 7 y 8).

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: Tiempo estipulado de resolución en aula: entre 5 ó 6 semanas

EXAMEN DE 3ª EVALUACIÓN: en última semana del trimestre.

Nota media Final: trabajos realizados en clase + exámen Teoría (en caso de que hubiese que realizar exámen de teoría referente a las unidades 9, 10, 11, y 12).

RECUPERACIONES:

Junio, última semana de curso aproximadamente

(Tan sólo se realizará exámen final a aquellos alumnos que durante el curso tubieran suspenso algún examen teórico o la nota media de los trabajos prácticos no fuese de "Suficiente")

2.4. METODOLOGÍA

2.4.1. Características Generales:

El proceso de enseñanza-aprendizaje entendemos que debe cumplir los siguientes requisitos:

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

En coherencia con lo expuesto, los principios que 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.
- Organización del trabajo.

El trabajo con los alumnos y alumnas se estructura en dos fases sucesivas:

Información

Se trata de sistematizar y facilitar el trabajo individual y en grupo para que su organización no reste tiempo ni efectividad a cada sesión de clase.

El planteamiento, los contenidos, las imágenes y las actividades tienen como referencia preferente el mundo actual y su faceta visual y tecnológica. Se organizan los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto, para después ir enlazando con otros de mayor complejidad. Se intenta en todo momento conectar con los intereses e inquietudes de los alumnos, proporcionándoles de forma atractiva la finalidad de los aprendizajes. Los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad, de manera que en los primeros cursos se introducen de manera simple, mientras que en los últimos se llega a una especialización. La operatividad es un criterio fundamental que se basa en la idea de imagen como código comunicativo: “saber leer imágenes y comunicar con las mismas”.

Los contenidos se estructuran en tres bloques fundamentales, que aparecen a lo largo de los cuatro cursos:

- Elementos de los lenguajes visuales.
- Análisis de la forma.
- Representación del volumen.

Práctica

La segunda parte se centra en la práctica de ejercicios

- Se propone una variada gama de actividades para que, según el criterio del profesor/a, cada alumna y alumno realice las que resulten más adecuadas a su nivel.
- Se singularizan los ejercicios que se consideran alcanzables por la mayoría de los alumnos y que condensan los objetivos de la unidad.
- Los ejercicios suelen dividirse en dos clases: individuales y en grupo.
- Se dan indicaciones para promover la creatividad del alumno y la búsqueda por su parte de nuevas actividades.

Para que el alumno interiorice la técnica de ejecución de los ejercicios, se emplean dibujos resueltos, propuestas de dibujos y descripciones o explicaciones.

2.4.2. Distribución del horario semanal:

2 horas: 2º ESO distribuidos en 2 grupos A y B

2.4.3. Agrupamiento de los alumnos:

Los diversos modelos de agrupamiento que adopta el centro son una dimensión esencial del Proyecto Curricular. Creemos que utilizar un único modelo de agrupamiento, con independencia de la diversidad de características del conjunto de alumnos y de las actividades de enseñanza-aprendizaje, limita el potencial enriquecedor del proceso educativo.

La diversidad de agrupamientos a lo largo de este proceso cumple dos objetivos:

- Proporciona una mejor explotación de las actividades escolares.
- Constituye un instrumento de adecuación metodológica a las necesidades de nuestros alumnos y alumnas.

La selección de los diversos tipos de agrupamiento que se van a articular atiende a los siguientes principios:

- Parten del modelo educativo del centro.
- Responden a las posibilidades y recursos, materiales y humanos, del centro.
- Son suficientemente flexibles para realizar adecuaciones puntuales en ciertas actividades.
- Parten de la observación real de nuestros alumnos y alumnas y de la predicción de sus necesidades.
- Mantienen una estrecha relación con la naturaleza disciplinar de la actividad o área.

Los criterios de distribución del alumnado por aulas obedecen a un análisis sistemático, que recoge aspectos de debate tan importantes como el punto de partida de los alumnos al llegar al inicio del ciclo y de cada curso, las peculiaridades educativas del centro y la naturaleza del área o actividad.

CRITERIOS DE AGRUPAMIENTO:

- Procedencia de un mismo centro.
- Edad cronológica.
- Nivel de instrucción.
- Ritmo de aprendizaje.
- Intereses.
- Motivación.
- Naturaleza del área o de la actividad.

TIPOS DE AGRUPAMIENTO:

- Aula.
- Gran grupo.
- Pequeño grupo.
- Talleres.
- Comisiones de trabajo.
- Grupos de actividad.

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

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

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

	- Intereses y motivaciones.
Talleres	- Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.

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

Recursos y materiales didácticos:

Los criterios de selección de los materiales curriculares que sean adoptados por los equipos docentes siguen un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo didáctico anteriormente propuestos. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que perfilan el análisis:

- Adecuación al contexto educativo del centro.
- Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados en el Proyecto Curricular.
- Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de los temas transversales.
- La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
- La adecuación a los criterios de evaluación del centro.
- La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
- La claridad y amenidad gráfica y expositiva.
- La existencia de otros recursos que facilitan la actividad educativa.

Atendiendo a todos ellos, hemos establecido una serie de pautas concretas que dirigirán nuestra selección y que están plasmadas en la siguiente guía de valoración de materiales curriculares. Durante el presente curso 2º ESO utilizará como herramienta complementaria un Ipad que nos ayudará a fomentar el trabajo de forma digital e incrementar actividades relacionadas con aplicaciones Plásticas específicas que ayudarán al alumno a ampliar sus conocimientos de artes plásticas con dicha herramienta de trabajo.

Sistemas de Motivación y participación de los alumnos.

Consideramos fundamental partir de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos y alumnas, para fomentar la participación activa de las clases, puesto que la metodología empleada en el aula taller consiste en la realización de trabajos, bien sea individual o en grupo.

También será importante arbitrar dinámicas que fomenten el trabajo en grupo, debido a que algunos de los trabajos propuestos en clase es necesario que se lleven a cabo en grupo, incluso a veces, dando opción al

alumno de poder elegir entre la realización de la actividad en grupo o individual, de este modo, la motivación es mayor al dar la posibilidad de elegir.

La utilización de materiales nuevos en incluso desconocidos para ellos, es otro de los recursos que ayudan a despertar el interés en los alumnos, de este modo se muestran integrados y motivados en el aula.

El acabado final de los trabajos y el descubrimiento, a veces, de lo que son “capaces de hacer”, refuerzan su afán de participación e interés en las clases, valorando de este modo los recursos de los que disponen y de su potencialidad.

Para todo ello, las clases serán eminentemente prácticas. Se desarrollarán en espacios diversos: talleres individuales y grupales en el aula taller destinado a impartir esta asignatura, aula de teoría, exterior del Centro y cualquier otro espacio que se considere adecuado para una actividad concreta. Los contenidos teóricos de la asignatura se expondrán en las clases teóricas, justo a las propuestas de prácticas obligatorias y de trabajos, y se complementarán con el asesoramiento personal mientras se trabaja. En todas las clases se realizarán una serie de ejercicios prácticos que se entregarán a la profesora en las fechas indicadas. Otra componente de la materia serán los trabajos que admitirán ser, en parte, realizados fuera de clase, que consistirán en la realización de una serie de ejercicios prácticos que apliquen los conocimientos y las capacidades de crítica e investigación. Éstos tendrán su fecha de entrega a lo largo del curso y como último plazo el día fijado por el Centro para el examen ordinario de la asignatura. La mayor parte de las actividades y trabajos serán generalmente individuales, si no se expresa lo contrario en algún caso que así lo aconseje.

2.5. EVALUACIÓN

2.5.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
 - 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
 - 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
 - 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
 - 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
 - 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, etc.).
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
 - 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y de obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
 - 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
 - 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

- 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
 - 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.
 - 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
 - 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
 - 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
 - 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
 - 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.
 - 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
 - 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
 - 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.
 - 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
 - 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
 - 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones), valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
 - 11.4. Utiliza el papel como material, manipulando, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para realizar composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
 - 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
 - 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
 - 11.7. 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.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

- 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
 - 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
 - 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
 - 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
 - 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
 - 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
 - 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
 - 5.1. Distingue símbolos de iconos.
 - 5.2. Diseña símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo sus aspectos denotativo y connotativo.
 - 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo sus elementos.
 - 6.2. Personaliza una imagen mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
 - 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
 - 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
 - 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 - 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
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.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
 - 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
 - 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
 - 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, *story board*, realización). Valora de manera crítica los resultados.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
 - 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
 - 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
 - 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
 - 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
 - 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, y resalta el triángulo que se forma.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
 - 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
 - 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
 - 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
 - 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
6. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
 - 6.1. Identifica los ángulos de 30 o, 45 o, 60 o y 90 o en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y la resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
 - 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
 - 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
 - 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
 - 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.
 - 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.
 - 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.

12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
 - 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos).
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
 - 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
 - 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
 - 15.1. Determina los puntos y las rectas de cualquier triángulo, construyendo las medianas, las bisectrices o las mediatrices correspondientes.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
 - 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 - 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
 - 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
 - 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
 - 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
 - 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
 - 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
 - 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
 - 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
 - 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
 - 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
 - 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, comprendiendo la utilidad de las acotaciones, practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos y partiendo del análisis de sus vistas principales.

- 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
- 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
 - 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
- 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
 - 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

2.5.2. Instrumentos de evaluación específicas del área.

Evaluación inicial: se realizará mediante una prueba escrita.

Distintas pruebas objetivas escritas.

Fichas de trabajo en clase.

Rúbricas de evaluación:

- 1. Rúbricas para la evaluación: Especificadas a continuación

Cuaderno del alumno: recogeremos información también de forma puntual del cuaderno para valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

Observación diaria: valoración del trabajo de cada día.

Por acumulación de faltas injustificadas (25% trimestralmente), los alumnos perderán el derecho a la evaluación continua y tendrá que presentarse a los exámenes de evaluación. En este caso, se llevará a cabo el siguiente protocolo de actuación: informar previamente a los padres y mantener informados, en todo momento, a los alumnos implicados de las fechas con suma antelación.

RUBRICAS PAR LA EVALUACIÓN.

- 1. Registro de observación de las actividades prácticas.
- 2. Diana de autoevaluación de la actitud en el aula.
- 3. Rúbrica para la presentación de láminas de dibujo.
- 4. Diana sobre el manejo del color.
- 5. Rúbrica para la elaboración de un proyecto plástico colectivo.
- 6. Registro de manejo de técnicas plásticas.
- 7. Reflexiones sobre el proceso creativo.
- 8. Autoevaluación del aprendizaje en la asignatura.

1. REGISTRO DE OBSERVACIÓN DE LAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS

	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
La trabajo presentado, ¿incluye el curso, la asignatura, la fecha y el nombre escrito con claridad?								
¿Se indica el inicio de cada tema y aparece la fecha en que se toman los apuntes, se realizan las actividades, etc.?								
Al realizar una actividad, ¿se copia el enunciado, se trabaja la técnica con cuidado y respeto?								

¿Se ha cuidado la ortografía y el uso correcto de los símbolos necesarios, así como la limpieza?								
¿Se han respetado los márgenes y realizado una distribución adecuada de los contenidos a trabajar?								
¿Se han incluido correcciones y aclaraciones siempre que ha sido necesario?								
¿Se han realizado ilustraciones, dibujos, esquemas, resúmenes y/o mapas mentales, que ayuden en el estudio y comprensión del contenido?								

NOTA: Esta escala de observación se puede emplear en cualquiera de los tres tipos de evaluación interna:

- Autoevaluación: los alumnos y las alumnas evalúan su propio rendimiento.
- Coevaluación: los alumnos se evalúan entre ellos, intercambiando su papel de evaluados y evaluadores alternativamente.
- Heteroevaluación: la que realiza el profesorado a su alumnado.

2. DIANA DE AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTITUD EN EL AULA.

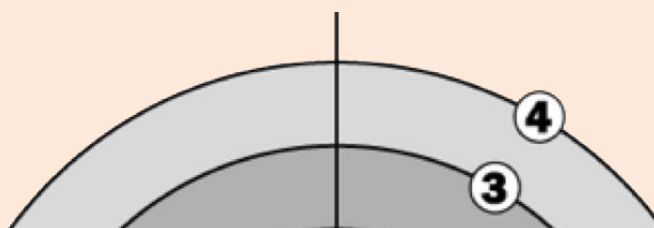
Lee con atención cada uno de los textos que aparecen alrededor de la diana de la derecha y marca con una cruz en las intersecciones correspondientes, de acuerdo con este criterio:

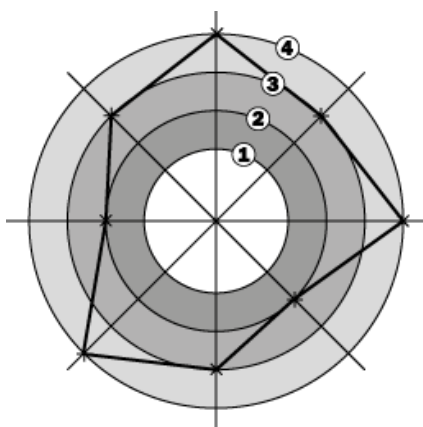
1. Nunca.
2. Puntualmente.
3. Generalmente.
4. Siempre.

A continuación, une las cruces; obtendrás un polígono similar al que se muestra en el ejemplo inferior. Cuanto mayor sea el área del polígono, más alta será la puntuación.

He participado activamente en clase, preguntando todas las dudas que me han surgido y aportando ideas y opiniones justificadas, con criterio y respeto.
He aprovechado el tiempo en el aula, realizando las actividades indicadas por el profesor o la profesora, y atendiendo a sus explicaciones y a las de mis compañeros y compañeras.
He trabajado de forma eficaz, mostrando motivación, iniciativa y creatividad en el desarrollo de las actividades y en mis aportaciones.
He empleado un lenguaje adecuado en todo momento, tanto verbal como no verbal, cuidando de no gritar ni de dar impresiones equivocadas mediante la entonación, los gestos o los movimientos.
He respetado el turno de palabra, tanto al hablar como al escuchar a mis compañeros y compañeras, siempre con interés y valorando sus aportaciones, y siendo capaz de aceptar comentarios y críticas constructivas.
Me he comportado bien en el aula, he respetado a mis compañeros y compañeras, y he contribuido a crear un ambiente adecuado para la convivencia del grupo.

CIÓN





3. RÚBRICA PARA LA PRESENTACIÓN DE LÁMINAS DE DIBUJO.

	4	3	2	1
PRODUCTO FINAL	La lámina se ha trabajado siguiendo todos los pasos indicados, contiene todos los elementos marcados y su terminación es correcta.	La lámina tiene una terminación correcta, se han seguido los pasos indicados, pero le falta alguno de los elementos marcados.	Al crear la lámina no ha seguido algunos de los pasos indicados. Le faltan elementos marcados, por lo que no tiene una terminación correcta.	La lámina está mal terminada, no ha seguido los pasos indicados y no contiene los elementos fundamentales que se marcan.
MATERIALES	En la lámina se observa que se han utilizado los materiales indicados para cada momento de forma correcta e incluso algún otro material para conseguir un mejor resultado.	En la creación de la lámina no se han utilizado todos los materiales indicados o en algún momento del proceso ha utilizado algún material de forma no correcta.	El alumno ha intentado utilizar los materiales indicados para la realización de la lámina, pero en la mayoría de las ocasiones lo hace de manera incorrecta.	No ha utilizado los materiales indicados para la creación de la lámina de manera correcta.

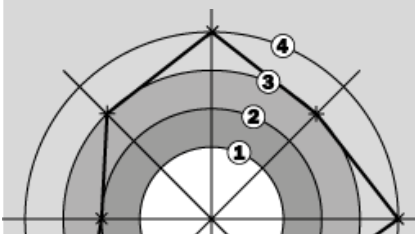
PRESENTACIÓN Y LIMPIEZA	La lámina está limpia, sin manchas ni borrones ni dobleces.	La lámina está limpia, sin manchas ni borrones, pero tiene algunos bordes doblados o rotos.	La lámina tiene manchas y borrones.	La lámina tiene muchas manchas y borrones, e incluso partes dobladas o rotas.
CREATIVIDAD	Es creativo en la utilización de las diferentes técnicas aprendidas, así como en el uso de recursos variados.	Es creativo en la utilización de técnicas y de recursos, pero con ayuda o a raíz de la aportación de otro compañero.	No utiliza las diferentes técnicas y los recursos de forma creativa, pero intenta realizar algunas actividades de manera diferente a las habituales.	No es creativo en la utilización de las diferentes técnicas aprendidas y de los recursos necesarios para realizar los trabajos.

4. DIANA SOBRE EL MANEJO DEL COLOR

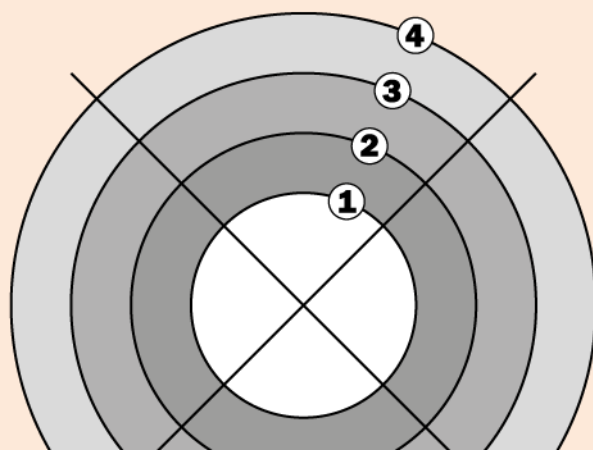
Lee con atención cada uno de los textos que aparecen alrededor de la diana de la derecha y marca con una cruz en las intersecciones correspondientes, de acuerdo con este criterio:

1. Nunca.
2. Puntualmente.
3. Generalmente.
4. Siempre.

A continuación, une las cruces; obtendrás un polígono similar al que se muestra en el ejemplo inferior. Cuanto mayor sea el área del polígono, más alta será la puntuación.



Manejo de diferentes grados de saturación en la gama de colores utilizadas.
Uso de colores acorde con las emociones y los sentimientos que se quieren transmitir.
Uso de matices o tonos diferentes en la gama de colores utilizada.
Uso de los distintos grados de brillo en los colores utilizados



5. RÚBRICA PARA LA ELABORACIÓN DE UN PROYECTO PLÁSTICO COLECTIVO

	4	3	2	1
PLANIFICACIÓN	Todos los miembros del equipo han planificado claramente los pasos necesarios para realizar el proyecto y los han llevado a cabo, haciendo los ajustes necesarios a lo largo del proceso.	Todos los miembros del equipo han planificado los pasos necesarios para realizar el proyecto y los han llevado a cabo, pero, ante las dificultades, no se han realizado ajustes.	Se ha planteado la importancia de una planificación, pero esta ha sido inadecuada o imprecisa.	No se ha planteado la necesidad de realizar una planificación y se ha ejecutado la obra sin ninguna reflexión.
EXPRESIVIDAD	La obra transmite claramente un mensaje que ha sido consensuado por el equipo y se ha resuelto bien a nivel	La obra transmite un mensaje, pero tiene deficiencias a nivel plástico.	La obra transmite un mensaje de forma confusa y no se ha consensuado el mismo.	La obra no transmite ningún mensaje o este es muy confuso.

	plástico.			
COLABORACIÓN	Tanto la decisión de la temática de la obra como las técnicas a utilizar han sido consensuadas. En la ejecución de la obra han participado todos los miembros de forma equitativa.	Algunas decisiones se han tomado de forma consensuada. La colaboración en la ejecución de la obra ha sido desigual.	Se ha intentado tomar decisiones, aunque no de forma consensuada. Solo en algunos momentos aislados se ha ejecutado la obra de forma colaborativa.	No se ha planificado la toma de decisiones y la ejecución ha sido individualista.
CREATIVIDAD	La obra muestra gran originalidad. La temática es creativa e ingeniosa.	La obra es original, apareciendo en ella algunos elementos originales.	La obra es una copia, aunque hay alguna interpretación original por parte de los alumnos.	La obra es una simple copia de otra ya existente.
USO DE TÉCNICAS PLÁSTICAS	La obra muestra un buen manejo de las técnicas utilizadas, explotando al máximo los recursos y las posibilidades que la misma proporciona.	La obra muestra un buen manejo de las técnicas utilizadas, pero no se han explotado las posibilidades que proporciona.	La obra muestra un uso muy básico de las técnicas plásticas seleccionadas.	La obra muestra un uso muy deficiente de las técnicas plásticas seleccionadas.

6. REGISTRO DE MANEJO DE TÉCNICAS PLÁSTICAS

Alumno	TÉCNICAS	MANEJO			FRECUENCIA		
		Avanzado	Básico	Deficiente	Pautado	Habitual	Preferida
	Lápiz de grafito y color						
	Témperas						
	Rotuladores						
	<i>Collages</i>						
	Lápiz de grafito y color						
	Témperas						

	Rotuladores						
	<i>Collages</i>						
	Lápiz de grafito y color						
	Témperas						
	Rotuladores						
	<i>Collages</i>						
	Lápiz de grafito y color						
	Témperas						
	Rotuladores						
	<i>Collages</i>						
	Lápiz de grafito y color						
	Témperas						
	Rotuladores						
	<i>Collages</i>						

7. REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO CREATIVO

A continuación te proponemos algunas preguntas para que reflexiones sobre algunas claves que son importantes para que seas más creativo en tus ideas y producciones plásticas.

- ¿Has pensado en diferentes alternativas antes de realizar tu proyecto?

- ¿Qué alternativas han sido?

- ¿Has observado detenidamente a tu alrededor objetos, personas, imágenes, etc., que podrían ayudarte a generar ideas para tu proyecto?

- ¿Qué has observado?

- ¿Has investigado sobre respuestas que han dado otros a lo que tú te planteas ahora?

- ¿Qué respuestas han sido?

- ¿Has buscado los recursos y las técnicas más adecuados a lo que te propones?

- ¿Cuáles son?

¿Qué es lo que más te ha gustado de la asignatura?

¿Qué es lo que menos te ha gustado?

¿Qué has aprendido durante el curso/trimestre?

¿Qué es lo que más te ha costado aprender? ¿Por qué?

¿De qué trabajo te sientes más orgulloso?
¿Por qué?

¿Qué más cosas te gustaría aprender sobre el lenguaje plástico y audiovisual?

8. AUTOEVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
He entregado las tareas en el tiempo marcado.				
He dedicado suficiente tiempo para realizar un trabajo de calidad.				
Me ha gustado participar en las actividades que se han propuesto.				
He aprendido de las opiniones e ideas de mis compañeros.				
Soy más observador con todo lo que me rodea.				
Reconozco nuevos lenguajes plásticos que antes desconocía.				
El lenguaje plástico me ha ayudado a expresarme mejor.				
He mejorado en el uso de distintas técnicas plásticas.				
Me planifico antes de iniciar un proyecto.				
Soy consciente de qué procesos influyen a la hora de generar ideas creativas y originales.				
Estoy satisfecho del resultado de las tareas realizadas.				

2.5.3. Criterios de calificación.

En cada evaluación, el profesor, departamento, seminario o equipo docente decidirá el peso que en la calificación final de cada trimestre y área tendrán los instrumentos de evaluación utilizados para el seguimiento de los aprendizajes de sus alumnos. Para su determinación pueden apoyarse en una tabla como la que sigue:

En cada evaluación, el profesor, departamento, seminario o equipo docente decidirá el peso que en la calificación final de cada trimestre y área tendrán los instrumentos de evaluación utilizados para el seguimiento de los aprendizajes de sus alumnos. Para su determinación pueden apoyarse en una tabla como la que sigue:

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN
Herramientas de evaluación del trabajo competencial	20%
Trabajo diario de clase	30%
Pruebas de actividades prácticas	50% + 10% (En caso de no existir rúbrica).

Rúbricas (Si fuera posible su evaluación)	10%
Calificación total	

Al final del curso:

PORCENTAJE EN LA NOTA FINAL	
1. ^a evaluación	33%
2. ^a evaluación	33%
3. ^a evaluación	33%
Calificación total	

2.5.4. Sistema de recuperación de evaluaciones pendientes.

- **Procedimientos y actividades de recuperación de materias pendientes de cursos anteriores.**
- **Pruebas extraordinarias de septiembre.**

La nota final de cada evaluación será la nota media de todos los trabajos que se hayan realizado durante el trimestre, obteniendo al menos una calificación de Suficiente. En caso de no haber presentado en la fecha propuesta por el profesor algún tipo de trabajo o actividad, podrá valorarse la posibilidad de realizar un examen a final de cada trimestre en la fecha propuesta de evaluación. Por tanto:

- Todos aquellos alumnos que a final de cada evaluación, hayan entregado y superado todos los trabajos se les calificará hallando el porcentaje según criterios de calificación.
- En caso de no haber superado con la nota de “suficiente”, alguno o algunos de los trabajos o actividades que se hayan realizado en cada evaluación, el alumno tendrá la posibilidad de recuperar esa parte al final de cada trimestre durante la semana destinada a “Recuperación”..
- En caso de no obtener la calificación de Suficiente a final de cada trimestre, es decir de no haber superado la parte suspensa, la nota informativa que aparecerá en el boletín será de: INSUFICIENTE.
- Los alumnos que no hayan superado alguno de los trabajos en alguna de las 3 evaluaciones, tendrán la posibilidad de presentarse para recuperarla durante la semana destinada a “Recuperaciones” y a final de curso en la semana destinada a ello.
- Todos aquellos alumnos que en convocatoria ordinaria, no hayan superado al menos con la calificación de Suficiente el los trabajos o exámenes realizados, obtendrán la calificación de INSUFICIENTE en el boletín informativo como nota final y tendrán la posibilidad de presentarse a la convocatoria extraordinaria, solo con aquella parte que tuviesen suspensa . Si aún en la convocatoria extraordinaria de Junio la calificación obtenida es de Insuficiente, la asignatura estará suspensa en su TOTALIDAD para el próximo curso.

- La nota final del curso, será la nota media de todas las evaluaciones, para aquellos alumnos que hayan superado todos los trabajos y exámenes del curso.

Se valorará además de los conocimientos curriculares propios de la etapa:

- La Limpieza de los trabajos.
- Forma de presentación.
- Entrega en fecha de los trabajos.

(los trabajos entregados fuera de fecha, no se evalúan (excepto causa justificada), pero sí contarán a la hora de realizar la nota media para la evaluación).

- Cuidado y correcta utilización de los diferentes materiales plásticos.
- En la calificación final se estimarán los factores tradicionales tenidos en cuenta en la evaluación (asistencia y aprovechamiento de las clases, rendimiento e interés demostrado según la evolución y aumento de las calificaciones a lo largo del curso y la realización de otros trabajos o actividades extraordinarias que hayan sido tutorizadas).

2.5.5 Procedimientos y actividades de recuperación de materias pendientes de cursos anteriores.

Los alumnos tendrán la posibilidad de recuperar asignaturas de años anteriores superando la materia del curso actual. En caso de no darse esta circunstancia, tendrán la opción de presentar tras las vacaciones de Semana Santa un trabajo final propuesto por el profesor que contendrá los contenidos mínimos exigidos del nivel a recuperar.

Al ser Educación Plástica una asignatura que cada curso integra los contenidos del nivel anterior con la ampliación propia del curso actual, no será necesario actividades propias de recuperación, ya que el alumno diariamente trabajará los mínimos exigidos para recuperar.

2.5.6. Alumnos que no pueden ser evaluados mediante evaluación continua.

Para aquellos alumnos que tenga pendiente la asignatura de Educación Plástica de 1º de ESO y en la actualidad estén cursando 2º ESO. Se preparará una batería de trabajos que deberán realizar y entregar al profesor en la fecha que éste informe como fecha de entrega, y realizar un examen teórico de contenidos de 1º ESO en la fecha destinada a la realización de exámenes de la convocatoria extraordinaria de Junio, siempre y cuando el profesor lo considere.

Todos aquellos alumnos de 4º de ESO que tengan la asignatura de Ed. Plástica pendiente de años anteriores serán evaluados por medio de evaluación continua, es decir, si obtienen al menos la calificación de suficiente en el curso actual automáticamente quedará aprobada la asignatura de años anteriores.

- En caso de no haber aprobado en Junio el curso actual, tendrá la posibilidad de presentarse a un examen extraordinario para poder recuperar la asignatura de años anteriores.
- **Todos aquellos alumnos que tengan un 25% de faltas mensual a las clases de esta asignatura, perderán la evaluación continua. Tratándose de 1º de ESO, el número de faltas mensual ascendería a un total de 3,5 clases al mes.**

2.5.7. Información a padres y proceso de reclamación

Se mantendrá comunicación con las familias con la siguiente información:

- Agenda escolar.
- Comunicados y circulares.
- Mediante el correo electrónico.
- En caso necesario mediante llamada telefónica.

La comunicación entre las familias y el centro se realizará mediante la agenda escolar, correo electrónico y llamadas telefónicas.

Los padres podrán seguir la evolución de su hijo/a a través de la agenda escolar y/o las tutorías solicitadas bien por el padre/madre bien por el tutor. El tutor recogerá la información de cada profesor y será comunicada a los padres a lo largo del curso. En casos excepcionales o si es requerido por algunas de las partes podrán reunirse los padres con el profesor de una materia determinada para solventar dudas, problemas particulares, etc.

Los padres tendrán acceso a las calificaciones a través del boletín escolar que se entregará a la finalización de cada evaluación. Al comienzo del curso se convocará una reunión de padres y se les entregará un boletín informativo con fechas, normas del centro, calendario escolar, etc.

Los objetivos, los contenidos, los criterios de evaluación, los mínimos exigibles para obtener una valoración positiva del curso, los criterios de calificación, así como los procedimientos de evaluación del aprendizaje y calificación, se publicarán en el blog del colegio en el apartado destinado a la asignatura. Además, estarán expuestos en el tablón de cada aula con el fin de que puedan ser consultados por los alumnos a lo largo de todo el curso.

La **página web** del centro ha sido creada con la intención de servir como medio de enlace entre todos los sectores de nuestra comunidad educativa. Es un espacio para compartir experiencias educativas, conocer la labor que desde el centro se hace, aportar nuevas ideas para mejorar la educación de nuestros hijos/as y como foro de comunicación y transmisión de información.

En virtud de la Orden de 28 de agosto de 1995 por la que se regula el procedimiento para garantizar el derecho de los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato a que su rendimiento escolar sea evaluado conforme a criterios objetivos queda fijado el proceso de reclamación de la siguiente forma:

- Los alumnos y padres podrán solicitar de profesores y tutores cuantas aclaraciones precisen sobre las calificaciones de evaluaciones o sobre la valoración que se hagan sobre el proceso de aprendizaje.
- Los alumnos y sus padres podrán reclamar las calificaciones finales de curso en primer lugar verbalmente ante el profesor que imparte la asignatura, quien teniendo en cuenta los criterios de calificación y oído el alumno y/o sus padres, tomará la decisión de mantener la calificación o modificarla. La decisión adoptada podrá ser recurrida por escrito ante el Jefe de Estudios en un plazo de 48 horas a partir del día en que se produjo su comunicado.
- El alumno o sus padres presentará la reclamación al Departamento correspondiente (Anexo II), que debe emitir un informe al Jefe de Estudios que concluirá ratificando o modificando la calificación. El Jefe de Estudios comunicará por escrito al alumno y a sus padres la decisión adoptada por el Departamento.
- Si el alumno no está de acuerdo con la resolución propuesta, puede presentar un escrito de reclamación en el centro (Anexo III) que se deberá enviar a la DAT- Sur para su resolución por el Director de Área, poniendo fin a la vía administrativa.

Los Anexos II y III podrán ser solicitados en la secretaría del Centro o bien descargarse en <https://www.colegioelcaton.es/nuestro-centro/reglamento-de-r%C3%A9gimen-interno/>

2.6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Con respecto a las actividades complementarias que se pueden proponer al alumnado, conviene reflexionar sobre estas cuestiones:

- ¿Se consiguieron los objetivos propuestos a partir de las actividades realizadas?
- ¿Cuál fue el resultado de la realización de las actividades?
- ¿Cuáles de ellas han gustado más?
- ¿Qué propuestas de mejora podemos señalar?

Para registrar las evidencias de aprendizaje vinculadas a los estándares utilizaremos portafolios de aprendizaje en el aula. A lo largo de las distintas unidades didácticas iremos planificando la realización y recogida de productos que muestren el nivel de consecución del estándar y la evolución del mismo a lo largo del curso.

El portafolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de evolución del alumno. Puede pautarse la recogida de evidencias o dejar al alumno que seleccione cuáles quiere mostrar. Cada evidencia lleva una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal. El documento del portafolio puede realizarse en papel o en formato digital.

En el anexo de evaluación se presenta un posible guion para su realización.

Las evidencias que podemos recoger en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pueden ser:

- Actividades del libro o de la guía que trabajen explícitamente sobre los estándares definidos en la unidad.

- Mapas mentales o conceptuales elaborados por los alumnos.
- Productos de aprendizaje diseñados en tareas de aplicación.
- Producciones artísticas propias del área.
- Herramientas de autoevaluación y coevaluación del trabajo en el aula.

2.7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

2.7.1. Descripción del grupo después de la evaluación inicial

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (*planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.*).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.
- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.
- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

2.7.1. Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo.

La evaluación inicial nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).
- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

2.7.2. Atención a la diversidad en relación a la comunidad educativa

Tal y como dispone la Ley 3/2016, de 22 de julio, de protección integral de protección de LGTBIFOBIA y la discriminación por razón de orientación e identidad sexual en la Comunidad de Madrid, en su art. 31.4 a lo largo del curso se desarrollarán acciones de fomento de cultura del respeto y la no discriminación de las personas basada en la orientación sexual e identidad o expresión de género en las fechas conmemorativas dispuestas en el art. 50 de la citada ley.

2.8. ESTRATEGIAS DE ANIMACION A LA LECTURA Y DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.

Curso	1º de E.S.O.
Área	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL “Diseño y creación de un personaje”
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular el interés por la lectura. - Potenciar el hábito lector. - Desarrollar la comprensión lectora. - Diseñar un personaje de un libro a partir de bocetos realizados con distintas técnicas. - Utilizar materiales y técnicas de expresión plástica. - Realización del personaje con papel maché. - Expresar una misma idea o representar un mismo objeto mediante diferentes procedimientos y técnicas y comparar los resultados. - Disfrute con el proceso creativo. - Participar en la organización de actividades en grupo. - Valoración de las fases necesarias para la planificación y elaboración de trabajos personales. - Adquirir el hábito del orden y cuidado del material así como del cuidado de la obra acabada.
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> - Se propone el diseño y la construcción de personajes tridimensionales surgidos de la lectura de una narración. Cada alumno creará un personaje con papel maché. - Al finalizar se creará un decorado, diseñado por grupos de alumnos, que reflejará el ambiente espacial de la narración y donde se reunirán todos los personajes.
Temporalización	6 - 8 horas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Tres libros o historias diferentes. - Lápices de grafito y de colores. - Tintas, témperas y pinceles. - Papel de periódico o de cocina. - Cola blanca. - Telas, hilo de coser, aguja y tijeras.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Des - Utilizar correctamente materiales y técnicas de expresión plástica. - Valoración de las fases necesarias para la planificación elaboración de trabajos personales.

Curso	1º y 2º de E.S.O.
Área	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL “Descubriendo el final de la historia”
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular el interés por la lectura. - Potenciar el hábito lector. - Desarrollar la comprensión lectora. - Describir las imágenes adecuadas para complementar una narración o historia corta. - Experimentar el uso de diversos procedimientos y técnicas plásticas en una misma obra para expresarse del mejor modo. - Utilizar la textura para crear determinadas sensaciones y como medio expresivo. - Interpretar cromáticamente ideas o sentimientos mediante diversos procedimientos y técnicas y sobre una organización formal abstracta - Valorar las fases necesarias para la planificación y elaboración de trabajos personales . - Adquirir el hábito del orden y cuidado del material así como del cuidado de la obra acabada.
Descripción	Se realizará una serie de imágenes que ilustren un relato corto al que le falta el final de la historia, que después ilustrarán y relatarán.
Temporalización	4 – 5 horas
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Relato corto sin final. - Láminas de dibujo. Lápices de grafito y de colores. - Pinturas de varios tipos: tinta china negra, témperas, acuarelas, acrílicos, rotuladores, etc. - Pinceles, tijeras, pegamento, cuenco para el agua y un trapo para limpiar los pinceles. - Cartulinas de colores, papel de lija, papel charol, cartones, hilos, alambres y materiales diversos. - Imágenes y fotografías.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir la lectura como disfrute personal. - Valorar la importancia de los libros como fuente de creatividad e imaginación. - Relacionar el lenguaje plástico y el literario. - Realizar investigaciones con nuevos materiales para componer técnicas mixtas. - Interpretar cromáticamente ideas o sentimientos mediante diversos procedimientos y técnicas y sobre una organización formal abstracta - Valorar el lenguaje plástico como un medio de expresión de ideas y sentimientos. - Utilizar correctamente materiales y técnicas de expresión plástica.

2.9. CONTENIDOS TRANSVERSALES

En Educación Secundaria Obligatoria, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.

Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Se fomentará la prevención de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Se incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

Se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil.

Se potenciará la educación y la seguridad vial.

2.10. PROCESO PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

La evaluación adquiere todo su valor en la posibilidad de retroalimentación que proporciona, introduciendo los mecanismos de corrección adecuados.

Los profesores, además de los aprendizajes de los alumnos, evaluarán los procesos de enseñanza, y dentro de estos su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos de la programación.

La evaluación de la programación de esta asignatura corresponde a los profesores de la especialidad pertinente, que a la vista de los informes de las sesiones de evaluación, procederán al finalizar el curso a la revisión de sus programaciones iniciales. Las modificaciones que se hubieran acordado se incluirán en la programación para el curso siguiente, y si necesario fuera realizar durante el mismo curso las adaptaciones que se considerasen oportunas dentro del ámbito legal y normativo del Centro.

Los elementos de la Programación sometidos a evaluación serán al menos los siguientes:

- Oportunidad de la selección, distribución y secuenciación de los contenidos.
- Idoneidad de los métodos empleados y de los materiales didácticos propuestos para uso de los alumnos.
- Adecuación de los criterios e instrumentos de evaluación con los tipos de aprendizaje que se pretenden evaluar.
- Adecuación de los objetivos al contexto.
- Adecuación de las actividades con los objetivos perseguidos.

2.11. PROCESO PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La evaluación adquiere todo su valor en la posibilidad de retroalimentación que proporciona, introduciendo los mecanismos de corrección adecuados.

Los profesores, además de los aprendizajes de los alumnos, evaluarán los procesos de enseñanza, y dentro de estos su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos de la programación.

La evaluación de la programación de esta asignatura corresponde a los profesores de la especialidad pertinente, que a la vista de los informes de las sesiones de evaluación, procederán al finalizar el curso a la revisión de sus programaciones iniciales. Las modificaciones que se hubieran acordado se incluirán en la programación para el curso siguiente, y si necesario fuera realizar durante el mismo curso las adaptaciones que se considerasen oportunas dentro del ámbito legal y normativo del Centro.

El Departamento de Música y Artes establece cinco ámbitos para el análisis de la práctica docente distinguimos:

- 1) Motivación por parte del profesor hacia el aprendizaje de los alumnos.
- 2) Planificación de la programación didáctica
- 3) Estructura y cohesión en el proceso de enseñanza/aprendizaje
- 4) Seguimiento del proceso de enseñanza/aprendizaje
- 5) Evaluación del proceso.

Los indicadores de logro de cada de estos ámbitos serán anexados al final de la programación.

2.11.1 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

Para el análisis de la práctica docente distinguimos cinco ámbitos:

- 1) Motivación por parte del profesor hacia el aprendizaje de los alumnos.
- 2) Planificación de la programación didáctica
- 3) Estructura y cohesión en el proceso de enseñanza/aprendizaje
- 4) Seguimiento del proceso de enseñanza/aprendizaje
- 5) Evaluación del proceso.

1) MOTIVACIÓN POR PARTE DEL PROFESOR HACIA EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

INDICADORES	VALORACIÓN (0 – 5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Motivación inicial de los alumnos:		
Presento al principio de cada sesión un plan de trabajo, explicando su finalidad.		
Comento la importancia del tema para las competencias y formación del alumno.		
Diseño situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas...)		
Relaciono los temas del área/materia con acontecimientos de la actualidad		
Motivación durante el proceso		
Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado...		
Doy información de los progresos conseguidos así como de las dificultades encontradas.		
Relaciono con cierta asiduidad los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.		
Fomento la participación activa de los alumnos		
Presentación de los contenidos		
Estructuro y organizo los contenidos dando		

una visión general de cada tema (guiones, mapas conceptuales, esquemas...)		
--	--	--

2) PLANIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

INDICADORES	VALORACION (0 – 5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Componentes de la Programación didáctica		
Tengo establecido que cada programación didáctica está estructurada por Unidades Didácticas		
Realizo la programación didáctica de mi área/materia teniendo como referencia la Concreción Curricular del Centro.		
Diseño la unidad didáctica basándome en las competencias básicas que deben de adquirir los alumnos		
Formulo los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las competencias que mis alumnos/as deben conseguir como reflejo y manifestación de la intervención educativa.		
Selecciono y secuencio los contenidos de mi programación de aula adaptándome a las características de cada grupo de alumnos.		
Analizo y diseño dentro de la programación didáctica las competencias básicas necesarias para el área o materia		
Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesores de apoyos).		
Establezco, de modo explícito, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
Coordinación docente		
Adopto estrategias y técnicas programando actividades en función de los objetivos didácticos, en función de las competencias Clave, en función de los distintos tipos de contenidos y en función de las características de los alumnos.		
Estoy llevando a la práctica los acuerdo de ciclo o departamento para evaluar las competencias básicas así como los criterios de evaluación de las áreas o materias.		

3) ESTRUCTURA Y COHESIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA /APRENDIZAJE

INDICADORES	VALORACION (0 – 5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Actividades en el proceso		
Diseño actividades que faciliten la adquisición de competencias clave.		
Propongo a mis alumnos actividades variadas (de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recapitulación, de ampliación y de evaluación).		
Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de las diversas metodologías (trabajo cooperativo, trabajo individual, uso de las TIC's).		
Estructura y organización del aula		
Distribuyo el tiempo adecuadamente.		
Utilizo distintas técnicas de aprendizaje cooperativo en función del momento, de la tarea a realizar, de los recursos a utilizar... etc, controlando siempre que el adecuado clima de trabajo.		
Utilizo recursos didácticos tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos		
Cohesión con el proceso enseñanza/aprendizaje		
Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso...		
Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos....		

4) SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE

INDICADORES	VALORACION (0 – 5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje:		
Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.		
Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición.		
En caso de objetivos suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición		
Contextualización del proceso		
Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, el grado de motivación, etc., y en función de ellos, adapto los distintos momentos del proceso enseñanza-aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, ...).		
Me coordino con otros profesionales (profesores de apoyo, PT, AyL, Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, Departamentos de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos...		
Adaptado el material didáctico y los recursos a la característica y necesidades de los alumnos realizando trabajos individualizados y diferentes tipos de actividades y ejercicios.		
Busco y fomento interacciones entre el profesor y el alumno.		
Los alumnos se sienten responsables en la realización de las actividades		
Planteo trabajo en grupo para analizar las interacciones entre los alumnos.		

5) EVALUACIÓN DEL PROCESO

INDICADORES	VALORACION (0 – 5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Criterios de evaluación		
Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones de la Concreción Curricular.		
Cada unidad didáctica tiene claramente establecido los criterios de evaluación.		
Utilizo suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos		
Instrumentos de evaluación		
Utilizo sistemáticamente instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, carpeta del alumno, ficha de seguimiento, diario de clase)		
Corrijo y explico los trabajos y actividades de los alumnos y, doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.		
Uso estrategias y procedimientos de autoevaluación y coevaluación en grupo que favorezcan la participación de los alumnos en la evaluación.		
Utilizo diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad de alumnos/as, de las diferentes áreas/materias, de las unidades didácticas, de los contenidos...		
Uso diferentes instrumentos de evaluación (pruebas orales y/o escritas, portafolios, rúbricas, observación directa...) para conocer su rendimiento académico.		
Utilizo diferentes medios para informar a padres, profesores y alumnos (sesiones de evaluación, boletín de información, reuniones colectiva, entrevistas individuales, asambleas de clase...) de los resultados de la evaluación.		
Utilizo los resultados de evaluación para modificar los procedimientos didácticos que realizo y para mejorar mi intervención docente		
Realizo diferentes registros de observación para realizar la evaluación (notas en el cuaderno del profesor, rúbricas, registro de trabajo diario,...).		

Tipos de evaluación		
Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, en la que tengo en cuenta el informe final de etapa y/o el consejo orientador.		
Contemplo otros momentos de evaluación inicial: a comienzos de un tema, de Unidad Didáctica.		

2.12. DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Título

Espejo y avatar

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos sobre la imagen personal, la que nos devuelve el espejo y la que damos, la que construimos hacia afuera (como los avatares de los perfiles en las redes sociales) diferenciando generalmente la privada de la pública; influenciados, nos performamos, a veces para no salirnos de los estereotipos, otras para escapar de ellos. Aprendemos sobre las relaciones entre la visualidad, la identidad y las nuevas tecnologías además de los usos e intencionalidad de las imágenes y sus significados más allá de la apariencia.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos, Creamos y Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:
 - Textos de portada y bloques de contenido:
 - *Visualidad, identidad y nuevas tecnologías*: analizamos la importancia de la imagen personal que, hecha de fragmentos, intenta responder a lo que queremos ser: construimos nuestra personalidad a la vez que nuestra imagen, influenciados por los medios de comunicación y por las nuevas tecnologías.
 - *Funcionalidad, intencionalidad y significado*: observamos que las imágenes creadas con una intención se difunden a través de los medios, creando estereotipos y comportamientos que se convierten en modelos para la construcción de la identidad.
 - Referentes artísticos: comenzamos con la fotografía a jóvenes, retratándolos en su contexto, mostrando valores de autenticidad e inmediatez. A lo largo de la unidad aparecen artistas que reflexionan sobre la imagen y la identidad, la mutabilidad, la presencia en las redes sociales, la influencia de los medios: Velázquez, Caravaggio, Kapoor Lais Pontes, Inti Romero, Paloma Navares o Andy Huang, entre otros. Nuria Carrasco propone que los *mass media* se ocupen de la vida cotidiana. Acabamos con los disfraces de Cindy Sherman y los *collages* de Hanna Höch.
- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:
 - Performarse.
 - *Shopwindows*: “Mi escaparate”.
 - *Reflexionamos*: ¿Ayuda la imagen a conocerse mejor? ¿Te sientes identificado con las imágenes que muestras de ti en las redes? ¿Cómo eliges tu estilo? ¿Transformar tu imagen puede transformar tu identidad? ¿Cuál es la relación entre mostrarse y venderse? Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:
 - ¿Soy capaz de mostrar una imagen real de mí mismo o me construyo para los demás dejándome influenciar?
 - ¿Soy capaz de conocer más allá de la apariencia, reconociendo su significado e intencionalidad?

A través de las actividades propuestas en la unidad se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- La imagen personal como *collage* de lo vivido.
- Las posibilidades de las prolongaciones biotecnológicas del cuerpo humano.
- El uso de nuestra imagen y la intimidad en las redes sociales.
- Diferencias entre la identidad real y las imágenes que difunden los medios de comunicación.
- Los estereotipos que se presentan como modelos a seguir para alcanzar el éxito social.
- Concepto de *mass media*: origen y evolución.
- Funciones de la imagen: versatilidad e intencionalidad.
- Relación entre significado y significante.
- La mirada, el espejo y la identidad como temas que tratan los artistas.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Reflexionar y actuar de forma consciente sobre la imagen que de mí construyo y su difusión.
- Analizar críticamente el uso y abuso de las imágenes por parte de los medios y saber utilizarlas según su función e intencionalidad.

Específicos:

- Conocer y utilizar la fuerza de la significatividad de las imágenes y su poder persuasivo.
- Analizar la veracidad de la información que transmiten las imágenes.
- Reflexionar sobre el uso y la función de las imágenes en las redes sociales y lo que transmiten de cada uno.

- Comprender la importancia de la imagen personal, siendo capaz de modelarla seleccionando elementos y estilos con criterios propios.
- Cuidar las imágenes que nos representan, comprendiendo la intención de nuestras selecciones.
- Descubrir y reconocer los valores y contravalores que nos intentan imponer las industrias culturales, comprendiendo las estrategias que se utilizan.
- Reconocer críticamente estereotipos y modelos de éxito que se muestran e imponen.
- Conocer y valorar la mirada, el espejo y la identidad como temáticas importantes en el arte.

COMPETENCIAS CLAVE: DESCRIPTORES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Descriptor	Desempeño
<i>Comunicación lingüística.</i>	Utilizar los conocimientos sobre la lengua tanto para comprender el sentido de los mensajes según su contexto y situación como para buscar nueva información de manera crítica.	Entiende los mensajes que difunden los medios realizando una reflexión consciente y crítica ante ellos.
	Expresarse con corrección, adecuación y coherencia.	Defiende sus criterios para ser uno mismo.
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i>	Desarrollar y promover el cuidado de la imagen personal.	Valora la importancia de la imagen en la sociedad actual, reflejando cuidado y mejora de su aspecto físico.
	Ser consciente de las posibilidades de la técnica para el desarrollo y la creación.	Conoce las relaciones entre visualidad y tecnología y utiliza en su justa medida prolongaciones biotecnológicas del cuerpo humano.
<i>Competencia digital.</i>	Utilizar los medios y recursos tecnológicos de manera consciente y responsable.	No se deja influir por los medios.
		Usa los medios y los recursos tecnológicos de manera consciente y responsable.
<i>Aprender a aprender.</i>	Desarrollar estrategias para la construcción personal.	Investiga y reflexiona sobre la imagen y la identidad.
	Identificar potencialidades gestionando recursos y motivaciones personales.	Es consciente de sus capacidades y confía en sí mismo para abordar tareas creativas.
<i>Competencias sociales y cívicas.</i>	Concebir una escala de valores propia y actuar conforme a ella.	Reflexiona de manera crítica sobre los estereotipos que impone la sociedad.
		Respeta y cuida su imagen y la de los demás.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>	Mostrar iniciativa y actuar con responsabilidad.	Decide su imagen y es consecuente con ella, siendo quien quiere ser, defendiéndola.
	Gestionar el trabajo y optimizar recursos para la consecución de objetivos.	Se mueve para conseguir ser quien quiere ser; se propone metas e intenta conseguirlas.

Conciencia y expresiones culturales.	Mostrar respeto hacia el patrimonio valorando la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural.	Conoce otras formas de representar la identidad.
	Reconocer significados artísticos y culturales.	Conoce artistas que reflexionan sobre su identidad y la construyen por medio de imágenes.

2. Título

El lugar de la emoción

Descripción de la unidad

Igual que habitamos en un espacio y tiempo, también lo hacemos en un cuerpo. Es necesario reconocerse con un rostro y un cuerpo determinados, con sus fortalezas y debilidades; es importante comprender su importancia como lugar de emoción y, por tanto, como espacio privilegiado para la expresión. Por eso, el cuerpo humano y el rostro son temas fundamentales en la historia del arte y en la actividad artística. Aprendemos sobre la fisonomía del rostro y la estructura del cuerpo, de sus posibilidades expresivas.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:
 - Textos de portada y bloques de contenido:
 - *La expresividad del rostro*: estudiamos el rostro humano, empezando por reconocer el nuestro, y tratamos su expresividad, la importancia de los gestos, la fuerza de la mirada.
 - *Cuerpo y emoción*: observamos la expresión de la emoción en diferentes representaciones artísticas del cuerpo, aprendemos a dibujarlo, a conocer su estructura, y nos fijamos en sus particularidades.
 - Referentes artísticos: comenzamos con Frida Khalo, cuya obra está muy basada en la relación entre su cuerpo y sus experiencias, y recorreremos la representación del rostro en muy variados artistas a lo largo de la historia. También observamos los proyectos sobre el propio cuerpo de Ana Mendieta o Espaliu. Conocemos a Niki de Saint-Phalle, Tamara de Lempicka y Lygia Clark. Acabamos con las obras autobiográficas de Francis Bacon y Louise Bourgeois.
- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:
 - Personajes de cómic.
 - Cuéntanos cómo es.
- *Reflexionamos*: ¿Un retrato refleja fielmente los rasgos de la persona? ¿Existen diferentes formas de representar el ser humano? ¿Cómo es tu mirada sobre tu propio cuerpo y el de los demás? ¿Cómo influye en tu vida? ¿Eres consciente de los estereotipos que te guían? Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:
 - ¿Eres capaz de reconocerte en tus expresiones y gestos? ¿Reflejas lo que eres? ¿Aceptas lo que te identifica y distingue?
 - ¿Eres capaz de reconocer el cuerpo, que se transforma y modela, como espacio de expresión y de representación con el que compartir sentimientos e ideas?

A través de las actividades propuestas en la unidad se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Las facciones del rostro, heredadas y reflejo de lo vivido.
- El rostro humano en el arte, real o ideal, icónico o abstracto, pero siempre expresivo.
- El autorretrato como espejo de la personalidad del artista.
- La caricatura como género artístico que utiliza la exageración para revelar rasgos identitarios.
- La representación del cuerpo en el arte: evolución y signo de transformaciones sociales.
- Esquema del cuerpo: esqueleto y musculatura, estructura y forma.
- El cuerpo en movimiento.
- El estilo y los gestos como manifestación de la personalidad.
- El cuerpo como diversidad e identidad no coincidente con patrones o estereotipos.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Reconocer y reconocerse en rostro y expresiones, cuerpo y gestos propios, reflexionando sobre lo que nos identifica y distingue.
- Conocer el cuerpo como medio de expresión y como construcción mutable y moldeable, en interacción con nuestra personalidad, la de los otros y los condicionantes sociales.

Específicos:

- Reconocer y utilizar el cuerpo y el rostro como elementos de expresión y comunicación.
- Reflexionar sobre la apariencia del rostro y profundizar en su expresividad.
- Aprender a dibujar el rostro conociendo su estructura.
- Conocer el retrato como género artístico que pretende identificar al retratado más allá de su fisonomía.
- Comprender la eficacia del autorretrato como método de autoconocimiento.
- Reconocer la peculiaridad de la caricatura de potenciar los rasgos esenciales del caricaturizado.
- Conocer la estructura del cuerpo humano como patrón al tiempo que elemento de significación y expresión de la diversidad.
- Representar el cuerpo humano en movimiento y en la expresión personal de gestos.
- Diferenciar y valorar usos y significados sociales en las representaciones del rostro y el cuerpo humano a lo largo de la historia del arte.

COMPETENCIAS CLAVE: DESCRIPTORES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Descriptor	Desempeño
<i>Comunicación lingüística.</i>	Utilizar elementos de comunicación no verbal en diferentes registros.	Interpreta signos y patrones de comunicación no verbal y los utiliza en diversas situaciones.
	Comunicarse de manera creativa.	Utiliza el cuerpo como recurso artístico, para la expresión de emociones, la reflexión y la crítica.
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i>	Utilizar criterios de medición.	Emplea criterios de medición para dibujar teniendo en cuenta las proporciones.
	Manejar conocimientos técnicos para la comprensión y resolución de problemas.	Interpreta adecuadamente el esquema corporal para la representación de posturas y gestos.
<i>Competencia digital.</i>	Conocer recursos tecnológicos.	Reconoce las posibilidades de la tecnología digital para facilitar el trabajo.
	Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.	Utiliza recursos digitales para la representación del cuerpo humano.
<i>Aprender a aprender.</i>	Identificar características y potencialidades personales.	Reconoce y acepta su imagen y sus potencialidades.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>	Evaluar los objetivos de aprendizaje aplicando estrategias adecuadas para llegar a ellos.	Usa distintas estrategias gráficas y visuales según los objetivos propuestos.
<i>Competencias sociales y cívicas.</i>	Reconocer la diversidad de opiniones e ideas.	Conoce diferentes valoraciones sociales del cuerpo y sus repercusiones.
	Desarrollar capacidad de respeto por los demás.	Respeto las peculiaridades corporales.

<i>Conciencia y expresiones culturales.</i>	Mostrar iniciativa personal para iniciar acciones nuevas.	Experimenta distintas formas de representación y manifestación del cuerpo.
	Evaluar y tomar conciencia generando estrategias para la mejora.	Reflexiona sobre la importancia de la imagen y sus posibilidades de mejora.

3. Título

Mirar al otro.

Descripción de la unidad

Esta unidad trata de la mirada, de la importancia de mirar y de ser mirado, de cómo nos condiciona y somos condicionados por ello. Nos invita a reflexionar sobre el cruce de miradas, el descubrimiento del otro y el respeto a las diferencias y a las minorías; a aceptar la globalización sin perder la tradición. Por eso tenemos que aprender a observar, a mirar y a ver con detalle, en profundidad, siendo conscientes de que nuestra mirada es selectiva y nuestra forma de mirar aprendida.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:

- Textos de portada y bloques de contenido:

- *Modos de ver*: analizamos la importancia de la mirada, que nos lleva a observar a los diferentes y de esto a la multiculturalidad, a ser conscientes de los prejuicios y de la necesidad de respeto.
- *Mirada selectiva*: descubrimos que nuestra mirada no es objetiva; volvemos a tratar el tema de la fotografía, profundizando en géneros como la documentación y el reportaje, que nos sirven para descubrir y observar la realidad.
- Referentes artísticos: comenzamos con Jaume Plensa, un artista que en muchas de sus obras plantea el juego y el cruce de miradas. Son muchas las obras de arte sobre este tema, siendo habitual representar el mirarse al espejo o mirar desde el balcón (como en obras de Manet, Goya o Murillo). Muchos autores también reflexionan sobre la mirada o la forma de mirar, como Abramovic o Shimoni que se citan a lo largo de la unidad. Aparecen las imágenes de los artistas que miran, distintas culturas (propias y ajenas) y distintos fotógrafos. Termina la unidad haciendo referencia a JR y a Sebastiao Salgado, autores que miran y muestran a los otros.

- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:

- Las personas de mi vida.
- Los otros.

- *Reflexionamos*: ¿Conoces formas culturales distintas a la tuya? ¿Y artistas que miran mundos diferentes del suyo propio? ¿Reconoces en las imágenes fotográficas su valor como documento? ¿Qué emociones revives al ver imágenes pasadas de tu vida? ¿Crees que el arte puede contribuir a cambiar nuestra mirada hacia el exterior? ¿Te habías propuesto antes hacer un documental? Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:

- ¿Eres capaz de descubrir la importancia de la mirada en nuestra forma de relacionarnos? ¿Eres capaz de mirar con profundidad, para ver la realidad y aceptar la diversidad?
- ¿Eres capaz de utilizar las imágenes para reflejar la realidad de manera personal?

A través de las actividades propuestas en la unidad se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Mirar y ver como procesos diferenciados y no siempre ajustados a la realidad.
- La mirada como forma de relación.
- Las imágenes en las distintas culturas: significados e implicaciones.
- Escenas costumbristas en el arte.
- Vanguardias artísticas, globalización y multiculturalidad.
- Condicionantes de la mirada ante los otros: las diferencias y la diversidad.
- La fotografía como fragmento y selección de la realidad.
- Fundamentos y peculiaridades de la fotografía en la actualidad.
- La composición en la fotografía.
- Luz y color en fotografía.
- Distintos géneros y usos fotográficos.
- La fotografía como documentación.
- Fotografía de reportaje y fotoperiodismo.

COMPETENCIAS CLAVE: DESCRIPTORES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Descriptor	Desempeño
<i>Comunicación lingüística.</i>	Comprender el contexto y el sentido de comunicaciones técnicas.	Interpreta imágenes en su relación con el espacio y el movimiento.
	Utilizar el vocabulario adecuado sobre estructuras y normas.	Se expresa con propiedad defendiendo sus proyectos.
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i>	Conocer y utilizar los elementos matemáticos seleccionando los datos adecuados para resolver problemas.	Utiliza mediciones y cálculos geométricos para la representación de formas.
	Aplicar técnicas y estrategias.	Utiliza herramientas y procedimientos apropiados para la construcción de formas geométricas.
<i>Competencia digital.</i>	Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento utilizando distintos medios digitales.	Se expresa con creatividad utilizando distintos medios digitales.
	Manejar y actualizar el uso de nuevas tecnologías para el trabajo.	Valora la eficacia de la tecnología digital para facilitar el trabajo creativo.
<i>Aprender a aprender.</i>	Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento reflexivo y crítico.	Investiga y reflexiona sobre el movimiento, el encuentro y la transformación.
	Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.	Selecciona adecuadamente los trazados y las operaciones para la creación de composiciones geométricas.
<i>Competencias sociales y cívicas.</i>	Mostrar disponibilidad para la participación activa en ámbitos de participación establecidos.	Crea en grupo de manera colaborativa.
	Conocer las actividades humanas, mostrando disponibilidad para la participación activa en la vida cultural y social.	Observa actividades que tienen que ver con la composición, el movimiento y la transformación, mostrando disponibilidad para participar en ellas.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>	Mostrar iniciativa, asumiendo responsabilidades y gestionando su trabajo.	Se plantea metas y se motiva para cumplirlas.
	Optimizar recursos para la consecución de objetivos.	Descubre la importancia de experimentar para aprender.
<i>Conciencia y expresiones culturales.</i>	Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.	Comparte pensamientos y sentimientos a través del movimiento y la composición.
	Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.	Valora la evolución desde los conocimientos tradicionales a los avances técnicos y culturales.

3. CONTENIDOS DE LA UNIDAD - CRITERIOS DE EVALUACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSYC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
<ul style="list-style-type: none"> - Elementos del rostro y fisionomía. - El dibujo del rostro. - El rostro humano en el arte. - El autorretrato. - La simplificación del rostro. - La caricatura. - Simbolismo e interpretación del cuerpo. - El lenguaje corporal. - El cuerpo en el arte. - Esquema del cuerpo: esqueleto y musculatura. - El cuerpo en movimiento. - El cuerpo diverso: cambios y transformaciones. - El cuerpo como seña de identidad. 	1. Identificar los elementos configuradores del rostro y del cuerpo.	1.1. Identifica y valora la importancia de los elementos que conforman el rostro y el cuerpo humano.	CCL, CMCT, CEC
	2. Reconocer y expresar emociones (faciales/corporales) utilizando distintos recursos gráficos y visuales.	2.1. Identifica gestos y poses en relación a las individualidades y en la expresión de emociones.	CCL, CMCT, CEC
		2.2. Representa rostros y cuerpos que expresan emociones utilizando distintos recursos gráficos y/o visuales.	CCL, CMCT, CEC
	3. Utilizar distintos niveles de iconicidad en la representación del cuerpo.	3.1. Comprende y emplea diferentes niveles de iconicidad en la imagen del cuerpo y en las poses, los gestos y las expresiones del rostro.	CCL, CAA
	4. Analizar y valorar el simbolismo y la multiplicidad de significados en la representación del cuerpo.	4.1. Distingue y aplica significados simbólicos y diferentes interpretaciones en las representaciones.	CCL, CAA, CEC
	5. Analizar y realizar simplificaciones del cuerpo humano con fines expresivos.	5.1. Dibuja el cuerpo humano simplificando su estructura y formas básicas.	CCL, CMCT
	6. Conocer el esquema del cuerpo: esqueleto y musculatura, y aplicarlo al análisis y dibujo del cuerpo en movimiento.	6.1. Analiza y utiliza las líneas de expresión y el esquema corporal para diseñar personajes con diferentes peculiaridades.	CCL, CMCT, CD, CSYC
		6.2. Reconoce y valora diferentes representaciones del cuerpo humano a lo largo de la historia.	CCL, CMCT, CD, CSYC

	7. Tomar conciencia de los cambios del cuerpo y sus repercusiones, promoviendo el cuidado de la imagen como seña de identidad y el respeto por la propia y la de los demás.	7.1. Identifica los cambios y las transformaciones del cuerpo reconociendo su importancia en su vida cotidiana y en la construcción de su identidad.	CCL, CMCT, SIEP, CEC
		7.2. Muestra respeto por la imagen personal y la de los demás, aceptando la diversidad.	CCL, CMCT, SIEP, CEC

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Comprender la imagen y la fotografía como mirada selectiva, reflejo de un modo de ver condicionado por el contexto y las experiencias, y creación subjetiva con una intencionalidad.
- Valorar la necesidad de desarrollar la capacidad de observar sin prejuicios.

Específicos:

- Comprender las diferencias entre mirar y ver, entendiendo estas como procesos complejos.
- Entender la imagen como fragmento, diferenciando imagen y realidad.
- Comprender la mirada como forma de relación.
- Reconocer los condicionantes de la mirada ante los otros, las diferencias y la diversidad.
- Diferenciar significados e implicaciones de la imagen en las distintas culturas.
- Conocer la relación entre arte, globalización y multiculturalidad.
- Valorar la multiculturalidad y la riqueza cultural de las minorías.
- Entender la fotografía como selección de la realidad.
- Conocer la evolución y los usos de la fotografía hoy.
- Distinguir y aplicar diferentes modos de composición en fotografía.
- Conocer y aplicar diferentes usos expresivos de la luz y el color en fotografía.
- Distinguir géneros y usos fotográficos.
- Valorar la importancia y conocer características de la fotografía como documento.

COMPETENCIAS CLAVE: DESCRIPTORES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Descriptor	Desempeño
<i>Comunicación lingüística.</i>	Manejar elementos de comunicación no verbal para entender y componer mensajes.	Sabe captar y plasmar en una imagen un mensaje.
	Comprender entendiendo los contextos e historias que rodean una realidad.	Observa y analiza los significados más allá de la apariencia.
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i>	Comprender e interpretar información utilizando lenguaje gráfico.	Reconoce distintos criterios para la codificación y descodificación de las imágenes.
	Aplicar estrategias para comprender lo que ocurre a nuestro alrededor y responder preguntas.	Utiliza la fotografía para comprender y documentar la realidad.
<i>Competencia digital.</i>	Manejar herramientas digitales para la construcción de	Conoce las posibilidades de la tecnología digital para la

	conocimiento.	creación de imágenes.
	Utilizar las distintas fuentes para la búsqueda de información.	Descubre a través de Internet la obra de distintos fotógrafos.
<i>Aprender a aprender.</i>	Identificar potencialidades gestionando recursos y motivaciones personales.	Es consciente de sus capacidades y confía en sí mismo para abordar tareas creativas.
	Desarrollar estrategias para la comprensión.	Desarrolla estrategias para comprender las imágenes.
<i>Competencias sociales y cívicas.</i>	Reconocer la diversidad.	Comprende y acepta la diversidad de miradas, formas y estilos.
	Concebir una escala de valores propia y actuar conforme a ella.	Acepta las distintas visiones de la realidad, siendo flexible aunque consecuente con sus ideas.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>	Generar nuevas y divergentes posibilidades.	Utiliza creativamente la imagen fotográfica.
	Encontrar posibilidades en el entorno.	Busca cómo plantear nuevas perspectivas.
<i>Conciencia y expresiones culturales.</i>	Reconocer y respetar diferentes significados artísticos y culturales.	Reconoce y respeta las diferencias culturales.
	Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural.	Reconoce la multiculturalidad como riqueza.

Título

Entrar en relación

Descripción de la unidad

En esta unidad resaltamos la importancia de la relación que se establece entre los distintos elementos que ocupan un espacio –formas planas o formas tridimensionales–, que, estáticas o en movimiento, permiten el encuentro y la transformación. Los conceptos de composición y ritmo son esenciales en esta unidad, y conoceremos trazados para la construcción y la transformación de formas geométricas.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:

- Textos de portada y bloques de contenido:

- *Espacio, movimiento y composición*: analizamos la distribución de elementos por el espacio, plano o tridimensional, determinando diferentes tipos de relaciones y composiciones.
- *Geometría y ritmo*: ejercitamos trazados para la construcción y transformación de formas geométricas y creamos composiciones introduciendo el ritmo y el movimiento.

- Referentes artísticos: comenzamos con la escultura de Juan Muñoz, basada en la relación entre los diversos volúmenes, el espacio y el espectador. A lo largo de la unidad repasamos otros grupos escultóricos, así como otras formas de arte que incluyen el movimiento y el volumen, como la escultura cinética, pero también la danza o la *performance*. Acabamos con Lygia Clark, Julio Le Parc y las tecnologías aplicadas al arte, por ser referentes en tridimensionalidad, movimiento y relación.

- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:

- Pinturas vivientes.
- Geometrización del cuerpo.

- *Reflexionamos*: ¿Cambia el significado de una composición al cambiar de lugar o posición los diferentes elementos? ¿Qué aportan los elementos móviles en las esculturas cinéticas? ¿Cómo pasa Lygia Clark de la geometría a trabajar con las personas? Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:

- ¿Eres capaz de comprender cómo tus movimientos y acciones influyen en los demás?

- ¿Eres capaz de ir al encuentro y relacionarte poniéndote de acuerdo para componer junto a otros?

A través de las actividades propuestas en la unidad se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- La composición en el espacio: equilibrio, peso y tensión.
- Movimiento y composición.
- El cuerpo en movimiento: encuentro y relación.
- La composición en las artes escénicas, danza y *performance*.
- Grupos escultóricos, composición y características.
- Escultura cinética.
- El uso de la geometría para la organización del espacio, la representación del ritmo y del movimiento.
- Trazados de construcción de polígonos, óvalos y ovoides.
- Movimiento y transformación geométrica. Tipos: isométricas, isomórficas y anamórficas.
- Trazados de tangencias.
- Módulos: trazados y utilidades.
- Geometrización del cuerpo.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Reconocer y experimentar mi cuerpo como un elemento corpóreo y dinámico de la sociedad humana, que influye y es influido por los otros elementos de mi grupo, de la obra de arte o del relato.
- Comprender y comprobar la importancia de la repetición y sus diferentes ritmos y variaciones, en la organización del mundo y de la obra de arte.

Específicos:

- Conocer conceptos básicos en la composición de las imágenes.
- Analizar y componer siguiendo conceptos de equilibrio y de tensión.
- Comprender y aplicar conceptos básicos en la composición de las imágenes en movimiento.
- Comprender y aplicar los conceptos básicos de la composición en las artes escénicas, danza y *performance*, y elementos que intervienen.
- Utilizar la geometría para la organización del espacio y para la representación del ritmo y del movimiento.
- Reconocer la composición y las características de grupos escultóricos.
- Conocer formas de representación de las formas en movimiento en el espacio: escultura y cinética.
- Resolver trazados de construcción de polígonos, óvalos y ovoides.
- Conocer transformaciones geométricas sencillas diferenciando distintos tipos.
- Conocer el concepto y realizar trazados de tangencias.
- Aplicar trazados geométricos en composiciones modulares.
- Utilizar la geometría para la geometrización del cuerpo.

Título

Cooperar

Descripción de la unidad

En esta unidad se trata de la construcción de objetos útiles y bellos que responden a necesidades de la comunidad; pero, más allá de conocer procesos de diseño e industriales, de centrarse en el diseño industrial, cada vez más global, se observa el capital cultural y social de pequeñas empresas basadas en la tradición artesanal, que refuerzan o fortalecen la identidad local. Tanto en uno como en otro apartado, la cooperación se descubre importante y el arte social, un tema de interés.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:

- Textos de portada y bloques de contenido:
 - *Artesanía y comunidad*: conocemos materiales, técnicas y procesos artesanales que responden a diferentes identidades culturales.
 - *Objeto y diseño industrial*: nos centra en el análisis y el desarrollo de productos, la creatividad y el proceso de diseño, la construcción e incluso el reciclaje o la reutilización.
- Referentes artísticos: comenzamos con Joana Vasconcelos, que aúna en sus obras tradición y modernidad; conocemos a Pilar Albarracín, con su crítica de clichés y tópicos culturales y sociales que nos limitan, y a Philippe Starck, diseñador que se centra en el hombre, más que en lo técnico o

en lo comercial.

- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:
 - Co-siendo.
 - Un tótem muy útil.
- *Reflexionamos* sobre cuestiones como: ¿Se puede construir con papel o cartón? ¿Qué técnicas artesanales conoces? ¿Es importante la creatividad en el diseño? ¿Y las destrezas manuales para el trabajo artesanal? Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:
 - ¿Eres capaz de crear colaborativamente objetos bellos y útiles valorando las posibilidades de materiales, técnicas y procesos tradicionales?
 - ¿Eres capaz de analizar y mejorar objetos mediante un proceso de diseño creativo?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Los objetos artesanales frente a los objetos industriales.
- La construcción social y el significado de las formas: tradición y objetos culturales.
- Oficios artesanos. El uso de distintos materiales, técnicas y herramientas.
- El proceso de diseño: ingenio y creatividad en el diseño.
- La representación objetiva: piezas y vistas.
- Escala, acotación y normalización.
- Consumo y reciclaje o reutilización de los objetos.
- El arte social y comunitario.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Crear colaborativamente objetos bellos y útiles valorando las posibilidades de materiales, técnicas y procesos tradicionales.
- Analizar y mejorar objetos mediante procesos de diseño creativo.

Específicos:

- Diferenciar los objetos artesanales frente a los objetos industriales reflexionando sobre la construcción social y el significado de las formas, conociendo distintas tradiciones y objetos culturales.
- Conocer oficios artesanos valorando el uso de materiales y técnicas tradicionales.
- Construir objetos con distintos materiales y procedimientos estructurando los procesos de diseño y desarrollo.
- Reconocer la importancia de la creatividad y la innovación para la mejora en el diseño y la construcción de objetos.
- Dibujar objetivamente figuras siguiendo normas estandarizadas de representación y acotación.
- Reflexionar sobre el consumo y el reciclaje o la reutilización de los objetos.
- Conocer el arte social y comunitario.

Título

El objeto cultural

Descripción de la unidad

El espacio social y cultural en el que vivimos condiciona nuestros actos y nuestras obras. Conocer otras culturas nos permite comprender otras perspectivas y respetarlas; facilita las relaciones. Esta unidad trata del concepto de arte, de su evolución histórica, de la diversidad de materiales y técnicas, de la importancia del contexto, de los planteamientos y manifestaciones artísticas contemporáneas.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:
 - Textos de portada y bloques de contenido:
 - *Recorriendo la historia del arte*: plantea reflexiones sobre la importancia de los objetos culturales de diferentes épocas, desde la Prehistoria hasta la Edad Moderna; diferentes conceptos y valores de la obra artística.
 - *La creación: del objeto al concepto*: de la ruptura de las vanguardias hasta las más recientes tendencias en los procesos artísticos, se exponen conceptos aún debatidos en la actualidad.
 - Referentes artísticos: en este tema es difícil seleccionar a unos autores sobre otros. Comenzamos con Cristina Iglesias, por la importancia dada en su obra al propio lenguaje artístico y a la memoria que guardan los objetos. A lo largo de la unidad reflexionamos sobre objetos de muy diferentes

épocas y contextos, y acabamos con artistas que reflexionan sobre el valor de la historia, como Ai Weiwei, o sobre el propio concepto de arte, como Fluxus o Joseph Beuys.

- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:
 - Nuestro mapa visual de la historia.
 - Re-pensar-representar una idea.
- *Reflexionamos*: ¿Es la historia del arte una evolución continua y homogénea en todo el mundo? ¿Desde cuándo el arte se ha utilizado para expresar las propias emociones? ¿Qué imágenes se vienen a tu memoria cuando se dice la palabra arte? Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:
 - ¿Qué nos aportan los objetos artísticos de épocas pasadas?
 - ¿Y los actuales? ¿Son objetos para ser admirados, o pueden invitarnos a reflexionar sobre nosotros mismos?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Relevancia de los objetos producidos en diferentes épocas y contextos como testigos de una cultura.
- La Prehistoria: los primeros objetos testimonio de una sociedad.
- El origen del concepto de belleza a través del arte clásico.
- La representación del poder en el arte medieval.
- El desarrollo del humanismo en la Edad Moderna.
- La emancipación de la representación en el arte. El Romanticismo, el realismo y el expresionismo.
- La importancia de la reproductibilidad técnica en el cambio de concepto de arte.
- El concepto y la idea como principal objetivo de la obra artística.
- La incorporación al arte de las nuevas tecnologías y la multidisciplinariedad.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Valorar los objetos producidos en diferentes épocas y contextos como testigos de una cultura.
- Comprender la creación artística como un proceso emocional y reflexivo capaz de aportar valores únicos.

Específicos:

- Conocer los valores concedidos a los primeros objetos testimonio de culturas primitivas.
- Reconocer el concepto de belleza como un valor en el arte surgido a través del arte clásico.
- Distinguir el valor simbólico y narrativo de las imágenes, así como su capacidad de representación del poder en el arte medieval.
- Valorar el desarrollo del humanismo en la Edad Moderna.
- Conocer la evolución del valor de la representación en el Romanticismo, el realismo y el expresionismo.
- Valorar la importancia de la reproductibilidad técnica en el cambio de concepto de arte.
- Reconocer el concepto y la idea como principal objetivo de algunas obras artísticas.
- Valorar la incorporación al arte de las nuevas tecnologías y la multidisciplinariedad.

Título

Abarcar el horizonte.

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos del espacio no solo como lugar en el que habitamos y transitamos, sino además entendido como espacio de socialización y construcción cultural, abarcando tanto la arquitectura como el urbanismo y su relación con la naturaleza, de los que el arte ofrece una mirada estética y ética. Conocemos la perspectiva cónica, como herramienta para proyectar, y otras formas de representar el espacio, así como temas relacionados con el diseño arquitectónico y, en espacial, con la sostenibilidad. Nos planteamos no solo cómo es el espacio donde vivimos, trabajamos y nos relacionamos, sino además cómo es el mundo, el lugar en el que queremos vivir.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:
 - Textos de portada y bloques de contenido:
 - *Proyectar y construir*: trata del diseño de los espacios tanto públicos como privados y se presentan la perspectiva cónica y otros sistemas para su representación.

- *Espacio, arte y naturaleza*: reflexiona sobre la necesidad de armonía entre construcción y naturaleza.
- Referentes artísticos: comenzamos con Eduardo Chillida, por su concepto del espacio vacío, de la escultura abierta que permite la mirada desde dentro, hacia el horizonte. A lo largo de la unidad vemos arquitectos, proyectos de transformación de ciudades imaginativas, obras relacionadas con elementos naturales, y acabamos con los proyectos renovadores del arquitecto Santiago Cirugeda y el diseñador Jacques Fresco.
- *Creamos*: Como actividades principales se proponen:
 - Proyecto urbanístico para mi calle.
 - La ciudad ideal.
- *Reflexionamos*: ¿Cómo se puede mejorar la apariencia de la calle, barrio o ciudad? ¿Cómo se puede conseguir que los espacios sean más sostenibles? ¿Disfrutas al dibujar plantas, árboles, paisajes..., o al fotografiarlos? Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:
 - ¿Eres capaz de reflexionar sobre cómo es tu espacio vital y cómo te gustaría que fuera?
 - ¿Eres capaz de llevar a cabo alguna intervención para transformar el lugar donde vives en uno mejor?

A través de las actividades propuestas en la unidad se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Demarcación de espacios mediante instalaciones artísticas, construcciones escultóricas o arquitectónicas.
- Tipos de espacios: ocupación e intervención.
- Diseño y construcción de espacios.
- Sistemas para representar el espacio de manera objetiva.
- Elementos de la perspectiva cónica y fundamentos del sistema.
- Representación de sólidos sencillos en perspectiva cónica frontal y oblicua.
- La configuración de las ciudades y los espacios comunes.
- La evolución de las ciudades y la necesidad de innovar con imaginación.
- Construcción y sostenibilidad: materiales y aprovechamiento de recursos; espacios verdes frente a la aglomeración urbana.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Disfrutar de los espacios, tanto los naturales como los contruidos, valorando sus dimensiones estéticas, de uso y de sostenibilidad.
- Proyectar la construcción o la intervención de espacios siguiendo criterios estéticos y éticos: de integración con el entorno, responsabilidad medioambiental y utilidad social.

Específicos:

- Distinguir diferentes tipos de construcciones y formas de intervenir el espacio en relación con su contexto, reconociendo valores estéticos y funcionales característicos.
- Valorar la utilidad de los sistemas de representación para proyectar, construir o intervenir espacios.
- Conocer los principales elementos de la perspectiva cónica y los fundamentos de este sistema de representación.
- Representar sólidos sencillos en perspectiva cónica frontal y oblicua.
- Reconocer y valorar críticamente la evolución de las ciudades en su estructura y configuración para adaptarse a los hábitos y las necesidades de sus habitantes, descubriendo la necesidad de innovar en su diseño y construcción.
- Reflexionar sobre las relaciones entre espacio interior y exterior, comprendiendo el valor de la arquitectura y su integración con la naturaleza para la mejora de la calidad de vida urbana.
- Ser conscientes de la importancia del uso de materiales y el aprovechamiento de recursos al proyectar el diseño, la intervención de un espacio y la construcción.

Título

Diseñar el mundo.

Descripción de la unidad

En esta unidad profundizamos sobre el poder de los medios; tratamos de la capacidad de la publicidad para influir en los hábitos cotidianos y fomentar el consumo, pero también para difundir valores positivos y promover cambios. Esto nos lleva a repensar el mundo que habitamos, creyendo que es posible

diseñar el futuro. Por eso, tratamos en primer lugar las estrategias que utiliza la publicidad para contrastar después con modos de hacer artísticos que reaccionan con los mismos medios y recursos buscando la reflexión, la crítica y el activismo social.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:
 - Textos de portada y bloques de contenido:
 - *Vender/publicitar*: conocemos recursos y estrategias de la publicidad, analizamos anuncios y estrategias de venta.
 - *Creatividad y futuro*: vemos propuestas de artistas y diseñadores para encontrar la sostenibilidad en el sistema económico y de producción.
 - Referentes artísticos: comenzamos con la artista conceptual y reivindicativa Jenny Holzer. A lo largo de la unidad observamos anuncios, así como artistas pop que utilizan la publicidad como referencia y otros más activistas; y acabamos con Antoni Muntadas, por su crítica a los medios de comunicación, y con Sue Webster y Tim Noble, que trabajan con la basura como reacción al consumismo en el que nos envuelve la publicidad.
- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:
 - La campaña publicitaria.
 - Vídeo-currículo.
- *Reflexionamos*: ¿Qué nos venden los medios? ¿Cómo lo hacen? ¿Para qué sirve conocer los elementos del lenguaje visual en publicidad? ¿Sabrías venderte? Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:
 - ¿Eres capaz de ser tu mismo, no caer en el consumismo y ser crítico con la publicidad?
 - ¿Eres capaz de defender tus ideas, de vender un mundo mejor, de convencer a los otros de la necesidad de transformación y evolución con propuestas artísticas?

A través de las actividades propuestas en la unidad se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El concepto de publicidad y su capacidad para crear necesidades.
- Los objetivos y recursos publicitarios (AIDAS).
- Estrategias y estilos narrativos en publicidad.
- El análisis de la publicidad.
- La difusión según los distintos canales y soportes.
- Los elementos de composición y diseño tipográfico conforme a unos objetivos.
- Características del spot publicitario.
- La publicidad como creadora de personajes y mundo ideales, ficticios.
- Los efectos del consumismo. Residuos y reciclaje.
- Artivismo: el arte como acción social.
- La contrapublicidad: publicidad para difundir valores y criticar la publicidad.
- El uso de Internet y las redes sociales para la difusión.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Conocer recursos y estrategias publicitarias para no caer en el consumismo y ser crítico con la publicidad.
- Conocer el artivismo y aprender a utilizar el arte como herramienta para la concienciación y la crítica social.

Específicos:

- Conocer el concepto de publicidad y su capacidad para crear necesidades.
- Distinguir y aplicar objetivos y recursos publicitarios (AIDAS).
- Diferenciar estrategias y estilos narrativos en publicidad.
- Analizar diferentes formatos en publicidad.
- Conocer distintos canales y soportes que utiliza la publicidad.
- Utilizar elementos de composición y diseño tipográfico conforme a unos objetivos.
- Conocer las características y analizar los elementos del spot publicitario.
- Reconocer la publicidad como creadora de personajes y mundos ficticios.
- Reflexionar sobre la influencia de la publicidad: el consumismo y la necesidad de cambiar de hábitos.
- Valorar el artivismo como arte y acción social.
- Conocer la contrapublicidad para difundir valores y criticar la publicidad.

Título

Relato y experiencia

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos de la comunicación multidisciplinar y de su capacidad para narrar experiencias y crear mundos ficticios que cautivan multisensorialmente al espectador. Para ello descubrimos las posibilidades de la animación, el cine y el audiovisual, en general; sus principales cualidades y formas de producción. Pero también trataremos las propuestas que utilizan los artistas hoy para narrar sus experiencias, para contar sus ideas, para recrear mundos posibles, usando las nuevas tecnologías y lenguajes multimedia, invitando a la participación, a crear y a compartir.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:
 - Textos de portada y bloques de contenido:
 - *El audiovisual*: observamos las características y los procesos de creación de los medios audiovisuales; la evolución desde las primeras imágenes animadas hasta los nuevos formatos multimedia.
 - *Arte multimedia y experimental*: se presentan nuevas formas de arte, que incluyen Internet y las nuevas tecnologías digitales como herramientas.
 - Referentes artísticos: comenzamos con Nam June Paik, pionero en el uso del vídeo y la televisión. A lo largo de la unidad se ofrecen ejemplos de películas, videoclips o videojuegos, así como de experiencias artísticas con medios no tradicionales. Acabamos con Bill Viola, por ser un artista actual en el ámbito de la vídeo-creación, que insiste en la importancia de la narración vital en sus obras y Mariko Mori, artista contemporánea multidisciplinar.
- *Creamos*: Como actividades principales se proponen:
 - Un *lipdub*.
 - Un mundo nuevo: ideación de un videojuego.
- *Reflexionamos*: ¿Qué es una narración audiovisual? ¿Para qué podemos usarla? ¿Qué crees que es más importante, la técnica o la idea? Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:
 - ¿Soy capaz de compartir mis experiencias, creando relatos multimedia y difundirlos aprovechando los recursos digitales?
 - ¿Soy capaz de imaginar y crear experiencias multisensoriales que permitan reflexionar sobre la construcción de un mundo mejor?

A través de las actividades propuestas en la unidad se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Las características del lenguaje audiovisual y su capacidad para producir una experiencia emocional multisensorial.
- La relación entre imagen y sonido: disciplinas y áreas profesionales en el audiovisual.
- Procesos de creación audiovisual: producción, edición y montaje.
- Formatos de reproducción de audiovisuales: evolución y tipos.
- Progreso de los formatos y las tecnologías: de la animación a las tres dimensiones.
- La dimensión social del arte actual: del arte postal al *net-art*.
- Nuevas posibilidades del arte: arte de acción y arte expandido.
- El vídeo en el museo. El vídeo como registro.
- Vídeo-creación y vídeo experimental: características.
- Juegos de rol y videojuegos como arte.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Valorar la capacidad de transmitir y narrar de un modo experiencial con los medios audiovisuales.
- Concebir el arte multimedia como conjunto de posibilidades de creación de experiencias multisensoriales que nos permiten reflexionar y compartir con los demás.

Específicos:

- Valorar la capacidad del lenguaje audiovisual y multimedia para producir experiencia emocional y conocer sus principales características.
- Diferenciar disciplinas y áreas profesionales relacionadas: imagen y sonido.
- Conocer los procesos de creación audiovisual: producción, edición y montaje.

- Distinguir tipos de formatos de reproducción de audiovisuales y su evolución.
- Conocer los principales rasgos de la evolución de los medios y las tecnologías audiovisuales: desde la animación a las tres dimensiones.
- Valorar la dimensión social del arte. Manifestaciones y usos actuales.
- Reconocer nuevas posibilidades del arte, como el arte de acción y el arte expandido.
- Valorar el vídeo como obra artística y como medio de registro.
- Distinguir características de la vídeo-creación y el vídeo experimental.
- Reconocer juegos de rol y videojuegos como manifestaciones artísticas.

ANEXOS

LEGISLACIÓN VIGENTE

NORMATIVA ESTATAL

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

(BOE de 10 de diciembre)

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

[REAL DECRETO 83/1996, de 26 de enero,](#) por el que se aprueba el Reglamento orgánico de los institutos de Educación Secundaria. (BOE de 21 de febrero)

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

1.2. NORMATIVA AUTONÓMICA

[DECRETO 52/2015, de 21 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo del Bachillerato. \(BOCM de 20 de mayo\)](#)