

ESO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4

Introducción

1. Objetivos generales de Educación Secundaria.
2. Objetivos del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.
3. Descriptores.
4. Contribución del área al desarrollo de las competencias clave.
5. Organización y secuenciación de contenidos, Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables.
6. Criterios metodológicos y estrategias didácticas generales para utilizar en el área.
7. Actividades complementarias.
8. Evidencias para el portfolio.
9. Criterios de calificación y promoción.
10. Recursos didácticos.
11. Medidas de atención a la diversidad e inclusión.
12. Evaluación de la programación didáctica.

1. OBJETIVOS GENERALES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

SE ADAPTARÁ TODA LA PROGRAMACIÓN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS QUE EN CADA MOMENTO PUDIERAN SURGIR DERIVADOS DE LA PANDEMIA

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes; conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás; practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos; ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás y resolver pacíficamente los conflictos, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en uno mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, y contribuir así a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2. OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
4. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
5. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
6. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos de conocimiento y la experiencia.
7. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
8. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
11. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
12. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3. DESCRIPTORES

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 hombre 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 de 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.

		<ul style="list-style-type: none"> - 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 culturales propias y ajenas	<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 desde códigos artísticos. - Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y en lo cotidiano. - Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.
<i>Competencias sociales y cívicas</i>	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.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i>	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 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 del 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 a 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.

4. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Descripción del modelo competencial

En la descripción del modelo competencial, incluimos el marco de descriptores competenciales ya que suponen una reflexión y reconfiguración de los contenidos desde un enfoque de aplicación que permita el entrenamiento de las mismas. Las competencias no se estudian, ni se enseñan, se entrenan. Para ello debemos generar tareas de aprendizaje donde permitamos a los alumnos la aplicación del conocimiento mediante metodologías de aula activas.

Abordar cada competencia de manera global en cada unidad didáctica es inabarcable, para ello cada una se rompe en indicadores, grandes pilares que permiten describirla de una manera más precisa. Podemos encontrar entre 3 y 6 indicadores por competencia.

Cada indicador sigue siendo todavía demasiado general, por lo que lo rompemos en lo que hemos llamado descriptores de la competencia que «describen» al alumno competente en este ámbito. Por cada indicador encontraremos entre 3 y 6 descriptores redactados en infinitivo.

En cada unidad didáctica concretaremos el descriptor en desempeños competenciales redactados en tercera persona de presente indicativo. El desempeño será el aspecto concreto de la competencia que podremos entrenar y evaluar de manera explícita en la unidad, será concreto y objetivable y nos indica qué debemos observar en las actividades diseñadas para su entrenamiento.

Para su desarrollo partimos de un marco de descriptores competenciales definido para el proyecto aplicable a toda asignatura y curso.

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 de los alumnos sea el más completo posible.

Por otra parte, el desarrollo de valores presentes también en todas las áreas ayudará a que nuestros alumnos aprendan a desenvolverse desde unos determinados valores que construyan una sociedad bien consolidada en la que todos podamos vivir.

La diversidad de alumnos con sus estilos de aprendizaje diferente, nos llevará a trabajar desde las **diferentes potencialidades** que poseen, apoyándonos siempre en sus fortalezas para poder dar respuesta a sus necesidades.

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.

5. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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 cuarto curso 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 soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos.
2. Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen.
3. Técnicas de grabado y estampación.
4. Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición.
5. Estructura de la forma.
6. Simbología y psicología del color.
7. Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.
8. El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Materiales de Dibujo Técnico.
2. Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros.
3. Polígonos regulares. Polígonos estrellados.
4. Tangencias y enlaces.
5. Geometría descriptiva. Tipos de proyección.
6. Sistemas de representación: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.
7. El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. La comunicación visual: elementos y finalidades.
2. Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.
3. Las formas básicas del diseño.
4. Composiciones modulares. Técnicas.
5. Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades.
6. La imagen corporativa.
7. Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.
8. El diseño asistido por ordenador.
9. Programas de dibujo.
10. Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Lenguaje audiovisual. Características.
2. Lenguaje fotográfico. Cámaras.
3. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas.
4. Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.
5. Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.
6. Lenguaje televisivo. Géneros.
7. Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.
8. Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.
9. Multimedia.
10. El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Bloque 1. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
 - 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
 - 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
 - 2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
 - 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
 - 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
 - 3.2. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
 - 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

- 5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
- 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
 - 1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
 - 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de dibujo técnico.
 - 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
 - 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
 - 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
 - 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
 - 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
 - 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.
 - 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
 - 1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
 - 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
 - 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.
 - 3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

- 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
- 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.
 - 1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas, valorando sus factores expresivos.
 - 1.2. Realiza un *story board* a modo de guion para la secuencia de una película.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
 - 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
 - 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
 - 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
 - 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
 - 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
 - 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.
 - 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

6. CRITERIOS METODOLÓGICOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GENERALES PARA UTILIZAR EN EL ÁREA

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento de los alumnos y estos adquieren un mayor grado de protagonismo.

En concreto, en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

Necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman el andamiaje de la asignatura. Si bien la finalidad del área es adquirir conocimientos esenciales que se incluyen en el currículo básico y las estrategias propias de los aprendizajes artísticos, el alumnado deberá además desarrollar actitudes conducentes a la observación y el análisis de la realidad y de los lenguajes plásticos que en ella encontramos para una comunicación diferente y más completa. Para ello necesitamos un cierto grado de **entrenamiento individual y trabajo reflexivo** de procedimientos básicos de la asignatura: la destreza manual, la expresión estética de ideas o la comunicación audiovisual.

Dadas las restricciones, no se realizara **trabajo en grupo colaborativo**

Por otro lado, cada alumno parte de unas potencialidades que definen sus inteligencias predominantes. Enriquecer las tareas con actividades que se desarrollen desde la **teoría de las inteligencias múltiples** facilita que todos puedan llegar a comprender los contenidos que pretendemos transmitir para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es indispensable la **vinculación a contextos reales**, así como generar posibilidades de aplicación de los contenidos adquiridos. Para ello, las tareas competenciales facilitan este aspecto, que se podría complementar con proyectos de aplicación de los contenidos.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

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?

Sólo se realizarán actividades complementarias si la situación epidémica y las autoridades lo permiten

8. EVIDENCIAS PARA EL PORFOLIO

El portfolio se compondrá de todas las producciones y trabajos realizados por el alumno y será entregado por este al final de cada evaluación.

Al final de las 2 primeras evaluaciones se devolverá el portfolio al alumno indicándole si debe volver a realizar alguna, que entregará de nuevo en la siguiente evaluación con el resto del portfolio

9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN

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 poder superar la asignatura los alumnos deberán entregar al profesor todas las producciones que le fueran solicitadas.

Para poder superar la asignatura, el alumno deberá tener al menos un 3 en el examen escrito que se realice, una vez obtenida esa calificación, se utilizarán las notas obtenidas en las diversas producciones para determinar la nota final.

Si se entregaran todas las producciones y se hubiera obtenido al menos un 3 en la prueba escrita, se podrá realizar una media ponderada de hasta el 70% en el apartado de las producciones, siempre y cuando no perjudique la nota del alumno

Si no se entregaran todas las producciones y se hubiera obtenido menos de un 3 en el examen escrito, el profesor podrá, dependiendo del trabajo realizado por el alumno aumentar la nota hasta un máximo de 2 puntos.

10. RECURSOS DIDÁCTICOS

Sugerimos el uso de los materiales siguientes:

- Diversos materiales fotocopiados que se entregarán a los alumnos.
- Recursos audiovisuales.
- .

11. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Descripción del grupo después de la evaluación inicial

En el presente curso se tendrá especial cuidado para detectar las posibles lagunas que el alumnado pudiera tener, fruto del confinamiento sufrido a causa de la CoVid lo que impidió que muchos objetivos y conceptos quedaran sin cubrir

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.

Necesidades individuales

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.

12. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

En este apartado pretendemos promover la reflexión docente y la autoevaluación de la realización y el desarrollo de programaciones didácticas. Para ello, al finalizar cada unidad didáctica se propone una secuencia de preguntas que permitan al docente evaluar el funcionamiento de lo programado en el aula y establecer estrategias de mejora para la propia unidad.

De igual modo se podrá usar la siguiente herramienta para la evaluación de la programación didáctica en su conjunto.

ASPECTOS A EVALUAR	A DESTACAR...	A MEJORAR...	PROPUESTAS DE MEJORA PERSONAL
Temporalización de las unidades didácticas			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Manejo de los contenidos de la unidad			
Descriptores y desempeños competenciales			
Realización de tareas			
Estrategias metodológicas seleccionadas			
Recursos			
Claridad en los criterios de evaluación			

Uso de diversas herramientas de evaluación			
Portfolio de evidencias de los estándares de aprendizaje			
Atención a la diversidad			
Interdisciplinariedad			