

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL
DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

2ºESO

CURSO 2022/ 2023

1.INTRODUCCIÓN

1.1 Contextualización

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía La educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía; 2º de ESO en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3º y 4º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

Este texto, ajustado a la actual normativa legal en materia de educación, debe entenderse que ha de servir como elemento organizador indispensable de la acción docente (eslabón intermedio entre la teoría pedagógica y la práctica) y será considerado como guía que proporcione seguridad y sentido al desarrollo de la función del trabajo en este campo y sus repercusiones.

Las bases socioeconómicas que luego se mencionan determinarán en gran medida el cariz de esta programación. Por otra parte, los diferentes informes existentes sobre el alumnado y la información obtenida a través de la evaluación inicial suponen una ayuda inestimable para la confección de la misma, teniéndose en cuenta el momento actual en referencia a los conocimientos adquiridos tanto en niveles como en etapas anteriores y sin perder de vista que se trata de un eslabón más dentro del proceso educativo.

Respecto al análisis contextual, cabe decir también que el enfoque de la práctica educativa (bases pedagógicas) vendrá dado por las características intrínsecas de los diferentes cursos. De esta manera se hace fundamental el uso de estrategias que tengan como eje la afectividad, los intercambios de experiencias en clase y, entre otras, las actividades que potencien la vertiente creativa de la asignatura.

La educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. el patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

1.2 Miembros del Dto. y Materias asignadas

2º ESO (V. Kent) D. Víctor Manuel Manjón-Cabeza Ortiz con la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual

1.3 Marco legislativo

Normativa Autonómica

- Decreto 182/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, al objeto de adecuarlo a la normativa básica estatal y actualizar algunos aspectos relativos a la oferta de materias dentro del bloque de asignaturas específicas y de libre configuración autonómica, ofrecer pautas para la elaboración del horario de la etapa, organizar el tránsito entre etapas y regular medidas de atención a la diversidad, así como los procesos de evaluación del alumnado.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Normativa Estatal

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. (Texto consolidado el 10 de Diciembre de 2016)

- *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.*

1.4 Descripción del centro


El campo de actuación de esta programación queda determinado al IES Politécnico Jesús Marín, un centro educativo integrado en la ciudad de Málaga. El alumnado puede considerarse de un nivel socio-económico y cultural de clase media- trabajadora.

El IES Politécnico Jesús Marín queda ubicado en la barriada de Carranque. La zona se encuentra bien comunicada por autobús y metro cercano, por lo que no todos los alumnos provienen de la misma barriada en la que se encuentra ubicado el centro. El municipio cuenta con servicios públicos y asistenciales adecuados, así como con zonas verdes y recreativas.

Zonas comunes: Entrada, Secretaría, Biblioteca, Copistería, Cafetería y Pistas deportivas.

Aulas específicas: Aulas TIC, Aula de Informática, Aula de Música, Aula de Plástica, Laboratorio de Ciencias Naturales y Física y Química, Gimnasio y Aula de Radio.

1.5 Proyectos Educativos **Los proyectos educativos en los que participa o está acogido este instituto son:**

- Proyecto TIC 
- Escuela Espacio de Paz
- Plan de Lectura y Biblioteca.
- Plan de Igualdad

- Forma Joven

2. PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA DE EPVA. Curso 2021-2022.

2.1 Introducción

Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en segundo curso, en el bloque de asignaturas específicas obligatorias, y en tercero y cuarto, en el bloque de asignaturas específicas de opción y de libre configuración autonómica.

Para la **elaboración de las programaciones** didácticas:- Se parte de los Objetivos de la Etapa de la ESO, destinados a la adquisición del alumnado de las competencias clave.

- La **selección de contenidos**, se realizará atendiendo los siguientes criterios:
- Se partirá del nivel de desarrollo del alumnado y se elegirán contenidos que sean significativos para el alumnado.
- Se adecuarán a los conocimientos previos del alumnado a partir de la información obtenida en las evaluaciones iniciales
- Se llevará a cabo un equilibrio entre los contenidos y las capacidades del alumnado.
- Las estrategias metodológicas a llevar a cabo en las programaciones didácticas favorecerán tanto el trabajo individual como colectivo.
- Las actividades señaladas en las distintas programaciones deberán facilitar la utilización de la lectura, escritura, y la expresión oral. También

se destaca el acercamiento a los recursos técnicos y digitales.

- Los estándares de aprendizaje, que permiten la especificación de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber realizar en relación a la materia a EPVA, serán un punto de partida determinante para la elección de los contenidos.

Las **actividades de aprendizaje** deberán favorecer un clima adecuado de convivencia en el aula. Para ello se tendrá en cuenta los siguientes criterios:

- Validez: relación entre la experiencia y la conducta esperada.
- Variedad: para cubrir diferentes intereses, modalidades de aprendizaje, ritmo de trabajo, etc.
- Adaptación al nivel del grupo y a nivel individual y relevancia para la vida cotidiana.

2.2 Justificación

El Área de Educación Plástica Visual y Audiovisual encuentra su justificación dentro del currículo en cuanto que tiene por finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad de un mundo cada vez más configurado por las imágenes y los objetos. Se busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional al objeto de favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, además de dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural. En este sentido, el Área de EPVA se contempla como una materia determinante para la formación comunicativa del alumno, tanto en sus aspectos objetivos como subjetivos, e innegablemente necesaria para lograr un completo desarrollo de las capacidades establecidas en el currículo y que se muestran orientadas a alcanzar dichos fines.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural. El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma. Andalucía es una Comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc. Los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados: Expresión plástica, Comunicación audiovisual y Dibujo técnico. Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión artística, Educación

audiovisual y Dibujo geométrico. En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del diseño, y el bloque Comunicación audiovisual se sustituye por Lenguaje audiovisual y multimedia. El bloque de contenidos Expresión plástica hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia. Los bloques de contenidos Comunicación audiovisual y Lenguaje audiovisual y multimedia prestan una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneos, tanto en fotografía como en cine y televisión, y en otras manifestaciones visuales, cómics, videojuegos, etc. El bloque Dibujo técnico permite el acercamiento al diseño y a la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría. La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejada en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico. La materia contribuye a la adquisición de las competencias clave, integrando las mismas en el proceso educativo.

2.3 Objetivos generales de etapa

Conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, de la LOMCE, la educación Secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y en 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, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para

aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación. Además de los objetivos descritos en el apartado anterior, la educación Secundaria obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

2.4 Objetivos generales de área

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

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

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio. [1][5] SEP

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora. [1][5] SEP 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

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

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

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

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

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

3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA DE EPVA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

- Competencia Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)

La educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEP)

La creatividad exige actuar con autonomía, poner en marcha iniciativas, barajar posibilidades y soluciones diversas. El proceso no sólo contribuye a la originalidad y a la búsqueda de formas innovadoras, sino que además genera flexibilidad por las diferentes respuestas que pueden obtenerse ante un mismo supuesto. Así pues la materia facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

- Competencia social y cívica (CSC)

La Educación artística favorece la participación en experiencias colectivas: collage, exposiciones, experiencias musicales, etc, como forma de expresar ideas, sentimientos, vivencias tanto personales como grupales. La interpretación y la creación suponen, en muchas ocasiones, un trabajo en equipo. La aceptación de normas de esta forma de trabajo, la cooperación, asunción de responsabilidades y utilización de espacios de manera apropiada, son reglas y normas de un desarrollo social y cívico adecuado. Así pues esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

- Aprender a aprender (CAA)

Se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

A través de los intercambios comunicativos que se generan en las diversas actividades y proyectos, del uso de las normas que lo rigen, de la explicación de los procesos y del vocabulario específico que el área aporta, se contribuye al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. de igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

- Competencia digital. (CD)

Se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

- Competencia matemática y Competencias en ciencias y tecnología (CMCT)

Se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

Medidas organizativas y funcionales para contribuir al desarrollo de las Competencias Clave

- La organización y el funcionamiento de los centros y las aulas
- La participación del alumnado
- Las normas de régimen interno
- El uso de determinadas metodologías y recursos didácticos
- La atención a la diversidad
- La concepción, organización y funcionamiento de la biblioteca del centro
- La acción tutorial permanente
- La planificación de las actividades complementarias y extraescolares

4. BLOQUE DE OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1 Primer Ciclo

4.2.1 Contenidos y criterios de evaluación generales para primer ciclo.

Los contenidos para el primer ciclo que se desarrollan en 2º de ESO se presentan en tres bloques interrelacionados: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico. Estos bloques se corresponden con los tres de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico.

Bloque 1. Expresión Plástica.

Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Criterios de evaluación

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SleP.
2. experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SleP.

3. expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CeC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SleP. CeC.
5. experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CeC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. Cd, CSC,
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SleP, CeC.
10. dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SleP, CeC.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. el collage. CAA, CSC, CeC.

Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
- 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo,

aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de 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. 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).

4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.3. Realiza composiciones modulares con 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.

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

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.

7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

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.

9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráficoplásticas 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, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear 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, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. relación de la obra de arte con su entorno. estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. elementos básicos para la realización fotográfica. encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión. Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Criterios de evaluación

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CeC.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CeC.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. CAA, CeC.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SleP.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos

de la misma. Cd, CSC, SleP. 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SleP.

9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SleP. 10. diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC. 11. reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.

12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SleP. 13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CeC.

14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SleP. 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. CAA, CSC, CeC.

16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. Cd, CSC, SleP.

Estándares de aprendizaje evaluables

1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.

4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos

grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.

6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

11.1. Identifica y analiza elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en mensajes visuales y audiovisuales.

12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Criterios de evaluación

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SLeP.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT. 8. estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SLeP.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT. 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.

16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, Sle.

17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.

18. ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.

19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.

20. estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.

21. estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.

22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SleP.

23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.

24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SleP.

25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.

26. estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SleP.

27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.

28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.

29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla resalta el triángulo formado.

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.

3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

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.

6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus 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.

15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando si es regular o irregular.

20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

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.

23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

5 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL AULA

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la

experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. el proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. el punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. en una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces. De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

Así pues, dentro del aula se desarrollaran las siguientes estrategias metodológicas:

-Presentación del tema y experiencias. A partir de una imagen o un comentario inicial, se plantea el tema en su contexto, dejando ver el interés por su estudio. Las experiencias previas tratan de situar al alumnado frente a una serie de fenómenos plásticos y visuales

de su entorno, a los que se tiene que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de conocimientos adquiridos previamente.

-Construcción del bloque de contenido teórico correspondiente a la Unidad Didáctica, que puede consistir en una estructura conceptual, en una descripción de los hechos, en la narración de una secuencia procedimental, etc. Exposición de los conceptos, de una forma clara y sistemática, acudiendo a sencillas experiencias que llevan a la comprensión e integración del concepto en los propios conocimientos. En el desarrollo del tema el alumnado podrá llegar a los conceptos por dos caminos: uno el de la exposición discursiva de la teoría y otro el que corresponde a la observación de imágenes y el comentario que cada una de ellas suscita.

-Realización de actividades directamente conectadas con el tema que suponen una ejercitación de los conceptos tratados o una aplicación directa, teniendo

presente que cada actividad supone un tiempo previo para dominar la técnica adjunta a ella, y conocer las posibilidades de los materiales a utilizar. Debemos partir del hecho de que mientras los alumnos y alumnas no dominen la técnica propuesta, es imposible exigir unos resultados planificados.

-Impulsar todo tipo de iniciativas aportadas por los alumnos y alumnas, de cara a incentivar soluciones originales y variadas en las realizaciones plásticas. Con el avance del curso y de los conocimientos se pueden plantear actividades cada vez más largas y arriesgadas que exijan cada vez soluciones más propias e individuales. Las actividades de larga duración permiten dominar la técnicas propuestas y al mismo tiempo la corrección de planteamientos erróneos.

6. UNIDADES DIDÁCTICAS

Unidades didácticas 2º de ESO

UNIDAD 1	EXPRESIÓN VISUAL	
UD.1.1.	EXPRESIÓN PLÁSTICA	
CONTENIDOS	Comunicación visual Niveles de iconicidad en las imágenes Abstracción y figuración El collage	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas	CAA, CSC, SIEP, CEC.	1.4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CAA, CSC, SIEP, CEC.	arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	CAA, CSC, SIEP, CEC.	1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. 1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

UNIDAD 1	EXPRESIÓN VISUAL	
UD.1.2.	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
CONTENIDOS	La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. Arte Pop La imagen publicitaria	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.		4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.		4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales

5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.		utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.		11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.	
diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural		14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	

UNIDAD 1	EXPRESIÓN VISUAL		
UD.1.3.	DIBUJO TÉCNICO		
CONTENIDOS	Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás	
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT		

UNIDAD 2	EL COLOR	
UD.2.1.	EXPRESIÓN PLÁSTICA	
CONTENIDOS	Comunicación visual Niveles de iconicidad en las imágenes Abstracción y figuración El collage	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas	CAA, CSC, SIEP, CEC.	1.4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CAA, CSC, SIEP, CEC.	1.10.1. 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 témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	CAA, CSC, SIEP, CEC.	1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

UNIDAD 2	EL COLOR	
UD.2.2.	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
CONTENIDOS	Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. El impresionismo	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural	CAA, CSC, CEC	6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales

UNIDAD 2	EL COLOR	
UD.2.3.	DIBUJO TÉCNICO	
CONTENIDOS	Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT CCL, SIEP.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 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.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT CCL, SIEP.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	CMCT CCL, SIEP.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto

12. Conocer lugares geométricos y definirlos	CMCT CCL, SIEP.		
--	--------------------	--	--

UNIDAD 3	LA FORMA		
UD.1.1.	EXPRESIÓN PLÁSTICA		
CONTENIDOS	Las leyes de la Gestalt- La percepción de la forma. Técnicas húmedas: el estarcido.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.		11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad	
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.			
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.			
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color.			

.

.

UNIDAD 3	LA FORMA	
UD.3.2.	EXPRESIÓN PLÁSTICA	
CONTENIDOS	Las leyes de la Gestalt- La percepción de la forma. Técnicas húmedas: el estarcido.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.		11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.		
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color.		

UNIDAD 3	LA FORMA	
UD.3.3.	EXPRESIÓN PLÁSTICA	
CONTENIDOS	Las leyes de la Gestalt- La percepción de la forma. Técnicas húmedas: el estarcido.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.		11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.		11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad	
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.			
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color.			

UD.1	LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL		
CONTENIDOS	Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico plásticas. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	CSC, SIEP, CEC.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual	

<p>1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>CD, SIEP, CEC.</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de la composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>
--	-----------------------	---

<p>UD.2</p>	<p>COMPOSICIÓN Y PROYECTACIÓN</p>	
<p>CONTENIDOS</p>	<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico plásticas. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>C.C</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p>
<p>1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	CAA, CSC, SIEP.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	
--	-----------------	--	--

UD.3	ESTILOS ARTÍSTICOS		
CONTENIDOS	La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes periodos artísticos. ^[1] Signos convencionales presentes en el entorno: imágenes corporativas, señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	CCL, CSC, CEC.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	
		5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el periodo al que pertenecen	

UD.4	GEOMETRÍA		
CONTENIDOS	Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico. Aplicaciones en el diseño. Proporción y escalas. ^[1] Transformaciones geométricas.		
	Redes modulares. Composiciones en el plano. ^[1] Recursos de las		

	tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	CMCT, CAA.	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.
2.2. 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 ingenierías.	CMCT, CSC, CEC.	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.
2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	CMCT, CD, SIEP.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

UD.5	DISEÑO Y PUBLICIDAD	
CONTENIDOS	Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos	

	<p>modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.</p> <p>Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	<p>CSC, SIEP, CEC.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>
<p>3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>CAA, SIEP, CD, SIEP, CEC.</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización</p>

		de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	
--	--	---	--

UD.6	LENGUAJE AUDIOVISUAL, FOTOGRAFÍA Y PUBLICIDAD		
CONTENIDOS	<p>Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.</p> <p>La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.</p>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C.C	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	CCL, CSC, SIEP.	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p>	
4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	CAA, CSC, CEC.	<p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>	

4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	CD, SIEP.	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.	
4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	CCL, CSC	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	

7. EVALUACIÓN

La evaluación es una actividad imprescindible en las tareas docentes. Toda acción educativa debe ir acompañada de un proceso que valore e introduzca propuestas de mejora y que guíe e informe a los participantes (profesorado, alumnado...) sobre el desarrollo de los procesos educativos y de sus posibles modificaciones, para conseguir con éxito los objetivos que se proponen.

La evaluación propuesta en la presente Programación Didáctica se identifica con las siguientes características:

Debe ser continua. La evaluación es un elemento inseparable del proceso educativo. Está inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se producen, averiguar sus causas y, en consecuencia, adaptar las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Debe ser integradora. El carácter integrador de la evaluación en la Educación Secundaria Obligatoria exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas en los objetivos de la etapa, a través de las expresadas en los objetivos de las distintas áreas y materias. La evaluación del aprendizaje de los alumnos en esta etapa educativa será, pues, continua e integradora, aunque diferenciada según las áreas y materias del currículo. *Debe ser formativa, cualitativa y contextualizada.* La evaluación estará vinculada a su entorno y a un proceso concreto de enseñanza y aprendizaje.

7.1 Evaluación del alumnado

Los criterios de evaluación, que se desarrollan a partir de los estándares de aprendizaje, quedan recogidos en el punto seis, junto con los contenidos y las competencias clave relacionadas.

7.2 Instrumentos de evaluación

Para llevar a cabo el modelo de evaluación continua vamos a utilizar diversos instrumentos y procedimientos de recogida de información. Para recoger datos podemos servirnos de diferentes procedimientos de evaluación:

- La observación directa.
- Cuaderno del profesor, diario de clase.
- Cuestionarios objetivos orales y escritos.
- Calificación de los trabajos presentados a lo largo del curso.

7.3 Criterios de calificación en la prueba extraordinaria de Septiembre.

La prueba extraordinaria de septiembre constará de la entrega de un trabajo y un examen de contenidos mínimos.

El examen versará sobre los estándares de aprendizaje que deben ser adquiridos en la materia de Ed. Plástica, para la superación de la prueba

extraordinaria de septiembre el alumnado deberá superar la prueba escrita positivamente, así como haber entregado los trabajos correspondientes a los estándares no superados.

El trabajo se entiende como parte imprescindible de la evaluación, englobando los temas tratados a lo largo del curso, entendemos que dicho trabajo supone una parte práctica que es imprescindible para la superación de los contenidos mínimos, sin la entrega de dicho trabajo la evaluación será negativa.

8.RECURSOS Y MATERIALES

Los recursos y materiales necesarios para el adecuado desarrollo de los ejercicios planteados en el aula aparecerán recogidos en cada una de las unidades didácticas. No obstante, para que el proceso de aprendizaje se desarrolle de la manera más satisfactoria posible y cumpla con los principios de calidad de la educación, esta materia se ejecutará dentro de un aula específica para EPV y, en función de las posibilidades económicas del departamento y del material existente inventariado, se utilizarán los siguientes recursos: Proyector de diapositivas, Cañón proyector, Ordenadores de alumnos (utilización de algunas de las aulas TIC existentes), Impresora/ Escáner/Copiadora, Cámara fotográfica digital, Libros técnicos de consulta sobre dibujo y pintura, Libros de texto, Horno cerámico.

Además, debido al uso de las TICs, se utilizarán programas informáticos de diseño gráfico y de manipulación de imágenes de código abierto tales como Paint, Tux- paint, Gimp, etc.

El alumno/a deberá venir provisto con regularidad del material requerido ya que sin él no se podrá seguir con normalidad el desarrollo de los temas, por lo tanto este aspecto se tendrá en cuenta en el apartado de evaluación. En casos puntuales o actividades especiales los materiales serán aportados por el departamento.

Creemos importante realizar la exposición de contenidos apoyándonos,

preferentemente, en imágenes. Se dispone de un libro de texto que se prodiga en la comunicación icónica.

Siempre que sea posible, llevaremos el aprendizaje fuera del aula con fines artísticos o visitas a exposiciones y lugares de interés cultural.

Por otra parte, hay que señalar como material propio de ser utilizado las visitas o entradas a webs y blogs especializados en la materia. Se podrán tomar algunos recursos como base de conocimiento y para la realización de actividades, a la vez que se le facilita al alumnado una orientación donde poder recoger y recopilar en internet información útil para una mejor asimilación de los contenidos de las diferentes unidades didácticas. Son muchas las páginas existentes en la red que pueden considerarse adecuadas para estos fines. De ellas, cabe citar por interesantes las siguientes:

- www.cnice.es: La página del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa mantiene este recurso multimedia con contenidos y actividades relacionados con el currículo de la EPV en la Educación Secundaria.

www.educacionplastica.net: Web en la que se pueden encontrar explicaciones interactivas, ejercicios prácticos, recursos para el aula, programas y enlaces. Trata contenidos tales como visión y percepción, estructuras modulares, trazados geométricos, color, volumen y perspectiva.

- Enciclopedia interactiva de la percepción visual: Recurso que presenta de forma amena y atractiva los fenómenos de la percepción visual. Contiene ejercicios sobre la percepción del ojo, del color, del movimiento o de la tercera dimensión. La página tiene en cuenta la accesibilidad de personas con discapacidades visuales al incorporar audio.

www.blog.educastur.es: Ofrece recursos para las TICs en Plástica.


- Taller de plástica: Web realizada por Néstor Alonso para el Colegio de la Canal (Luanco). De manera atractiva se presentan diferentes actividades y

experiencias realizadas con los alumnos de este centro utilizando las TICs.

www.artenlaces.com: Biblioteca virtual de enseñanza artística. Ángeles Saura reúne un amplio directorio de enlaces relacionados con la enseñanza artística: asignaturas, profesorado, museos, patrimonio, fundaciones, exposiciones, libros, etc. La autora también cuenta con un blog donde expone sus experiencias como profesora de educación artística.

- Web de Rafa Quintero: Este profesor de Dibujo ha elaborado una página muy interesante con abundante información, recursos para sus clases y enlaces relacionados con el Dibujo y la Plástica y Visual. Ha añadido también un aula virtual basada en Moodle.

- Departamento de Plástica_IES Infanta: Web con imágenes e información interesante sobre los estudios que imparte el departamento en la ESO.

- La composición visual en la pintura: Web elaborada por Javier Martín Arrillaga que propone el análisis de la obra de arte a través de sus elementos puramente visuales. 

- The artist's Toolkit: Presentaciones multimedia sobre los elementos del lenguaje visual del Instituto de Arte de Mineápolis.

- www.webplastica.es: Página de Gabriel de Paz Ureña que recoge las actividades que realiza como profesor de Educación Plástica y Visual.


- Elementos básicos del lenguaje visual: Web de Teresa Cuesta, que también mantiene el blog Materiales para la Educación Artística.

- www.xardesvives.com/plastica/recortes/: Página donde buscar inspiración en torno a la obra de Matisse y a una recopilación de trabajos de alumnos asturianos.

- www.mariaclaudiacortes.com/colores/colors.html: Experiencia animada e interactiva sobre la comunicación y el simbolismo del color.

- www.educaplus.org/luz/index.html: Web donde se explica de manera concisa y amena los fundamentos de la luz y el color. Extraordinario el ejemplo interactivo para entender la mezcla sustractiva y aditiva.

- www.educarex.es/recursos/mci/2002/24/menu_principal.html: Todo para introducir al alumnado en el apasionante tema de la percepción visual de forma absolutamente divertida e interactiva.

- www.artequin.cl/: “Espacio para el Arte” cuyo objetivo es incentivar la percepción y la creatividad, desarrollar la capacidad de observación y la apreciación del arte. Espacio chileno muy interesante y cómodo para usar con alumnos de secundaria. Cuenta con secciones tales como: 1. Pintura y artistas, 2. ¿Con qué pintamos? (técnicas), 3. Lenguaje del arte y artistas (glosario de términos artísticos), 4. Ojo con lo que ves (ilusiones ópticas), 5. Mirando un cuadro (guía interactiva para el análisis). 

- www.rena.e12.ve/Primeraetapa/estetica/index.asp: Espacio exclusivamente didáctico ideal para repasar conceptos de nivel de primaria y secundaria: explicación de técnicas y materiales para colorear, cuerpos geométricos, el dibujo del cómic, la estética a través de las épocas, color y círculo cromático, etc. Tiene espacios interactivos.

- www.wikipedia.es: Página donde se puede encontrar extensa información sobre cualquier entrada. Enciclopedia confeccionada por los usuarios de la red.

9. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA

Este apartado, en consonancia con la importancia en la adquisición de la competencia lingüística y como apartado íntimamente ligado a los contenidos transversales, ve incluida su inserción en la programación de manera obligada. En síntesis se trata de ofrecer una serie de estrategias de animación a la lectura desde el marco de la Educación Plástica y Visual. Tales estrategias quedan formuladas desde las siguientes actividades:

- Propuestas concretas de lectura y comprensión lingüística en torno a actividades referidas a los contenidos desarrollados en cada unidad didáctica.
- Ejercicios prácticos relacionados con la lectura: Crear imágenes a partir de textos recomendados, contestar a cuestionarios diversos, búsqueda de información y documentación en torno al estudio de conceptos relacionados con los diferentes estilos y tendencias de las artes visuales, etc.
- Mediante recomendaciones bibliográficas sobre temas que tengan que ver con el desarrollo de algunos de los contenidos estudiados (manuales, libros de texto, enciclopedias).

Por otro lado, el Plan de Lectura y Biblioteca que se desarrolla en el centro proporciona una excelente estrategia y se contempla como un valioso instrumento para que el alumnado potencie su acercamiento al mundo de los libros y a la lectura.

Para que las estrategias de animación a la lectura ofrezcan un resultado óptimo y adecuado, debe primar el sentido común a la hora de planificarlas. De poco sirve hacer recomendaciones bibliográficas sobre temas específicamente técnicos o muy densos, ya que se corre el riesgo de que fracase nuestra iniciativa y, además, podemos llegar a causar con ello un rechazo que en el futuro sea difícil de corregir.

Teniendo en cuenta la edad del alumnado de los diferentes cursos, que se encuentra entre la pubertad o pre-adolescencia y la adolescencia, se hace aconsejable elegir, en función de cada individuo, lecturas asimilables, que les ayuden a crecer y a formarse, y que potencien la creatividad.

No cabe olvidar el papel tan decisivo e importante que tienen las familias a la hora de que sus hijos e hijas adquieran una competencia lingüística adecuada y de que desarrollen un gusto por el conocimiento y la lectura. Por tanto, los padres y madres han de contribuir en el entorno familiar a fomentar dicho aspecto para que, en combinación con las estrategias de animación a la lectura

que se sigan y se programen en el centro educativo, se alcancen los objetivos planteados y el alumnado fortalezca su capacidad de entendimiento y razonamiento.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

La programación de salidas o actividades extraescolares constituyen una muy importante herramienta para la asimilación de los contenidos estudiados y para la adquisición de las competencias básicas. Se trata, por tanto, de establecer una manera práctica y diferente de trabajar contenidos y competencias.

Al programar una actividad extraescolar habrá que tener en cuenta las destrezas o subcompetencias que se trabajarán durante la misma para poder incluirla en el informe o memoria de la actividad y, en cualquier caso, utilizarla como método de evaluación del alumnado.

Entre las actividades extraescolares propuestas al DACE para su aprobación por parte del Consejo Escolar en este curso se encuentran:

- Visita al CAC de Málaga. ^[1]_[SEP]
- Visita al Museo Picasso, museo Ruso, museo Pompidou, Thyssen. - Visita al Museo Municipal de Málaga. ^[1]_[SEP]
- Visitas al entorno paisajístico de Málaga y alrededores y actividades de Dibujo del Natural. ^[1]_[SEP]
- Visita al FANCINE (Festival de Cine Fantástico de Málaga) ^[1]_[SEP]
- Visita a Principia, en Málaga. ^[1]_[SEP]

Estas actividades vendrán precedidas y seguidas de sesiones de trabajo en el aula que sirvan de preámbulo y predispongan al alumnado hacia las mismas, en primer lugar, y que contribuyan a la asimilación de las experiencias tomadas y adquiridas, en el segundo. ^[1]_[SEP] Para estas actividades, la incidencia en el trabajo

de las competencias es la siguiente:

- Comunicación lingüística: Los alumnos/as tendrán que entender explicaciones y textos que se les suministren.
- Conocimiento e interacción con el medio físico: Experimentarán con experiencias ajenas al devenir normal del aula.
- Social y ciudadana: Tendrán que poner en prácticas sus habilidades sociales.
- Cultural y artística: Serán testigos de hechos artísticos o culturales, tendrán que respetarlos, entenderlos e incluso aplicarlos en su trabajo.
- Aprender a aprender: La propia salida es una estrategia distinta de aprendizaje.
- Autonomía e iniciativa personal: El alumnado tendrá que tomar notas para un posterior trabajo en el aula, debiendo discriminar la información que no crea relevante.

11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con esta finalidad se aplica una metodología abierta y flexible, se plantean tareas de menor a mayor complejidad, se realizan trabajos en grupo, a veces se hacen tareas guiadas y otras son más libres para que desarrollen la creatividad o reflejen sus propios intereses de una manera espontánea.

Especial atención merecen las actividades encaminadas a cubrir los diferentes niveles de asimilación y aprendizaje del alumnado. Se tiene que tener en cuenta los distintos niveles de exigencia y dificultad para cada alumno o alumna en el desarrollo de los contenidos; esto nos llevará a plantear actividades de refuerzo o recuperación, y de ampliación o profundización, que iguallen las necesidades educativas del grupo.

Actividades de refuerzo o recuperación:

Destinadas a aquellos alumnos/as cuya adquisición de conceptos o

procedimientos no alcance el nivel mínimo, estas actividades incidirán en aquellos aspectos que no hayan sido asimilados en el nivel deseable, procurando que, sin ser repetitivas en su formulación mejoren la comprensión de los aspectos que el alumno no alcanzó.

Actividades de profundización o ampliación:

Recomendadas para el alumnado que habiendo desarrollado antes las capacidades requeridas, requiera nuevos retos de aprendizaje con mayor grado de dificultad. Se plantearán sobre la marcha y adaptándolas a las características personales de cada alumno/a.

Se desarrollan también acciones encaminadas a atender las necesidades del alumnado repetidor, del alumnado con materias pendientes y del alumnado con adaptaciones curriculares o necesidades educativas especiales.

11.1 Adaptaciones curriculares

Adaptaciones curriculares no significativas.

Las adaptaciones curriculares no significativas irán dirigidas al alumnado que presente desfase en su nivel de competencia curricular respecto del grupo en el que está escolarizado, por presentar dificultades graves de aprendizaje o de acceso al currículo asociadas a discapacidad o trastornos graves de conducta, por encontrarse en situación social desfavorecida o por haberse incorporado tardíamente al sistema educativo, dichos desfases serán analizados con el orientador, así como con la realización de las pruebas iniciales al inicio de un nuevo curso escolar.

Desde el Dto. de Dibujo se intenta que el alumnado realice las mismas actividades prácticas adaptando el proceso de calificación al proceso de realización curricular del alumno en cuanto a las actividades se refiere.

Con respecto a la parte de contenidos, se plantean unas series de preguntas/respuestas con relación al desarrollo de la parte teórica de la

materia, donde el alumno podrá ir adquiriendo la base para el posterior desarrollo de las competencias básicas y los contenidos mínimos que debe adquirir cualquier alumno para la promoción de la materia.

Adaptaciones curriculares significativas.

Las adaptaciones curriculares significativas irán dirigidas al alumnado con necesidades educativas especiales, a fin de facilitar la accesibilidad de los mismos al currículo.

Las adaptaciones curriculares significativas se realizarán de forma conjunta con el profesor de apoyo, adaptando la materia al nivel curricular del alumno.

11.2 Recuperación de materias pendientes

La recuperación de materias pendientes tendrán como objetivo el alcanzar los estándares de aprendizajes de la materia de Educación Plástica, recogidos Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Para la recuperación de las materias pendientes el alumno deberá entregar una serie de ejercicios prácticos trimestralmente, relacionados con los estándares de aprendizaje que deben superar y realizar una prueba escrita en la que se desarrollan los estándares que el alumnado debe adquirir. Para posibles dudas, los alumnos podrán realizar sesiones de refuerzo los lunes y jueves en horario de recreo, en la biblioteca.

Los ejercicios prácticos constarán de una serie de fichas, que se podrán encontrar en la conserjería del centro. Estos trabajos serán entregados cada trimestre en la fecha correspondiente.

- Entrega 1o Trimestre: Diciembre (Aula de Plástica a lo largo de todo el mes)
- Entrega 2o Trimestre: Marzo (Aula de Plástica a lo largo de todo el mes)

Entrega 3o Trimestre y Examen: Mayo, a concretar fecha y hora (Aula de Plástica)

Si el alumno tuviese alguna duda sobre la realización de alguno de los trabajos puede ponerse en contacto con la profesora y se realizarán tutorías personalizadas siempre que el alumno lo demande los Lunes y Jueves en la hora del recreo en la Biblioteca del centro.

Para superar la materia los alumnos deben adquirir los estándares de aprendizaje de la materia.

12. ELEMENTOS TRANSVERSALES.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 6 del decreto 111/2016, de 14 de junio, y sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias de la educación Secundaria Obligatoria que se vinculan directamente con los aspectos detallados a continuación, el currículo incluirá de manera transversal los siguientes elementos:

- a) el respeto al estado de derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución española y en el estatuto de Autonomía para Andalucía.
- b) el desarrollo de las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.
- c) La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, el autoconcepto, la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.

d) el fomento de los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.

e) El fomento de los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación, así como la prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.

f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, el conocimiento de la historia y la cultura del pueblo gitano, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y de cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.

g) el desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

i) La promoción de los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.

j) La promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable, la utilización responsable del tiempo libre y del ocio y el fomento de la dieta equilibrada y de la alimentación saludable para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral.

k) La adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, la formación de una conciencia ciudadana que favorezca el cumplimiento correcto de las obligaciones tributarias y la lucha contra el fraude, como formas de contribuir al sostenimiento de los servicios públicos de acuerdo con los principios de solidaridad, justicia, igualdad y responsabilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.

l) La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre las personas, pueblos y naciones, así como los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural y las repercusiones que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.

13. BIBLIOGRAFÍA DEL DEPARTAMENTO

En cuanto a la bibliografía de departamento, se contará con todo el material bibliográfico inventariado hasta la fecha (manuales, libros de texto, tratados de arte y pintura, enciclopedias, etc.), y se intentará, en la medida de las posibilidades del mismo, ampliar y renovar el número de volúmenes, dedicando una parte importante de la dotación económica anual para nuevas adquisiciones.

Entre las referencias que pueden considerarse dentro de la bolsa para posibles nuevas adquisiciones pueden tenerse en cuenta las siguientes:

13.2.1. Procedimientos y Técnicas:

- ALBERTS, J.: La interacción del color. Ed. Alianza Editorial S.A. Madrid, 1989.
- ARNHEIM, Rudolf : Arte y Percepción Visual. Ed. Alianza Editorial S.A. Madrid, 1992.
- BELLIDO, Ma José y GALLARDO, Pedro Pablo: El color y técnicas de impresión en la escuela. CEP Algeciras, 1991.
- BERGER, R.: Arte y Percepción. Ed. Gustavo Gili. Col. Arte y comunicación. Barcelona, 1972.
- CENNINI, C.: El libro del Arte. Ed. Akal. Madrid, 1988.
- DOERNER, Max: Los Materiales de Pintura y su Empleo en el Arte. Ed. Reverté S.A. Barcelona, 1991.
- EDWARDS, Betty: Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Ed. Urano. Barcelona, 1994.
- GWYNN, Kate: Pintar a la Acuarela. Ed. Blume. Madrid, 1983.
- ISCAN, Ferit: Así se hace un Collage. Parramón Ediciones. Barcelona, 1985.
- LAMBERT, Susan: El Dibujo. Técnica y Utilidad. Una introducción a la

percepción del dibujo. Ed. Blume. Madrid, 1985.

- MALTESE, Corrado: Las Técnicas Artísticas. Ed. Cátedra. Madrid, 1990.
- MAYER, R.: Materiales y técnicas del arte. Ed. Herman Blume. Madrid, 1985.
- MIDGLEY, Barry: Guía completa de la Escultura. Modelado y cerámica. Técnicas y materiales. Ed. Blume. Madrid, 1982.
- PARRAMÓN, José Ma.: Así se pinta al Óleo. Parramón Ediciones. Barcelona.
- PARRAMÓN, J. Ma.: Así se pinta al Pastel. Parramón Ediciones. Barcelona.
- RANCILLAC, Bernard: Cómo pintar a la pintura acrílica. Parramón Ediciones. Barcelona, 1985.
- WESCHER, Herta: La historia del Collage. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1980.
- ATANCE IBAR, J.: La educación artística. Claves para el desarrollo de la Creatividad. Ministerio de Educación y Deportes, Subdirección general. Madrid, 2001.
- BARRON F. Personalidad creadora y proceso educativo. Ed. Elicien. Barcelona, 1979.
- BEAUDOT, A.: La Creatividad. Ed. Narcea. Madrid, 1980.
- BRITTAIN, W.: Desarrollo de la capacidad creadora. Ed. Kapelusz. Buenos Aires.
- CHAUCHARD, Paul: El cerebro y la mano creadora. Ed. Narcea. Madrid.
- DE LA TORRE, S.: Creatividad. Qué es. Cómo medirla. Cómo potenciarla. Ed. Sertesa. Barcelona.
- DE LA TORRE, S.: Educar en la Creatividad. Recursos para desarrollar la creatividad. Ed. Narcea. Madrid.
- DÍAZ, Carmen: La Creatividad en la Expresión Plástica. Propuestas didácticas

y metodológicas. Ed. Narcea. Madrid.

- HEINELT, G.: Maestros creativos-alumnos creativos. Ed. Kapelusz. Buenos Aires
- LOWENFEL, V. y LAMBERT, R.: Desarrollo de la capacidad creadora. Ed. Kapelusz. Buenos Aires.
- SOLER FIERREZ, E.: Educación sensorial. Alhambra. Madrid.

13.2.3. Diseño e Imagen:

- APARICI, R. y GARCÍA MANTILLA, A.: Lectura de imágenes. Ed. De la Torre. Madrid, 1987.
- BARNICOAT, J.: Los Carteles. Su historia y lenguaje. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- BARONI, Daniele: Diseño Gráfico. Ed. Folio. Barcelona, 1989.
- BOUZA, F.: Procedimientos retóricos del cartel. C. I. S. Madrid, 1982.
- DALLY, Terence: Guía completa de la ilustración y el diseño. Ed. Blume. Madrid, 1992.
- DUBOIS, P.: El actofotográfico. Ed. Paidós Ibérica. Barcelona, 1986.
- FONT, Domenec: El poder de la imagen. Aula Abierta Salvat.
- HUESOMONTÓN, A. Luis: Los géneros cinematográficos. Ed. Reseña, 1983.
- JONES, CH.: Métodos de diseño. Gustavo Gili. Barcelona.
- SÁNCHEZ GUZMÁN, J. R.: Breve historia de la publicidad. Pirámide. Madrid.
- SATUE, Enric: El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Ed. Alianza. Madrid, 1992.
- SWAN, Alan: Creación de bocetos gráficos. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1990.

- VV.AA.:Lacámara.Ed.Salvat.Barcelona,1974.
- WONG, Wucius: Fundamentos del diseño bi y tri Dimensional. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1992.
- AENOR: Manual de normas UNE sobre Dibujo Técnico. Tomo III. Normas fundamentales. Madrid, 1997.
- CARRERASSOTO,T.:PerspectivaLineal.Sevilla,1987.
- GONZÁLEZ MONSALVE, M. y PALENCIA CORTÉS, J.: Geometría Descriptiva. Dibujo Técnico II. Sevilla, 1988.
- GONZÁLEZ MONSALVE, M. y PALENCIA CORTÉS, J.: Normalización Industrial. Sevilla.
- GONZÁLEZ MONSALVE, M. y PALENCIA CORTÉS, J.: Trazado Geométrico. Dibujo Técnico I. Sevilla, 1989.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J.: Geometría Descriptiva. Tomo I. Sistema Diédrico. San Sebastián, 1992.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J.: Geometría Descriptiva. Tomo II. Sistema de Planos Acotados. San Sebastián, 1993.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J.: Geometría Descriptiva. Tomo III. Sistema Axonométrico. Alcoy, 1964.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J.: Geometría Descriptiva. Tomo IV. Perspectiva Caballera. San Sebastián, 1991.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J.: Geometría Descriptiva. Tomo V. Sistema Cónico. San Sebastián, 1992.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J. y ÁLVAREZ BENGOA, V.: Curso de dibujo técnico y croquización. San Sebastián, 1992.

- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J. y ÁLVAREZ BENGOA, V.: Dibujo Técnico. San Sebastián, 1984.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J. y GALARRAGA ASTIBIA, R.: Normalización del Dibujo Industrial. San Sebastián, 1993.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J. y REVILLA BLANCO, A.: Tratado de Perspectivas. San Sebastián, 1985.

14. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS POR CURSOS

UNIDAD 1. LA OBRA PLÁSTICA	SEPTIEMBRE- OCTUBRE
UNIDAD 2. LA CREACIÓN PLÁSTICA	OCTUBRE- NOVIEMBRE
UNIDAD 3. LUGARES GEOMÉTRICOS	NOVIEMBRE-DICIEMBRE
UNIDAD 4. LA IMAGEN. FUNCIONES	ENERO- FEBRERO-
UNIDAD 5. CURVAS TÉCNICAS	FEBRERO- MARZO
UNIDAD 6. IMAGEN EN MOVIMIENTO	MARZO- ABRIL
UNIDAD 7. REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO	MAYO- JUNIO

ANEXO 1.

RÚBRICA

Todo alumno que demuestre de forma gráfica haber alcanzado los objetivos de las distintas unidades didácticas, a través de los trabajos realizados en clase, bajo el seguimiento personalizado del profesor, o haber evolucionado positivamente en el conjunto de las unidades didácticas desarrolladas con una actitud positiva, o haber superado sus propias dificultades denotando cierto progreso formativo, promocionará con el 60% de la calificación.

Para la parte proporcional de la calificación final y la calificación orientativa de cada uno de los trimestres se tendrán en cuenta las calificaciones de las distintas actividades realizadas. Estas calificaciones se corresponderán con la siguiente nomenclatura:

MB: cuando la actividad, además de estar realizada con corrección, está realizada con creatividad estética, habilidad gráfica y corrección en el trazado, limpieza, presentación.

B↑: cuando la actividad, además de estar realizada con corrección, está realizada con creatividad estética, habilidad gráfica y/o corrección en el trazado, limpieza, presentación.

B: cuando las actividades están realizadas con corrección y se corresponden con los objetivos y competencias a desarrollar.

B↓: cuando la actividad está realizada pero no se ajusta a los objetivos ni a las competencias a desarrollar.

R: cuando la actividad no se ajusta a los objetivos ni a las competencias a desarrollar, además de carecer de habilidad gráfica.

M: cuando la actividad no se ajusta a los objetivos ni a las competencias a desarrollar, además de carecer de habilidad gráfica, correcta presentación y

limpieza y uso indebido de los materiales utilizados.

Resumiendo, el alumnado será calificado atendiendo a los siguientes aspectos:

EI 80% de la nota corresponderá a la correcta resolución de ejercicios prácticos referentes a los contenidos del tema, originalidad y creatividad aplicada para la resolución de ejercicios.

En cuanto a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético. De esta manera se procurará que cada alumno y alumna utilicen los cauces expresivos que le resulten más naturales.

EI 20% restante de la nota será para el interés mostrado por los alumnos, así como por el respeto por los materiales, por los compañeros y al profesor, así como su disposición al trabajo en clase, material de trabajo, tomar apuntes, etc.

Al final de curso y de cada trimestre habrá una prueba cuya calificación positiva será obligatoria, esta versará sobre los contenidos mínimos trabajados durante el periodo que corresponda y el alumnado deberá sacar una nota mínima de 4.