

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEPARTAMENTO DE DIBUJO DEL I.E.S. SALVADOR RUEDA DE VÉLEZ-MÁLAGA.

CURSO ACADÉMICO 2017/2018

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO y CURSOS en los que IMPARTEN DOCENCIA:

Durante el presente curso académico 2017-2018, el Departamento de Dibujo está compuesto por D^a Lucía Ramírez Montiel, Jefa de Departamento, la cual se hará cargo de los grupos donde se ha ofertado la materia dentro del plan de bilingüismo, (5 grupos de 1º de la ESO, y 4 grupos de 2º de la ESO).

Las materias ofertadas por el Centro y el reparto de horas que han sido asignadas a este Departamento son las siguientes:

CURSO	GRUPOS BILINGÜES	Nº Alumnos/as	Horas	Total semanal
1º ESO (EPVA)	5	133	2 h.	10 horas.
2º ESO (EPVA)	4	112	2 h.	8 horas.
3º ESO (EPVA optativa)	No se imparte			
4º ESO (EPVA optativa).	No se imparte			

A. JUSTIFICACIÓN

Las imágenes constituyen un poderoso medio de representación, conocimiento y transformación de la realidad. La sociedad actual tiene una enorme capacidad para producirlas, transmitir las y consumirlas. Las imágenes se han convertido en un medio indispensable de conocimiento y comunicación; y todo parece indicar que su influencia se acrecentará en años venideros. Por ello, es preciso capacitar al alumnado en la comprensión, disfrute y valoración crítica de su entorno visual, desarrollando en ellos y ellas las capacidades, conocimientos y valores propios de las artes visuales, como parte integral de su formación.

Si bien todas las áreas del currículo deberían desarrollar la capacidad de observación de los alumnos y alumnas, es la Educación Plástica y Visual la que incide específicamente en el desarrollo de la percepción y el pensamiento visual. Proporcionando al alumnado las estrategias y recursos adecuados, se le capacitará para situarse en su entorno y en las imágenes que lo configuran de forma autónoma, crítica e innovadora.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual no consiste solamente en la manipulación de materiales artísticos o técnico-gráficos, sino que debe proporcionar al alumnado los conocimientos y experiencias que enriquezcan sus capacidades de observación, de comunicación y de transformación del entorno a través de imágenes, desarrollando su creatividad e intensificando sus experiencias estéticas.

El área de Educación Plástica Visual y Audiovisual debe contribuir a desarrollar dos aspectos fundamentales en la formación, y que están estrechamente relacionados entre sí: la percepción visual y la creación de imágenes, el saber ver, el saber comprender y el saber hacer y expresarse.

La percepción visual es un proceso cognitivo complejo, de índole marcadamente intelectual, relacionado con el resto de procesos cognitivos. Por ello el saber ver implica un conjunto de métodos y estrategias básicas entre las que se encuentran las de identificar, diversificar, clasificar, seleccionar, analizar, distinguir, relacionar, sintetizar, interpretar y aplicar. A su vez, la creación de imágenes implica intuir, imaginar, encontrar, inventar formas plásticas originales y significativas.

Es conveniente destacar la importancia que adquiere en esta área el conocimiento y desarrollo de la creatividad y la imaginación., así como de las técnicas para utilizarla a favor del individuo y de la sociedad, tarea a la que deberían contribuir todas las áreas y materias, pero muy especialmente las que están relacionadas con el arte. De ahí que entre los fines principales del área se encuentren el desarrollo de la capacidad de autoexpresión y de la estética.

El trabajo artístico o de expresión plástico- visual, por su profunda relación con el campo de lo afectivo y sensitivo, necesita al igual que las restantes materias de expresión y comunicación, la creación de un marco general que favorezca una adecuada dinámica de grupos y una actitud individual caracterizada por un deseo abierto de participación que permita la libre y amplia expresión personal.

Este ambiente inicial o marco general debe ser favorecido por el profesor/a y la propia institución docente a través de tres grandes aspectos:

Socio- afectivo, potenciando las relaciones personales en el aula, ejerciendo una adecuada labor tutorial y manifestando una actitud de apoyo y cordialidad al alumno.

Material, favoreciendo la creación de espacios abiertos, amplios e iluminados, o en su defecto, realizando una disminución razonable de la ratio que consiga un mejor aprovechamiento de las instalaciones y decorando o ambientando las mismas de forma agradable y personal para el alumnado.

Cultural, entendiendo que la expresión plástico-visual es una manifestación de la cultura de un pueblo y que los alumnos/as deben conocer los aspectos generales de dicha cultura para sentirse identificados con ella y asumirla en sus propias manifestaciones.

El otro gran aspecto del marco general es entender la expresión plástica y visual como un constante proceso de investigación y experimentación. Ambos aspectos están encaminados a favorecer el descubrimiento de nuevas vías de expresión, a desarrollar la creatividad, al no ser

caminos prefijados y rigurosamente conducidos, y a estimular la sensibilidad, la percepción y observación, que se consideran básicas para el adecuado desarrollo del lenguaje plástico- visual.

La educación artística no parte sólo del principio de suscitar vocaciones de artistas. Sus objetivos inmediatos son el desarrollo, la liberación, el estímulo de sus facultades hacia la observación y el despertar y afianzar sus facultades creadoras y a empezar a dotarles de una importante formación estética.

La apreciación de una obra de arte es ya de por sí un arte, pero la expresión creadora y la apreciación están perfectamente integradas en la vida, en la medida en que se convierten en las formas de una experiencia personal.

La actividad creadora hace del alumnado verdaderos creadores capaces de expresarse libremente y de defender así su dignidad, su originalidad y su integridad en una sociedad donde estas cualidades se ven con frecuencia amenazadas.

Por otra parte, la educación artística se vincula a una cultura de la que constituye un elemento capital. Los medios audiovisuales son unos instrumentos de prodigiosas posibilidades en materia de educación artística para jóvenes. Estos medios multiplican las formas de ver y de escuchar, la percepción se modifica, y gracias a ello, se forma una nueva cultura.

De este modo se entiende que en el siglo de la imagen, difundida por unos medios tan poderosos, la cultura artística sea uno de los elementos esenciales para salvaguardar la calidad de nuestra vida cotidiana,

Es de destacar la importancia que el diseño geométrico y la geometría, tanto plana como descriptiva, tienen para la comprensión e interpretación del mundo que nos rodea. Sobre todo en los cursos de Bachillerato dentro de la materia optativa de Dibujo Técnico.

LOS PRINCIPIOS DIDÁCTICOS

Considerar el nivel de capacidad del alumno/a y estimular nuevos niveles de capacidad.

Este principio exige considerar los rasgos psicológicos generales característicos de un grupo de edad y, también, los conocimientos que los alumnos/as han construido con anterioridad y que condicionan la asimilación de los nuevos contenidos. La investigación psicopedagógica desarrollada en este terreno ha demostrado que las capacidades características del pensamiento abstracto se manifiestan de manera muy diferente dependiendo de los conocimientos previos de que parten los alumnos.

Por ello, el estímulo al desarrollo del alumno/a exige compaginar el sentido o significación psicológico y epistemológico. Se trata de armonizar el nivel de capacidad, los conocimientos básicos y la estructura lógica de la disciplina. Para ello, será necesario que los contenidos sean relevantes y se presenten organizados.

Promover el desarrollo de competencias básicas y específicas.

En una sociedad en la que los conocimientos se encuentran en permanente transformación, el mejor legado que podemos dar a los alumnos/as es el de la transmisión de los mecanismos necesarios que les permitan integrarse eficaz y constructivamente en la sociedad en que viven para que, finalmente, incluso puedan cooperar de manera personal en esas transformaciones.

Los currículos actuales, aun destacando la vertiente conceptual en los contenidos, subrayan en los objetivos generales de la etapa, en los objetivos de las materias y en los criterios de evaluación la importancia de la adquisición de herramientas de trabajo (análisis, esquemas, búsqueda y selección de información significativa, etc.) que vayan articulando estrategias de aprendizaje autónomo. Ello materializa una de las dimensiones de la educación vinculadas al desarrollo de la función tutorial y orientadora a través de la docencia: el enseñar a pensar y trabajar y el enseñar a emprender, mostrar iniciativas y decidir.

Las competencias van a constituir un referente de capacidad en los alumnos/as para saber hacer, para obrar; se concretarán en las distintas materias y configurarán uno de los ejes esenciales para guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el proceso evaluador.

Estimular la transferencia y las conexiones entre los contenidos.

En la Educación Secundaria Obligatoria es la materia la forma básica de estructuración de los contenidos. Esta forma de organización curricular facilita, por un lado, un tratamiento más profundo y riguroso de los contenidos y contribuye al desarrollo de la capacidad de análisis de los alumnos/as. No obstante, la fragmentación del conocimiento puede dificultar su comprensión y su aplicación práctica. Debido a ello, es conveniente mostrar los contenidos relacionados, tanto entre los diversos bloques componentes de cada una de las materias, como entre las distintas materias. Ello puede hacerse tomando como referente el desarrollo de las competencias básicas a las que ya hemos aludido; también, y más concretamente, por medio de los contenidos comunes-transversales, construyendo conceptos claves comunes y subrayando el sentido de algunas técnicas de trabajo que permitan soluciones conjuntas a ciertos problemas de conocimiento.

Contribuir al establecimiento de un clima de aceptación mutua y de cooperación.

Investigaciones sobre el aprendizaje subrayan el papel del medio socio-natural, cultural y escolar en el desarrollo de los alumnos/as. En este proceso, la labor del docente como mediador entre los contenidos y la actividad del alumno/a es esencial. La interacción entre alumnos/as influye decisivamente en el proceso de socialización, en la relativización de puntos de vista, en el incremento de las aspiraciones y del rendimiento académico.

Los objetivos de la etapa, los objetivos de las materias y los criterios de evaluación insisten en este aspecto. Será necesario diseñar experiencias de enseñanza-aprendizaje orientadas a crear y mantener un clima de aceptación mutua y de cooperación promoviendo la organización de equipos de trabajo y la distribución de tareas y responsabilidades entre ellos/as.

B. CONTEXTUALIZACIÓN

La acción educativa está influida por las variables del medio físico social en el que se desarrolla, es decir, por la realidad y las necesidades planteadas en cada situación escolar concreta.

Ante este hecho se nos plantea la necesidad de identificar y analizar cuáles son esas variables que configuran el contexto escolar en el que vamos a desarrollar la acción educativa concreta.

Entre esas variables destacamos las siguientes:

- La situación física, socioeconómica y cultural de la zona, barrio o población, donde se ubica el centro escolar.
- La características de la comunidad familiar a la que pertenecen los alumnos/as.
- La tipología de centro escolar en el que vamos a desarrollar la acción educativa, y los indicadores de su estructura y funcionamiento.
- Y finalmente, como la variable esencial, las características concretas de los alumnos/as con los que vamos a desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El conocimiento de las tres primeras variables descritas nos vendrá dado a través del Proyecto Educativo del Centro (PEC). En el caso de la cuarta variable, la más importante sin duda, se hace necesaria una doble observación:

- Observación inicial, a principio de curso, que puede ser directa y completándola consultando el expediente escolar, entrevistando a los alumnos, a los padres, realizando algún test y recabando información de cursos anteriores.
- Observación continuada, a lo largo de todo el curso, que nos proporcionará un nivel de información más completo y actualizado.

CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO Y DEL ALUMNADO

Vélez-Málaga es una localidad situada en el interior a pocos kilómetros de la costa en la provincia de Málaga con una población de aproximadamente 79.000 habitantes. En la actualidad, Vélez-Málaga es un importante sector turístico en el municipio, seguido por la agricultura, la pesca, y cuya economía gira en torno a estos sectores.

La bondad del clima y su proximidad a una gran ciudad como Málaga hace que mantenga una cantidad apreciable de residentes de procedencia europea, principalmente ingleses, alemanes y nórdicos. En los últimos años la inmigración procedente de Marruecos y países latino-americanos y del este de Europa ha aumentado considerablemente.

Todas estas circunstancias desembocan en una mayor concentración de alumnado extranjero (a veces sin dominio del castellano), circunstancia esta que supone un reto añadido a la ya difícil tarea de motivar al alumnado que, aunque heterogéneo, se compone en un alto porcentaje de interesados en dejar los estudios al cumplir la edad preceptiva e incorporarse al mundo laboral, aún no habiendo obtenido el título de graduado en la E.S.O.

Por otra parte, la educación que ha recibido el alumno como emisor de mensajes visuales durante su periodo de formación en los colegios y en su entorno familiar tiene un marcado carácter lúdico y recreativo con un alto componente de manualidad y manipulación de materiales y marcando un limitado campo para la expresión personal.

Por lo que respecta a la formación que ha recibido como receptor de mensajes visuales, cuando el alumno llega al instituto su formación en este sentido es mínima o nula, y al no haber iniciado el desarrollo de una visión crítica de los mensajes visuales, no se cuestiona la intención o función de los mismos.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA

El centro de secundaria constituye un escenario educativo que debe ofrecer al alumnado, un marco social abierto y flexible en el que se fomente la interacción de apoyo que favorezca la consolidación de la confianza en sí mismos de los estudiantes. En definitiva, el centro debe ser un medio que facilite de forma general el óptimo desarrollo entre el sujeto y su entorno.

Y si queremos potenciar una enseñanza constructiva, resulta imprescindible adecuar la organización escolar al desarrollo psicológico y social del alumnado, es decir, basar nuestra tarea docente en las capacidades de los estudiantes adolescentes con el fin de contribuir al desarrollo de individuos adultos críticos y autónomos.

El retrato del alumnado de la Etapa Secundaria es el de unos adolescentes en proceso de cambios biológicos, cognitivos y psicosociales para insertarse en la vida adulta. Pero, sobre todo, lo que hemos de tener en cuenta es que son sujetos activos constructores de su propio conocimiento, fruto de una elaboración personal y de un proceso interno de pensamiento.

Hay que orientarlos principalmente hacia el continuo desarrollo de la capacidad de pensar para que en el futuro se conviertan en individuos críticos y autónomos capaces de conducirse adecuadamente en el mundo que les rodea.

Esto, sin lugar a dudas, se consigue partiendo de un tipo de aprendizaje que, además de proporcionar nuevos conocimientos, sea capaz de movilizar el funcionamiento intelectual, dando la posibilidad de que se adquieran nuevos aprendizajes. Es decir, mediante un aprendizaje constructivista.

C. OBJETIVOS

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

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

D. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

COMPETENCIA CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)

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

COMPETENCIA 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.

Se propondrán actividades que desarrollen la capacidad lectora del alumnado, así como la relación del lenguaje escrito con el lenguaje visual, en todo lo relacionado con el cómic. De la misma forma, se realizarán exposiciones orales en grupo para fomentar la expresión oral y espíritu crítico sobre diferentes aspectos culturales y artísticos.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA BÁSICA EN CIENCIA 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, en especial en todos los bloques de contenidos referentes a geometría plana. También 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.

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 SOCIAL Y CÍVICA (CSC)

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. Se trabajará en todas aquellas actividades dirigidas a distintas campañas de concienciación o a la conmemoración de días especiales como por ejemplo el 25 N, etc.

COMPETENCIA 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.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

COMPETENCIA SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEP)

El desarrollo de esta competencia 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

E. CONTENIDOS

Según lo estipulado en el Decreto 111/2016, de 14 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, y en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, los contenidos por cursos para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son los siguientes ordenados por cursos:

CONTENIDOS DE 1º DE LA E.S.O.

En aquellos grupos donde la materia se imparta de forma bilingüe, en la temática de actividades que así lo permitan, se incorporarán aspectos relativos a la cultura del idioma de que se trate.

Bloque 1. Expresión Plástica:

1.- Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.

2.- El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

3.- Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

4.- La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

1.- Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

2.- Grados de iconicidad. Significante y significado.

3.- Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes.

4.- La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas de Andalucía.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

1.- Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.

2.- Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas.

3.- Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.

4.- Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.

5.- Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.

CONTENIDOS DE 2º DE LA E.S.O.

En aquellos grupos donde la materia se imparta de forma bilingüe, en la temática de actividades que así lo permitan, se incorporarán aspectos relativos a la cultura del idioma de que se trate.

Bloque 1. Expresión Plástica:

1.- Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

2.- Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

3.- El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

4.- Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.

5.- El collage.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 1.- Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
- 2.- La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
- 3.- Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
- 4.- Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 1.- Teorema de Tales y lugares geométricos.
 - 2.- Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
 - 3.- Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
 - 4.- Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
 - 5.- 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.
-

F. TRANSVERSALIDAD y Cultura Andaluza

La relación interdisciplinar que debe existir con el resto de las áreas del diseño curricular a lo largo del curso académico es la siguiente:

- Música: Lenguaje musical. Relación con el visual. Paralelismos entre armonía, ritmo y tono.

- Lengua Castellana y Literatura: Usos y formas de la comunicación oral y escrita. Ilustración gráfica de textos. Uso del texto y la imagen en el cómic, el slogan en el lenguaje publicitario, cartelería, etc.

- Ciencias de la Naturaleza: Estudio sistemático de elementos naturales para detectar su esquema compositivo. Contribuir mediante el dibujo al mejor conocimiento de los seres vegetales y animales y del entorno que le rodea.

- Ciencias Sociales, Geografía e Historia: promover la investigación en aspectos estéticos de otros tiempos y culturas, así como en manifestaciones artísticas del entorno, comprendiendo de este modo la historia en la cual se encuentra inmerso.

- Educación Física: Favoreciendo el conocimiento de su propio cuerpo mediante nociones básicas de anatomía.

- Matemáticas: sobre todo en los bloques relacionados con la geometría.

- Tecnología: Desarrollando una visión espacial que le permita resolver problemas de diseño, no solo gráficos sino también espaciales.

TEMAS TRANSVERSALES

El presente documento muestra integrados los contenidos comunes-transversales en los objetivos, en las competencias específicas, en los diferentes bloques de contenido y en los criterios de evaluación. De esta manera entendemos que el fomento de la lectura, el impulso a la expresión oral y escrita, las tecnologías de la información y la comunicación y la educación en valores son objetos de enseñanza-aprendizaje a cuyo impulso deberemos contribuir. Constituyen ejemplos de ello los siguientes:

- Tolerancia intelectual para aceptar y estar abiertos a obras, opiniones, interpretaciones y puntos de vista diferentes de los propios.

- Actitud de rechazo ante mensajes que denotan una discriminación sexual, racial, social, etc.

- Análisis de materiales impresos y audiovisuales integrando y relacionando los recursos verbales y plástico-visuales que emplean.

- Empleo de las tecnologías de la información y la comunicación para ampliar conocimientos plástico-visuales y para expresar, de forma personal y creativa, sus vivencias y emociones.

- Disfrute del tiempo de ocio de una manera personal y enriquecedora.

- Utilización de recursos materiales variados, del entorno, convencionales y no convencionales.

Las orientaciones del alumnado por parte del profesorado irán dirigidas a superar las barreras sociales, favoreciendo el desarrollo personal y la adquisición de habilidades específicas, lo que no debe ser interpretado como una interferencia, sino como la ampliación de horizontes dándoles la mayor extensión posible.

Las sugerencias en este apartado irán dirigidas fundamentalmente a introducir las siguientes actuaciones:

- La valoración del papel de la mujer en la obra de arte en tanto que objetos y sujetos de la misma, y sus consecuencias sociales.

- Las aportaciones de hombres y mujeres, y su diferente valoración social.

- Fomentar la expresión de las emociones por medios no verbales será beneficioso sobre todo para chicos/as que normalmente se ven forzados a no manifestar sus sentimientos.

- Estimular la cooperación entre alumnas y alumnos, confrontándolos con sus propios estereotipos, que de forma inconsciente reflejan en sus trabajos, desarrollando actitudes de solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas a través del trabajo en grupo, que se convierte así, en otro de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

- Evaluar el sentido de la estética, la limpieza y el orden en los alumnos/as.

- Evitar la valoración sesgada en razón de los estereotipos de género.

De igual forma debemos despertar en el alumno/a una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas actualmente a través de la publicidad y la utilidad en la misma de formas y contenidos que denotan una discriminación sexual, social o racial.

Mediante los trabajos en grupo, desarrollaremos hábitos de comportamiento solidario así como actitudes de solidaridad y cooperación.

Por último, y poniendo como pretexto la celebración de días especialmente importantes, como el día mundial de la paz, o el de la mujer, etc. propondremos actividades que versen sobre ellos para de esta forma concienciarlos y sensibilizarlos sobre dichos temas.

Con relación al fomento de la cultura andaluza, siempre que se sea posible, se trabajará sobre obras o autores andaluces, explicando su importancia en la cultural nacional y mundial.

G. ACTUACIONES Y MEDIDAS referentes:

1.- AL PROGRAMA DE COMPRENSIÓN LECTORA Y AL USO DE LA BIBLIOTECA ESCOLAR

ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA

Tanto los alumnos/as de 1º y 2º de la ESO, tendrán que realizar durante el curso, actividades relacionadas con la ilustración o el diseño de portadas de libros que han tenido que leer con anterioridad, ya sea de algún libro de lectura de otras materias, fragmentos seleccionados, o de relatos escritos por ellos mismos, o de otros compañeros, para así, conseguir que el alumnado pueda desarrollar su creatividad en base a un relato, demostrando de esta forma la comprensión del texto y el mensaje de la obra escogida.

ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y EL USO DE LA BIBLIOTECA

Mediante trabajos monográficos en grupo, el alumnado tendrá que preparar el desarrollo de un tema sobre alguna obra importante representativa de nuestra cultura, o de otra propia del alumno/a, ya sea, pictórica, escultórica o arquitectónica, o bien sobre algún autor o movimiento artístico. Posteriormente, tras la búsqueda de información empleando las TICs y la Biblioteca, cada grupo tendrá que realizar una exposición oral de su trabajo, para de esta forma potenciar su expresión oral, su capacidad de organización, y su valoración de aquellos aspectos que ellos estimen más importantes y representativos.

2.- APLICACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET

Los Objetivos a alcanzar con este recurso didáctico son los siguientes:

- 1.- Facilitar la apreciación del hecho artístico como fuente de goce estético.
- 2.- Utilización de Internet como herramienta para la realización de diseños gráficos.

El primer objetivo será general para todos los alumnos/as de la etapa de secundaria, mientras que el segundo será dirigido a los alumnos/as que cursen 2º de la E.S.O.

1.- Apreciación del hecho artístico como fuente de goce estético:

Se pretende con este objetivo, poner a disposición del alumnado toda la información posible sobre el mayor número de manifestaciones artísticas de todos los tiempos, para ello, se facilitan las siguientes direcciones de museos, en las cuales el alumno/a podrá realizar una visita virtual interactiva.

De esta forma conocerá a los principales autores así como sus obras cumbres y accederá a todo tipo de comentarios sobre dichos trabajos, pudiendo entender de esta forma, tanto al autor, como a su obra, como el momento histórico en el cual surge.

http://www.salvador-dali.org/museus/figueres/es_visita-virtual.html

Museo Dalí

<http://www.museodelprado.es/>

Museo del Prado

<http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Musee.nsf/0/2986F8A0D35157FBC1256DA40045A27D?OpenDocument&sessionM=3.2&L=3>

Museo Pompidou

<http://www.louvre.fr/llv/commun/home.jsp>

Museo del Louvre

<http://www.museothyssen.org/thyssen/home>

Museo Thyssen-Bornemisza

Esta actividad podrá tener una doble vertiente, una visita libre al museo, o bien una búsqueda en el de datos concretos, para lo cual se necesitaría una labor de preparación previa por parte del profesorado para de los contenidos a tratar en dicha visita.

2.- Aplicación de Internet en el diseño gráfico

En este caso al alumno/a se le indicarán nociones básicas del empleo de los programas de diseño gráfico más empleados como el GIMP, el Adobe Images Reader, y el uso de otras aplicaciones como PIXTON, en la creación de cómics, todo ello intentando simultanearlo con el área de informática. Se le facilitarán direcciones de tutoriales de estos programas:

<http://todogimp.com/>

<http://blog.opensys911.net/completo-curso-manual-de-gimp-en-espanol-para-principiantes/>

<http://www.arguba.com/manuales-espanol/manual-gimp-introduccion/>

http://www.adobe.com/designcenter/reader/articles/rdr7at_images.html

<http://www.tutorial-enlace.net/listado-largo-de-tutoriales-Image%20ready.html>

<https://www.pixton.com/es/>

Para finalizar se pondrán a disposición del alumnado las siguientes páginas específicas para la realización de diseño gráfico asistido por ordenador:

Tipografías

http://www.publispain.com/superfuentes/fuentes/O/letra_1.html

<http://www.letramania.com/>

<http://www.cssblog.es/104-tipografias-gratis-para-disenar-sitios-y-logotipos/>

<http://www.fontreactor.com/>

Diseño Gráfico

http://www.youtube.com/watch?v=Ef3q_peiwlI

http://www.ars-logo-design.com/es/biblioteca_logo.htm

<http://www.cristalab.com/tutoriales/5-diseno-grafico/>

<http://www.tutorial-enlace.net/listado-largo-de-tutoriales-dise%C3%B1o%20grafico.html>

<http://www.tooler.com.ar/2007/02/20/video-tutoriales-gratuitos-para-aprender-retoque-fotografico-y-diseno-grafico/>

Este Departamento ha propuesto en esta Programación el uso de las nuevas tecnologías enfocadas a tres vertientes:

- 1.- Uso del ordenador como herramienta de trabajo en los que se emplearán programas de diseño gráfico para la elaboración de carteles, portadas, etc. Así como programas de edición de videos, para montajes audiovisuales.
- 2.- Uso de Internet como fuente de información a la hora de recabar cualquier tipo de información, ya sea sobre algún tema o sobre algún aspecto tratado durante el curso, o como consulta de bibliografías de movimientos artísticos, obras y autores.
- 3.- Uso de la red como medio de disfrute personal y de acceso a visitas virtuales a museos o sitios de interés.

3.- BILINGÜISMO:

Este curso académico 2017-2018, se ha incorporado la asignatura de EPVA en 1º y 2º de ESO al proyecto bilingüe a las materias de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Educación Física que ya participaban con anterioridad. Como ya ha quedado reflejado en los puntos anteriores dentro de esta programación, este Departamento impartirá la materia dentro del programa de bilingüismo en los 5 grupos de 1º de la ESO, y en los 4 grupos de 2º de la ESO, por parte de la profesora Dª Lucía Ramírez Montiel.

La incorporación del Proyecto de Bilingüismo dentro de nuestro centro de secundaria conlleva importantes novedades:

- Nuevo modelo organizativo (Colaboración entre departamentos, figura del Coordinador, etc.).
- Nuevo modelo curricular (Currículo integrado). El profesorado es el gran pilar e instrumento para desarrollar todas las iniciativas del Plan de Fomento del Plurilingüismo, y por ello su formación se convierte en una prioridad.

El objetivo principal es actualizar los conocimientos lingüísticos, para que sea capaz de interactuar con el alumnado de una forma fluida en la lengua extranjera, pero también debe actualizar su formación sobre la cultura de otros países, nuevas prácticas metodológicas,

elaboración de materiales y uso de las nuevas tecnologías. El profesorado de idiomas y de áreas no lingüísticas debe conocer en profundidad las teorías comunicativas.

En cuanto a nuestros alumnos bilingües, se beneficiarán de este proyecto a tres niveles:

Lingüísticamente: serán capaces de reflexionar sobre las lenguas con facilidad, estableciendo comparaciones y similitudes entre ellas. Esto desarrollará su capacidad metalingüística; igualmente al manejar materiales reales en otros idiomas, su capacidad crítica aumentará pues recibirá información sobre un mismo tema desde perspectivas diferentes.

Culturalmente: aprenderán sobre otras realidades en la lengua original de esos países, adquiriendo un nuevo prisma con el que contemplar el mundo. Aumentará su interés por otras culturas y su tolerancia.

Cognitivamente: las personas bilingües presentan una mayor flexibilidad cognitiva que los monolingües en áreas como la inteligencia verbal, razonamiento, solución de problemas, etc.

Plan de actuación de EPVA para 1º y 2º de ESO

La profesora llevará a cabo las siguientes líneas de actuación a largo del curso:

- Reunión, cuando sea necesario, con el coordinador del proyecto bilingüe y el resto de profesorado de las áreas no lingüísticas (ANLs) para la preparación de materiales, exposición de temas y resolución de problemas. Para esto hay estipulada una reunión semanal de 1 hora todos los martes a segunda hora junto con el resto del profesorado que participa en el plan de bilingüismo.
- Elaboración de materiales curriculares bilingües y confección del currículo integrado en colaboración con las otras asignaturas no lingüísticas.
- Actualización de su formación sobre la cultura de otros países, nuevas prácticas metodológicas, elaboración de materiales y uso de las nuevas tecnologías.

En este “**Año 1**” en la materia de EPVA, el proyecto plantea como objetivo primordial mejorar y ampliar la competencia comunicativa de nuestros alumnos en inglés, con el fin de ayudarles a comprender el mundo en el que viven y comunicarse con personas de distintas culturas.

La programación de esta materia será básicamente la misma que la no bilingüe, con las siguientes consideraciones.

OBJETIVOS

Se amplían los objetivos ya indicados en la programación general de las materias señaladas con los siguientes objetivos lingüísticos:

- Lograr una mejora en la competencia lingüística tanto en la lengua materna como en la extranjera.
- Incrementar el vocabulario propio del área tanto en lengua materna como extranjera.
- Adquirir la capacidad de comunicarse en segunda lengua, usándola para aprender contenidos artísticos.

METODOLOGÍA

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Se procurará que, en la medida de lo posible, el uso de la lengua materna complementa a la lengua extranjera, evitando las traducciones de una en otra. Se harán resúmenes de los contenidos o se seleccionarán las partes del temario que se consideren fácilmente comprensibles por el alumnado para trabajarlas en inglés, como por ejemplo, listas del vocabulario básico.
- Se usará el inglés, a través de la lectura comprensiva, de la realización de actividades: resúmenes en inglés, trabajos de investigación en inglés, respuesta a cuestionarios dirigidos...

- Se promoverá el uso del inglés en clase, ya sea por medio de la comprensión y expresión escritas, con el aumento de las actividades orales y comunicativas.
- Colaboración en los proyectos de Inmersión Lingüística.
- Diseño y producción de actividades de ambientación del centro.
- Ejecución y práctica de las actividades AICLE /CLIL en inglés.
- Diseño de materiales y unidades didácticas en inglés con la metodología AICLE/CLIL-listos para usar.
- Se trabajará y fomentará el uso de las nuevas tecnologías. Deberán realizar trabajos sobre temas enlazados con el currículum. Estos trabajos deben realizarlo con el documento expositivo: Open Office, Power Point o Prezi. Trabajaremos así la competencia digital y de autonomía del alumno.
- Inmersión de la auxiliar de conversación en la vida del Centro y el aula.
- Realización de actividades relacionadas con fiestas populares típicas de los países de lengua inglesa que sean de especial interés para esta materia.
- Creación de un ambiente bilingüe (carteles en las dos lenguas dentro y fuera del aula, exposiciones, etc.).

EVALUACIÓN

En la evaluación de la materia que se imparte de forma bilingüe, primarán los aspectos curriculares propios del área, si bien, las competencias lingüísticas desarrolladas en la otra lengua serán tenidas en cuenta en la evaluación de la materia, mejorando así los resultados obtenidos por el alumnado, y potenciando que el alumno demuestre lo aprendido empleando las cinco destrezas comunicativas en la segunda lengua.

- El uso de la lengua inglesa supondrá aproximadamente el 50% al inicio con la meta de llegar al 90%, y se valorará de forma positiva el uso correcto del vocabulario propio del área así como la corrección gramatical.
- Se evaluará positivamente el uso de la lengua inglesa durante el desarrollo de la clase y en las producciones orales y escritas del alumnado.
- Siempre se valorará la actitud positiva, receptiva y activa del alumnado ante las actividades propuestas por el profesorado que forma parte del “equipo bilingüe”.

H. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN de los contenidos: UNIDADES DIDÁCTICAS por CURSOS

La concreción de los objetivos y los contenidos ha tenido en cuenta los siguientes principios:

- a) Adecuación al desarrollo evolutivo de los alumnos/as de cada uno de los cursos.
- b) Consideración de los objetivos de la etapa, los objetivos de las materias y su relación con las competencias básicas.
- c) Aprendizajes previos que el alumnado tiene como consecuencia de su historia educativa.
- d) Coherencia con la lógica interna de cada una de las materias a la que pertenecen los contenidos de enseñanza y aprendizaje.
- e) Selección de contenidos de acuerdo con los bloques del currículo oficial.
- f) Equilibrio entre los contenidos y el tratamiento cíclico de los más significativos.
- g) Interdisciplinariedad.
- h) Relevancia y consideración de las competencias básicas y los contenidos comunes-transversales en función de las características de las materias en que se integran.

PRIMERO DE E.S.O.

- Bloque 1: 1º trimestre
- Bloque 2: 2º trimestre
- Bloque 3: 3º trimestre

SEGUNDO DE E.S.O.

- Bloque 1: 1º trimestre
- Bloque 2: 2º trimestre
- Bloque 3: 3º trimestre

DESARROLLO DE ACTIVIDADES POR CURSOS ATENDIENDO A LOS CONTENIDOS Y A LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1º ESO

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

Contenido	Crit. Ev.	Actividad
Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea y formas	1, 2, 3	Elementos que intervienen en la comunicación visual. Emisor, receptor, mensaje, canal, código, contexto.
		Realización de un dibujo libre mediante puntos
		Realización de un dibujo libre mediante líneas
		Realización de un dibujo libre mediante planos
El color y su naturaleza. Círculo Cromático. Colores primarios, secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.	5	Realización de un círculo cromático de 6 partes donde se reproducen los colores primarios y los secundarios.
		Realización de un dibujo libre con colores cálidos que simbolice amor, pasión, peligro, aventura, etc.
		Realización de un dibujo libre con colores fríos que simbolice calma, tranquilidad, relax, tristeza, etc.
Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.	7	Realización de un muestrario de texturas visuales con témperas y diversos materiales como cepillos de dientes, esponjas, etc.
		Realización de un muestrario de esgrafiados con grafito de texturas táctiles
		Realización de un dibujo libre empleando la técnica del collage con material reciclado con diversas texturas táctiles.

La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.	3, 9	Representación de un bodegón con grafito o carbón empleando la técnica del claroscuro.
		Representación de un bodegón copia del natural mediante témperas.

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Contenido	Crit. Ev.	Actividad
Percepción Visual. El Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.	1, 2	Construcción de un zootropo
		Diseño de una ilusión óptica con rotuladores de colores
Grados de iconicidad de una imagen. Significante y significado dentro del lenguaje visual.	3	Diseño de dos signos visuales que conlleven una orden, y una indicación.
Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes.	4	Realización de una imagen con finalidad informativa,(signo visual)
		Realización de una imagen con finalidad expresiva (anuncio publicitario)
		Realización de una imagen con finalidad estética, (obra abstracta o figurativa)
	3, 4	Realizar un visionado de imágenes publicitarias y analizar todos aquellos aspectos de los que se han valido para transmitir el mensaje.
La obra Artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía	1, 3, 4	Realización de un trabajo monográfico sobre una artística andaluza a elección particular del alumno/a y exponerlo en público al resto de la clase.
		Realizar una interpretación personal sobre la misma obra seleccionada empleando cualquier tipo de técnica.

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO:

Contenido	Crit. Ev.	Actividad
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.	1, 2	Prueba tipo test sobre el material específico de Dibujo técnico, así como su uso.
Concepto y Trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas.	3	Dada una recta, trazarle paralelas y perpendiculares que pasen por puntos externos a ella.
Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz	9, 10	Suma y resta de segmentos con regla o compás.
		Trazado de la mediatriz de un segmento.
Circunferencia, círculo y arco. Conceptos y trazados.	4, 5	Construcción de una circunferencia lobulada de seis elementos
		División de una circunferencia en partes iguales. Diseño de un polígono estrellado.
Operaciones con ángulos: suma, resta de ángulos. Bisectriz.	6	Clasificación de los distintos tipos de ángulos.
	7	Suma y resta de ángulos
	8	Bisectriz de un ángulo

2º DE LA ESO

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

Contenido	Crit. Ev.	Actividad
Composición, Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.	3	Realización de un muestrario de 4 composiciones distintas con diferentes tipos de equilibrio, ritmo y proporción. Con técnicas libres pero todas ellas distintas.
Niveles de iconicidad de la imagen. Abstracción figuración	3, 5, 10	Creación de la evolución de una imagen en 4 grados de iconicidad, de lo figurativo a lo abstracto.

El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	5, 6, 8	Realizar el diseño de un cartel conmemorativo siguiendo todos los pasos del proceso creativo: Boceto, encaje, apuntes, elaboración final.
Técnicas de expresión gráfico-plásticas.	5, 6, 11	Realización del mismo dibujo libre tres veces empleando en uno de ellos solo técnicas secas, en otro solo técnicas húmedas, y en el tercero, técnica mixta.
El collage	8, 9, 11	Realización de un trabajo en grupo donde se empleará la técnica del collage.

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Contenido	Crit. Ev.	Actividad
Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.	5, 6	Realización de un trabajo de investigación sobre alguna obra de arte mundial, o propia de la cultura propia del alumnado, seleccionada por él/ella. Y su posterior exposición oral ante los compañeros/as.
		Interpretación personal y crítica sobre la misma obra seleccionada, pudiendo emplear aspectos críticos a la misma, o trasladarla al momento actual.
La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo.	5	Diseño de el anagrama de un producto inventado, así como su nombre.
	14	Realización mediante un collage de un anuncio publicitario en papel sobre el producto inventado. Se deberá acompañar de un slogan.
Imagen fija. La fotografía- Orígenes de la fotografía. Elementos básicos. Encuadres y puntos de vista	7	Visionado documental sobre los orígenes de la fotografía y puesta en común sobre lo que han visto en él.
		Realización de una muestra de fotografías donde se vean los distintos encuadres. (sirven impresas en folios en b/n)
		Realización de una muestra de fotografías donde se vean los distintos puntos de vista (sirven impresas en folios en b/n)
Imagen secuenciada: el cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.	8	Realización en grupo de un cómic de 15 viñetas donde el alumnado tendrá que desarrollar una idea y argumento previo, sobre aspectos de solidaridad, tolerancia y respeto.

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

Contenido	Crit. Ev.	Actividad
Teorema de Tales. Lugares Geométricos	11, 12	División de un segmento en partes iguales mediante el teorema de Tales.
		Principales lugares geométricos.
Formas poligonales, triángulos y cuadriláteros	13	Clasificación de los triángulos.
	14, 15, 16	Construcción de triángulos conocido $2L+1A$, $2A+1L$, $3L$.
		Elementos internos del triángulo. Incentro, Baricentro, Ortocentro, Circuncentro.
	17, 18, 19	Clasificación de los cuadriláteros.
Construcción del cuadrado, rectángulo, rombo, romboide, trapecios y trapezoides.		
Polígonos regulares: construcción a partir de la circunferencia que los circunscribe y a partir del lado.	20	Construcción de los polígonos regulares a partir de la circunferencia que los circunscribe: Triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono, octógono, eneágono, decágono, endecágono y dodecágono.
	21	Construcción de los polígonos regulares a partir de uno de sus lados: Triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono, octógono, eneágono, decágono, endecágono y dodecágono.
Tangencias y Enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalo, ovoides y espirales	22	Realización de tangencias entre rectas y circunferencias
		Realización de tangencias entre circunferencias
	23, 24	Realización de un óvalo y de un ovoide
	25	Realización de espirales
Movimientos y en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares.	26	Realización de movimientos de simetría, traslación y giro de elementos simples.
		Redes modulares. Realización de diseños con formas geométricas planas inspiradas en el legado andalusí y el mosaico romano.

I. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.

CRITERIOS GENERALES

- 1.- Puntualidad en clase.
- 2.- Respeto por las normas de convivencia hacia los compañeros y demás personal del centro.
- 3.- Respeto por los plazos de entrega de las actividades propuestas por el profesor; si no existen razones de peso no se recogerán trabajos fuera de los plazos señalados. Antes de cada evaluación, las actividades no entregadas en el plazo estipulado, podrán ser entregadas para su recuperación, siendo evaluadas en una escala de 1 a 6.
- 4.- Traer a clase los materiales recomendados para trabajar.
- 5.- Actitud positiva ante el aprendizaje.
- 6.- Realización de trabajos con orden, claridad y limpieza.
- 7.- Expresarse con propiedad y corrección, empleando los distintos tipos de códigos plástico-visuales.
- 8.- Capacidad de elaborar razonamientos lógicos y creativos.
- 9.- Ampliación de los conocimientos adquiridos mediante la consulta de otras fuentes. .(Uso de la biblioteca y de las TICs)
- 10.- Capacidad de poner en práctica los conocimientos teóricos aprendidos.

Según lo estipulado en el Decreto 111/2016, de 14 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, y en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, los criterios de evaluación por cursos para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son los siguientes ordenados por cursos:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º de la ESO

Bloque 1: Expresión plástica.

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuras). CAA, CEC.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, 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 en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).

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

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

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

Bloque 2: Comunicación Audiovisual

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 significativo y significado en un signo visual. CAA, CEC.

4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.

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 significativo 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.

Bloque 3: Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
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.

Estándares de Aprendizaje evaluables:

- 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
- 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 posibilita.
- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º de la ESO

Bloque 1: Expresión plástica.

3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, 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.

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, SIEP, CEC.

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, 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:

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...).

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.

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 gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

11.4. Utiliza el papel como material, 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

5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.

6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.

7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.

8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.

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

Estándares de Aprendizaje evaluables:

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.

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

Bloque 3: Dibujo técnico

11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales. CMCT.

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

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, SIE.

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, SIEP.

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, SIEP.

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, SIEP.

Estándares de Aprendizaje evaluables:

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

11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.

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 las 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 claramente 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

DECISIONES ACERCA DE LA EVALUACIÓN.

Según indica el currículo oficial, los criterios de evaluación establecen el tipo y el grado de aprendizaje que se espera que los alumnos/as vayan alcanzando a lo largo de la Educación Secundaria Obligatoria con respecto a las competencias básicas y a las capacidades indicadas en los objetivos generales. El nivel de cumplimiento de estos objetivos en relación con los criterios de evaluación fijados no ha de ser medido de forma mecánica, sino con flexibilidad y teniendo en cuenta la situación del alumno y el curso en el que se encuentra, además de sus propias características y posibilidades.

A su vez, la evaluación cumple, fundamentalmente, una función formativa porque ofrece al profesorado unos indicadores de la evolución de los sucesivos niveles de aprendizaje de sus alumnos/as con la consiguiente posibilidad de aplicar mecanismos correctores de las insuficiencias advertidas. Por otra parte, esos indicadores constituyen una fuente de información sobre el mismo proceso de enseñanza. Por ello, los criterios de evaluación vienen a ser un referente fundamental de todo el proceso interactivo de enseñanza y aprendizaje.

Aquellos alumnos/as que superen el 25 % de faltas injustificadas de asistencia a clase, perderán el derecho de evaluación.

Al ser una materia que pretende desarrollar la creatividad del alumnado, potenciando la imaginación y la autonomía creativa, aquellas actividades que sean copiadas de cualquier medio impreso o digital, o de otro/a compañero/a, serán calificadas con 0 puntos. Las actividades deben de ser personales y originales.

En el caso de que se detecte que un/a alumno/a está copiando en una prueba, el alumno/a deberá abandonar inmediatamente la prueba en el momento en que se detecte el hecho y la prueba será calificada con cero puntos. El profesor/a redactará un parte de incidencia recogiendo todo lo sucedido.

A efectos del punto anterior, también se considerará que un/a alumno/a está copiando si se detecta el uso de calculadoras, audífonos, teléfonos móviles u otros dispositivos electrónicos que sean programables, con capacidad para el almacenamiento de voz y/o datos o transmisión de los mismos. Tampoco se permite el uso de relojes que aporten algunas prestaciones equivalentes a las anteriores.

La Evaluación estará compuesta por:

1.- Evaluación Inicial:

Consiguiendo mediante pruebas orales o escrita valorar los conocimientos previos que el alumno/a posee sobre el tema a tratar, definiéndonos el nivel del que partir.

En este curso, a todo el alumnado de 1º y 2º de la ESO realizarán las siguientes actividades como evaluación inicial:

DISEÑO PRUEBA INICIAL PARA 1º Y 2º DE LA ESO

1.- Prueba de encaje y proporción:

Mediante la realización de un dibujo copia del natural se realizará un dibujo a lápiz donde se quedará reflejado el dominio del espacio y de la proporción de los elementos propuestos. Evaluando aquí el grado de observación y la capacidad de relación entre cada una de las partes de las que constará la composición. La duración de la prueba será de 30 minutos.

2.- Prueba de color:

Cambiando de motivo a dibujar, se le propondrá al alumno/a otro bodegón para que realice de nuevo un encaje, pero esta vez tendrá que ser coloreado con lápices de colores. Se valorará además de los objetivos de la primera prueba, el dominio del color, la capacidad de diferenciación de matices, así como el dominio de la técnica empleada. La duración de la prueba será de 30 minutos.

3.- Prueba de creatividad e imaginación:

Tras la lectura de un pequeño texto, poema, relato, etc, el alumno/a tendrá que realizar un dibujo que lo ilustre, en el cual, tendrá que sacar la idea principal del mensaje escrito, y transcribirlo al

lenguaje visual, potenciando así la competencia lectora y la capacidad de comprensión. Se valorará positivamente la creatividad en tanto a la aportación personal dentro de la ilustración, viendo su capacidad de síntesis y de abstracción. La técnica será libre, eligiendo el alumnado la más apropiada para según la idea que desee plasmar. La duración será de media hora.

Texto:

“Dicen: la mar es triste. ¡Qué señal
hace cada ola cuando quiebra!
y veo un mar triste, pero en medio
Tú, como una perla”

4.- Prueba de comunicación visual. (Diseño gráfico)

Al alumnado se le propondrá que realice un signo visual, o señal, que transmita la siguiente información: PELIGRO CARACOLES CARNÍVOROS. Tiempo estipulado, 30 minutos.

Posteriormente al diseño del mismo, lo podrá colorear con técnica libre y se evaluará el grado de eficacia del citado signo, si su lectura es fácil o compleja, si la elección de colores es la adecuada y sobre todo si ha realizado un proceso de síntesis de ideas para diseñarlo.

2.- Evaluación trimestral:

Al finalizar cada trimestre, se evaluará el grado de consecución de objetivos, teniendo no sólo en cuenta los contenidos, sino también procedimientos y actitudes, además de todos los criterios de calificación posteriormente enumerados, valorando así el grado de consolidación de los conocimientos y para mantener una atención constante hacia la asignatura. La calificación obtenida, será la suma de la media de todas las actividades entregadas (70 %) más la calificación obtenida por su comportamiento, actitud, asistencia, traída del material al aula, etc. (30 %).

Dentro de este último 30 % irá incluida la evaluación del desarrollo de las competencias lingüísticas alcanzadas por el alumnado en la segunda lengua.

3.- Evaluación Ordinaria:

Al finalizar el curso académico, en el mes de Junio, se realizará la evaluación de toda la materia. Se realizará de igual forma que la evaluación sumativa de cada trimestre, siendo la calificación obtenida la suma de la media de todas las actividades entregadas durante el curso 70 % , más el 30 % restante donde quedará evaluado su comportamiento, actitud, asistencia, traída del material, trabajo diario en clase, etc.

4.- Evaluación Extraordinaria:

En el mes de septiembre, aquellos alumnos/as que no superaron los objetivos ni las competencias marcadas en el curriculum, serán evaluados de nuevo una vez entregadas todas aquellas actividades que no entregaron en su tiempo, o bien que tuviesen peor calificación.

Dichas actividades les habrán sido comunicadas en el correspondiente informe individualizado entregado en junio.

5.- Evaluación de pendientes:

PUNTO DESARROLLADO EN EL EPÍGRAFE K

J. METODOLOGÍA

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.

1.- Principios metodológicos

Desde un punto de vista genérico, se basa en los principios de intervención educativa ya señalados y que sintetizamos y concretamos de la siguiente forma:

- a) Se parte del nivel de desarrollo del alumno/a, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- b) Se subraya la necesidad de estimular el desarrollo de las capacidades generales y de las competencias básicas y específicas por medio del trabajo de las materias.
- c) Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.
- d) Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos de modo que el alumno/a pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.
- e) Se fomentan la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido de modo que el alumno/a pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos/as sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

En la metodología se tendrán en cuenta:

1.- Motivación y capacidad del alumnado:

- Conocer la opinión del alumnado con respecto a los diferentes aspectos de la realidad, conectando con sus intereses y necesidades.
- Proponer de forma clara y atractiva, la finalidad y utilidad de los aprendizajes que se realicen en el proceso educativo.
- Crear un ambiente que favorezca las relaciones de comunicación entre los protagonistas del proceso de aprendizaje y entre estos y las informaciones que proceden del medio y de los recursos utilizados.
- Suscitar el interés por el hecho artístico y el lenguaje visual.
- Despertar sus facultades creadoras y el estímulo de sus facultades de observación.
- La capacidad para aprender y los estilos de aprendizaje.
- Permitir las preferencias grupacionales.

2.- Atención a la diversidad:

- Favoreciendo la autoestima.
- Ofreciendo respuestas diferenciadas en función de la diversidad del alumnado sin renunciar a los objetivos.

3.- Principios del aprendizaje significativo:

- Promover la investigación como principio metodológico de búsqueda de nuevas fórmulas expresivas.
- Fomentar la experimentación sobre recursos, materiales y técnicas diversas.
- Teniendo en cuenta el nivel de desarrollo del alumno.
- Propiciando situaciones de actualización de conocimientos.
- Propiciando situaciones de aprendizaje que exija una intensa actividad mental.
- No dando todo hecho, para que descubran por sí solos.
- Facilitar una diversidad de respuesta en el alumnado.
- Potenciar la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo en el aula.

4.- Organización de espacios:

- Creando un ambiente estimulante, cómodo y acogedor.

5.- Agrupamientos:

- Se tendrán en cuenta las preferencias grupacionales, siempre y cuando no existan alumnos/as que se perjudiquen de ello.
- Los grupos serán flexibles, favoreciendo así la tolerancia.

6.- Exposición de contenidos:

- En cada tema se expondrán los contenidos, con ayuda de los materiales didácticos, y de los medios tecnológicos de los que dispone el aula.
- Posteriormente se trabajará, las actividades.
- Al alumnado también que exponer en públicos ciertos trabajos desarrollados por ellos/as.

7.- Los Temas Transversales serán sugeridos como temas de dibujos y creaciones gráfico- plásticas, propiciando la reflexión sobre ello.

2.- Actividades

Con las actividades se pretende dar a los alumnos-as la oportunidad de progresar con cierta autonomía y estimular la creatividad y la expresividad.

Consideramos varios tipos de actividades:

1.- De desarrollo y consolidación:

- Se propondrán actividades gráfico- plásticas en las que el/la alumno/a reflexione sobre lo que ya sabe.
- Las actividades estarán inmersas en un marco conceptual según los contenidos que se impartan, y consistirán en realizaciones gráfico-plásticas.

- Igualmente se solicitarán actividades de experimentación con los lenguajes visuales y con los materiales de dibujo técnico y expresión artística.

- Con motivo de todas aquellas campañas en las que participe el centro, y todos días en los que se conmemorará algún motivo o acontecimiento, se propondrán actividades relacionadas con ellas, ya sean trabajos individuales o en grupo.

2.- De refuerzo:

- Para aquellos alumnos/as que no hayan alcanzado los conocimientos trabajados.

3.- De ampliación:

- Que permitan continuar construyendo conocimientos al alumno/a que ha realizado satisfactoriamente las actividades de desarrollo.

- En aquellos casos que el alumno/a sea repetidor/a y durante el curso anterior hubiese alcanzado los objetivos para del área, se le podrá proponer actividades distintas a las del grupo clase, persiguiendo los mismos objetivos pero siendo de un nivel superior, de esta forma se logra que el alumno/a no se aburra al tener que repetir las mismas, y alcance un grado superior de motivación. También el grupo clase podrá ver de esta forma otro nivel superior de concreción de dicha actividad.

4.- Extraordinarias:

- Con motivo de celebraciones especiales como por ejemplo el día de la paz, el día internacional contra la violencia de género o de La Paz, Vida Saludable, etc., relacionándolas directamente con los temas transversales. Se han programado varios concursos de carteles conmemorando el Día Internacional contra la violencia de género.

3.- Actividades Extraescolares y complementarias

Las actividades extraescolares y complementarias que se realicen tendrán como finalidades alguna o varias de las que a continuación se expresan:

Procurar la formación integral del alumnado en aspectos que se refieren a ampliar su cultura.

Poner al alumnado en contacto directo con realidades desarrolladas en el currículo y que no están al alcance de su entorno inmediato.

Fomentar la convivencia entre padres/madres, alumnos/as y profesores/as.

Crear inquietudes culturales en los alumnos/as que ayuden a descubrir perspectivas nuevas.

Descubrir la dimensión lúdica de los contenidos del currículo y despertar la curiosidad por el conocimiento cultural.

Abrir el Centro a todos los integrantes de la comunidad educativa, fuera del horario lectivo, para la realización de las actividades extraescolares.

Crear cauces de cooperación y colaboración con el resto de instituciones educativas de la localidad y otras corporaciones locales.

Implicar activamente a todos los integrantes de la comunidad educativa.

En la medida de lo posible y siempre que el tiempo y el presupuesto lo permitan, se podrán hacer las siguientes actividades complementarias **dentro del centro**:

- Estudio crítico de obras artísticas del entorno.
- Concursos de carteles.
- Exposiciones de los trabajos realizados coincidiendo con las festividades.
- Murales artísticos.

Como actividades extraescolares para el presente curso, este Departamento programará las siguientes en colaboración con el Departamento de Bilingüismo, y con otros aún por concretar con los grupos de 1 y 2º de la ESO: la realización de las mismas dependerá del comportamiento de los grupos en clase.

- Visita a los museos Picasso y Thyssen con el alumnado de 2º de la ESO
- Visita al zoológico para dibujo del natural. Con el alumnado de 1º de la ESO

4.- Métodos y Estrategias de Enseñanza. Aspectos organizativos

Esta materia no necesita una metodología especial sobre aspectos organizativos a la hora de su impartición. Si se hace constar que por cuestiones espaciales, la materia se impartirá normalmente en el aula específica de Educación Plástica, si bien, también se podrán utilizar las clases de cada grupo o el aula de informática si están disponibles en el momento de realizar alguna actividad que necesite del uso de estas instalaciones.

5.- Actividades interdisciplinares

En la medida de lo posible y conforme se vaya desarrollando el curso, se irán desarrollando actividades que impliquen a otros departamentos, ya sea en la conmemoración de días específicos, o bien participando en aquellas actividades que tradicionalmente se realicen en el Centro.

6.- Recursos materiales, didácticos y Tic

1.- En las exposiciones de los contenidos se empleará:

- el ordenador del aula.
- la pizarra tradicional y las tizas de colores.
- pizarra digital y uso de las TICs en las aulas que dispongan de ellas.
- objetos para el análisis de la realidad.
- el ordenador conjuntamente con el cañón proyector.
- el retro-proyector de transparencias.
- uso de la biblioteca como recurso de consulta y trabajo cooperativo.

2.- El alumnado deberá disponer del material recomendado:

- Una carpeta ancha para guardar todos los materiales de EPVA.
- Un portafolios con capacidad para 50 láminas o forros de plástico individuales.
- Escuadra, cartabón de 32 cm, y regla enumerada marca FABER CASTELL u otra de calidad similar.
- Compás con adaptador para rotuladores.
- Lápices: HB, 2H Y 3B
- Goma de dibujo y sacapuntas.
- Láminas de dibujo formato DIN A4.
- Papel Acuarelable formato A4.
- Surtido de cartulinas formato A4.
- Rotuladores de colores.
- Lápices de colores
- Temperas: cian, magenta, amarillo, blanco y negro.
- Pinceles de los números 3 y 7.
- Paleta para mezclar los colores
- Vaso para limpiar el pincel y para diluir la témperas
- Tijeras
- Pegamento
- Revistas, periódicos, folletos publicitarios, etc.
- Un trapo de limpieza

En el caso del alumnado de 1º y 2º de la ESO, no existe un libro de texto fijado, pero para el desarrollo de esta asignatura se contará con la siguiente bibliografía:

- Educación Plástica y Visual I y II. Cuaderno de expresión plástica y visual. Edit. SM.
- Visual Arts, Secondary I & II. University of Dayton. Savia SM.

3.- Las aulas dispone de:

- mesas de trabajo abatibles
- taburetes regulables en altura
- caballetes de pintura
- agua corriente
- tableros sobre los que modelar la arcilla y horno para su posterior cocción
- televisión, proyector de diapositivas, retroproyector, focos para iluminar formas, cámara de video, cámara fotográfica.
- modelos de escayola varios para copia de la realidad
- ordenador en la mesa del profesor

- Cañón proyector y pantalla enrollable, con su equipo de sonido correspondiente.

4.- Poco a poco se va creando una biblioteca de aula compuesta por:

- periódicos para analizar.
- revistas de decoración, diseño y fotografías.
- monografías sobre maestros de la historia del arte.
- tebeos y cómic.
- Libros de texto que las distintas editoriales mandan como libros de muestra.

Algunos libros específicos que tratan temas como el grabado, los mosaicos, etc.

- Colecciones de trabajos realizados por los alumnos en cursos anteriores.

5.- Se considera estimulante y motivador mantener un pequeño museo de reproducciones de obras de arte tanto en el aula como por todo el centro, pertenecientes a los propios alumnos/as, que sirve como motivo de análisis y reflexión sobre la expresión artística, y como muestra de los logros que se pueden llegar a conseguir.

K. ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

1.- PROGRAMAS DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS (PROGRAMA DE PENDIENTES)

Tanto los alumnos que tienen EPVA pendiente de 1º y están cursando 2º, como aquellos alumnos/as que estando cursando 3º de la ESO, o bien en 4º de la ESO, pero no hayan escogido la asignatura de EPVA, al ser esta optativa, para recuperar los objetivos y contenidos no superados en 1º y/o 2º de la ESO, tendrán que entregar un cuadernillo trimestral diseñado y facilitado por el departamento. También quedará fijado un horario de atención a estos alumnos/as para resolver dudas acerca de las actividades entregadas, siendo en los recreos previo aviso al profesor de la materia.

Para estos casos, se ha diseñado un documento informativo que será entregado al alumnado para que sea puesto en conocimiento de sus padres/madres/tutores legales sobre la manera en la que queda vinculada la superación de la pendiente de cursos anteriores:

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
I.E.S. "SALVADOR RUEDA"
C/ Hermanos López Campos, 14 VÉLEZ-MÁLAGA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO
Recuperación de la materia pendiente
CURSO 2017/2018

El/La Alumno/a:.....del curso.....
tiene pendiente la materia de EPVA de de la ESO. Para la recuperación de esta materia pendiente de curso/s anterior/es, el alumno/a deberá de entregar un cuadernillo trimestral de actividades facilitado por el Departamento de Dibujo en las fechas indicadas en cada uno de ellos. De igual forma, con el fin de resolver cualquier tipo de dudas sobre las mismas, se podrá solicitar una tutoría con la Jefa del Departamento, en horario de recreo, donde serán resueltas todas aquellas cuestiones que así sean requeridas por el alumno/a.

La Jefa del Departamento:

Lucía Ramírez Montiel

D/D^a.....como
padre/madre/tutor legal del alumno/a:.....
del curso, he recibido la información relativa a la recuperación de la materia pendiente que tiene el alumno/a del curso anterior, dándome por informado/a del proceso de recuperación.

En Vélez-Málaga adede 2017

Fdo:.....

2.- PROGRAMA DE SEGUIMIENTO DE ALUMNOS/AS REPETIDORES QUE NO SUPERARON LA MATERIA EL CURSO ANTERIOR:

Para todo alumno/a que se encuentre repitiendo curso y que el curso anterior no superó los objetivos de la materia, se desarrolla el siguiente programa para conseguir que durante el presente curso si sean alcanzados estos objetivos:

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

CURSO:..... GRUPO:.....

Causa de la no superación de objetivos el año anterior.	Medidas a adoptar	Seguimiento de la medida	Aquellas marcadas con una X serán las que serán aplicadas
Problemas actitudinales: no atender en clase, no traer el material, no trabajar en clase.	Situar al alumno/a con compañeros/as que no lo distraigan o bien fomenten el trabajo y la atención. Comunicación mediante la agenda a los padres, si el comportamiento continua.	Observación directa en el aula	
No entregaba las actividades en los plazos establecidos.	Asegurar que apunta en la agenda las fechas de entrega de cada una de las actividades. Informar a los padres si no entrega las actividades de forma reiterada.	Observación y respeto por los plazos de entrega de las actividades	
Problemas de comprensión de las instrucciones dadas para la realización de las actividades.	Situar al alumno/a con un compañero de apoyo que ayude a la supervisión o resolución de pequeñas dudas. Supervisar por parte del profesorado que ha entendido las instrucciones dadas.	Observación directa el aula. Preguntar de forma oral.	

3.- ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS

Referidas a aquellos alumnos/as con algún problema de aprendizaje, adaptando la programación, fundamentalmente en los apartados de metodología, actividades y criterios de evaluación. De igual se adapta la técnica específica empleada según sea la necesidad del alumnado.

4.- ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS

En aquellos casos que el alumnado con necesidades educativas y de aprendizaje especiales **así lo requiera** se realizarán todas aquellas adaptaciones referidas a metodología,

técnica artística a emplear y criterios de evaluación a aplicar. Al ser una materia eminentemente práctica donde cada alumno/a parte de sus capacidades individuales y desarrolla su propio potencial, se cree firmemente desde este departamento que las actividades propuestas deben ser las mismas que al resto del grupo, si bien, el nivel de consecución de las mismas será adaptado a las especiales necesidades de este alumnado, fomentando así una inclusión dentro del ritmo de la clase, así como una valoración por parte del resto del alumnado sobre que el proceso de evaluación y aprendizaje es individualizado en medida del potencial y capacidades de cada uno de ellos.

Para aquellos alumnos/as con problemas de aprendizaje motivados por problemas de conducta, o bien, en aquellos casos donde el alumno/alumna se niega a realizar las actividades de clase, y están en riesgo de abandono de la materia, se podrán ofrecer otro tipo de actividades más motivadoras para ellos, que al menos les brinden la oportunidad de desarrollar habilidades manipulativas.

L. ACTIVIDADES EN RELACIÓN CON LA ORIENTACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL

Aprovechando la temática de las actividades propuestas, se informará al alumnado sobre aquellas salidas profesionales referidas a la asignatura, así como de los posibles itinerarios académicos hacia los cuales se pueden decantar en sus posteriores estudios.

Anexo I
1º DE ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

NOMBRE Y

APELLIDOS:.....GRUPO.....

<u>Criterio de evaluación</u>	<u>Estándar de aprendizaje</u>	<u>Ind. éxito</u>				
		0	1	2	3	4
Bloque 1. Expresión Plástica						
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.					
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.					
	2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.					
	2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y					
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.	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...).					
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.					

7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.				
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.				
Bloque 2. Comunicación Audiovisual					
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.				
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.				
	2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.				
3. Identificar significativo y significado en un signo visual. CAA, CEC.	3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.				
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.	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.				

Bloque 3. Dibujo Técnico

<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>					
<p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.</p>	<p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p>					
<p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>					
<p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.</p>	<p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p>					
<p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.</p>	<p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.</p>					
<p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.</p>	<p>6.1. Identifica los ángulos de 30o, 45o, 60o y 90o en la escuadra y en el cartabón.</p>					

<p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.</p>	<p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>					
<p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.</p>	<p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>					
<p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.</p>	<p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>					
<p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.</p>	<p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>					

Anexo II
2º DE ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

NOMBRE Y APELLIDOS:.....**GRUPO:**.....

<u>Criterio de evaluación</u>	<u>Estándar de aprendizaje</u>	<u>Ind. éxito</u>				
		0	1	2	3	4
Bloque 1. Expresión Plástica						
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.	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...).					
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.					
6. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.	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.					
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.					

	8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.				
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.				
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.				
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.				
	11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.				
	11.3. Experimenta con las ténperas 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						
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.	5.1. Distingue símbolos de iconos.					
	5.2. Diseña símbolos e iconos.					
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.	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. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.					
	7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas					
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.					
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.					

Bloque 3. Dibujo Técnico

11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales. CMCT.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.					
	11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.					
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).					
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.					
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.					
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.					
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.					
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.					

<p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.</p>	<p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p>					
<p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.</p>	<p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p>					
<p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.</p>	<p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p>					
<p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.</p>	<p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p>					
<p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.</p>	<p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>					
<p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.</p>	<p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p>					
<p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.</p>	<p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p>					

<p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.</p>	<p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p>					
<p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.</p>	<p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>					

En Vélez-Málaga a 31 de Octubre de 2017

Jefa del Departamento:

Fdo: Lucía Ramírez Montiel