



**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

**PROGRAMACIÓN**



ÍNDICE	Pág.
1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS BÁSICAS.....	4
.	
3. OBJETIVOS DE LA MATERIA PARA LA ETAPA.....	6
3.1.- OBJETIVOS GENERALES PARA LA ESO.....	6
3.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA DE EPVA.....	7
4.	8
CONTENIDOS.....	12
4.1.- UNIDADES DIDÁCTICAS Y SECUENCIACIÓN.....	
5. TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES Y VALORES A DESARROLLAR.....	19
6.METODOLOGÍA.....	19
.	20
6.1.PRINCIPIOS GENERALES .....	21
6.2- TIPOS DE AGRUPAMIENTO.....	21
6.3- TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES.....	21
6.4. ESPACIOS.....	23
6.5- MATERIALES Y OTROS RECURSOS.....	23
6.6- UTILIZACIÓN DE LAS TIC.....	24
6.7- ESTRATEGIAS PARA LA ANIMACIÓN ALA LECTURA Y DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA, ASÍ COMO DE LA EXPRESIÓN MATEMÁTICA.....	25
7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	30
8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	31
9.EVALUACIÓN.....	32
9.1.-CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR CURSOS.....	33
9.2.-PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	46
9.3.- MECANISMOS DE RECUPERACIÓN.....	52
10.MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	53
11.ANEXOS	—



## 1. INTRODUCCIÓN.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1ºY 2ºen el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3ºY 4ºen el bloque de asignaturas optativas.

A su vez, en 2º de la ESO se crea la asignatura de Cómic, enmarcada dentro de las asignaturas de libre configuración propias ofertadas por el centro.

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

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

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



## **2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS.**

Las competencias se refieren a aquellos aprendizajes considerados imprescindibles en la formación. Entre las finalidades de estas competencias se otorga a los alumnos la integración de los diferentes aprendizajes, permitiendo la relación de los diferentes contenidos al servicio de la búsqueda de posibles respuestas en diferentes situaciones y contextos. Al desarrollo de las diferentes competencias contribuye cada área, y cada competencia básica será alcanzada a través del trabajo realizado en varias áreas o materias. Dicho trabajo conlleva unas pautas organizativas y funcionales que implica aspectos propios del centro (normativa, entorno, recursos) así como a la realidad de cada aula. Resaltar la acción tutorial permanente -como contribución a la adquisición de competencias relacionadas con la regulación de los aprendizajes, el desarrollo emocional o las habilidades sociales y la planificación de las actividades complementarias y extraescolares como refuerzo a tal propósito.

- **Conciencia y expresiones culturales(CEC)**

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

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

- **Comunicación lingüística (CCL )**

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística 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.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología(CMCT)**

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



- **Competencia digital(CD)**

En el desarrollo de la competencia digital 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.

- **Competencias sociales y cívicas(CSC)**

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica 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.

- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor(SIEP)**

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés.

Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

- **Aprender a aprender(CAA)**

La competencia aprender a aprender 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.



### **3. OBJETIVOS DE LA MATERIA PARA LA ETAPA.**

#### **3.1.- OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO.**

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.



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

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

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

### **3.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.**

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.

#### **4. CONTENIDOS.**

Los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico. Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico. En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del Diseño, y el bloque Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

El bloque de contenidos Expresión Plástica hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia.

Los bloques de contenidos Comunicación Audiovisual y Lenguaje Audiovisual y Multimedia tendrán que prestar una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc.

El bloque Dibujo Técnico permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría.

### **PRIMER CICLO DE LA ESO**

#### **Bloque 1. Expresión Plástica.**

- Comunicación visual.
- Alfabeto visual.
- Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.





- Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
- La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
- Composición. Equilibrio, proporción y ritmo.
- Esquemas compositivos.
- Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
- El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
- Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.
- La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

### **Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado.
- Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística.
- Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
- Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
- Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
- Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
- Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

### **Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.
- Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
- Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
- Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
- Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.
- Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.



- Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
- Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.
- Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
- Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
- Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
- Dibujo proyectivo. Concepto de proyección.
- Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
- Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
- Acotación.
- Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
- Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

## EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO

- **Bloque 1. Expresión plástica.**
- Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- Léxico propio de la expresión gráfico- plástica.
- Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- Creatividad y subjetividad.
- Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- El color en la composición. Simbología y psicología del color.
- Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
- Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.
- Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
- Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
- Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.



### **Bloque 2. Dibujo técnico.**

- Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
- Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
- Aplicaciones en el diseño.
- Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- Proporción y escalas.
- Transformaciones geométricas.
- Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas.
- El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación.
- Aplicación de los sistemas de proyección.
- Sistema diédrico. Vistas.
- Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
- Perspectiva caballera.
- Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
- Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
- Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
- Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
- Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

### **Bloque 3. Fundamentos del diseño.**

- Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño.
- Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos.
- Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.
- Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
- Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
- Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.



## CÓMIC

### A) CONTENIDOS TEÓRICOS:

- Definición de cómic:
  - (1) Definición y principales características del cómic.
  - (2) Breve historia del cómic.
  - (3) Tipos de cómic.
  - (4) El Manga.

### B) CONTENIDOS PRÁCTICOS:

- Creación del personaje.
  - (1) La cabeza humana. Proporciones, rotación, elementos de la cara.
  - (2) Cara del hombre y de la mujer, diferencias, edades.
  - (3) La figura humana: hombre y mujer, proporciones, rotación.
  - (4) La mano: proporciones, construcción, poses.
  - (5) Figura dinámica, línea de acción, peso y equilibrio.
  - (6) Teoría de la luz y la sombra.
  - (7) Perspectiva, horizonte y puntos de fuga. Construcciones.
- Elementos del cómic:
  - (1) Lenguaje visual: Viñetas, encuadre, planos, ángulos, formato y color.
  - (2) Lenguaje verbal: Bocado, cartela, cartucho, uso de onomatopeyas y tipografía.
  - (3) Metáfora visual: Figuras y líneas cinéticas, signos y apoyos.(onomatopeya)
- Uso de las TIC en el cómic:
  - (1) Webs con ejemplos de cómics
  - (2) Creación de cómics on-line
  - (3) Uso de programas de diseño para pintar nuestro propio cómic.

### 4.1.- UNIDADES DIDÁCTICAS Y SECUENCIACIÓN

\*A continuación, se detallan las unidades didácticas que se impartirán en cada curso, así como su contenido y secuenciación.

El orden en el que se van a impartir las mismas, no siempre guarda relación con el establecido en el libro de texto. Esta ordenación se ha efectuado pensando en una visión de conjunto de la materia, planteándose como la mejor opción de aprendizaje de la misma por parte del alumnado.

El libro de texto queda relegado a libro de consulta, el cual no dejará de verse frecuentemente, pero no será tomado de referencia a la hora de estructurar lo aprendido. El alumno tendrá como referencia el cuaderno de texto donde va a desarrollar de forma ordenada la teoría de cada unidad didáctica. A su vez, el alumno dispondrá de la misma en la plataforma Moodle.



<u>1º ESO</u>	Nº de sesiones trimestral	Unidades didácticas y temporalización aproximada
<b>1er Trim.</b>	<b>26 sesiones</b>	<p><b>- PRESENTACIÓN Y PUEBAS INICIALES</b>(3 sesiones)</p> <p><b>UD 0.- DEFINICIÓN DE EPVA Y ELEMENTOS BÁSICOS DE DIBUJO.</b> (15 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de dibujo y materiales</li> <li>Elementos básicos de dibujo</li> <li>Clasificación de líneas</li> <li>El ángulo: definición y clasificación</li> <li>Trazados básicos</li> </ul> <p><b>UD1.- IMAGEN Y COMUNICACIÓN.</b> (6 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos Básicos de comunicación</li> <li>Canales de comunicación</li> <li>Uso de la imagen: publicidad y fotografías</li> <li>Tipos de imágenes</li> </ul>
<b>2ª Trim</b>	<b>26 sesiones</b>	<p><b>UD 2.- ARTE RUPESTRE Y ARTE EGIPCIO.</b>(2 sesiones)</p> <p><b>UD 3.-POLÍGONOS, TRIÁNGULOS Y CUADRILÁTEROS</b> (13 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formas poligonales</li> <li>Triángulos: Definición, clasificación y construcción</li> <li>Cuadriláteros: Definición, clasificación y construcción</li> <li>Construcción de polígonos inscritos</li> </ul> <p><b>UD 4 .- ALFABETO VISUAL.</b>(10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Punto línea y plano</li> <li>Tipos de formas</li> <li>Formas abstractas y formas figurativas</li> <li>Contorno, dintorno y silueta</li> <li>La textura</li> </ul>
<b>3er Trim</b>	<b>22 sesiones</b>	<p><b>UD 5.- LA CIRCUNFERENCIA Y EL CÍRCULO.</b>(10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición y diferencias entre círculo y circunferencia</li> <li>Elementos de la circunferencia</li> <li>Posiciones entre circunferencias</li> <li>Figuras circulares</li> </ul> <p><b>UD 6.- VOLUMEN.</b>(5 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Poliedros. Clasificación</li> <li>Superficies de revolución</li> </ul> <p><b>UD 7.- EL COLOR.</b>(5 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fundamentos físicos</li> <li>Color luz y color pigmento</li> <li>Colores primarios y secundarios</li> <li>Colores fríos y cálidos</li> </ul> <p><b>UD . 8- ARTE GRIEGO.</b> (2 sesiones)</p>
<b>1º ESO competencias clave</b>		<b>Unidades</b>
CEC- Conciencia y expresiones culturales.		Todas las unidades
CCL -Comunicación lingüística.		Todas las unidades



CMCT - Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	Unidades 0,1,3,5,6 Y 7.	
CD - Competencia digital.	Unidades 1, 2,7 Y 8.	
CAA - Aprender a aprender.	Todas las unidades	
CSC - Competencias sociales y cívicas.	Todas las unidades	
SIEP - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.	Todas las unidades	
<i><b>2º ESO</b></i>	Nº de sesiones aproximadas	Unidades didácticas y su temporalización aproximada
1er Trimestre	26 sesiones	<p><b>0- PRESENTACIÓN Y PUEBAS INICIALES</b> (3 sesiones)</p> <p><b>UD 1.- LA COMUNICACIÓN VISUAL.</b>(10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación visual</li> <li>• Lenguaje visual</li> <li>• La imagen</li> <li>• La lectura de la imagen</li> <li>• El collage</li> </ul> <p><b>UD 2.- LENGUAJE TÉCNICO.</b> (20 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos del lenguaje técnico y su nomenclatura</li> <li>• Trazados fundamentales</li> <li>• Triángulos</li> <li>• División de la circunferencia</li> <li>• Figuras poligonales</li> <li>• Arte y geometría</li> </ul>
2º Trimestre	26 sesiones	<p><b>*se continúa con la ud 2.</b></p> <p><b>UD 3.- COLOR.</b> ( 15 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El color</li> <li>• Clasificación y características el color</li> <li>• Combinación de colores</li> <li>• El lenguaje del color</li> <li>• El impresionismo</li> </ul> <p><b>UD 4.-LENGUAJE TÉCNICO:TANGENCIAS Y ENLACES</b>(10 ses.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de tangencias y enlaces</li> <li>• Construcción de tangencias y enlaces</li> <li>• Definición de curva técnica</li> <li>• Construcción de curvas técnicas</li> <li>• Diseño de personajes con tangencias</li> </ul>
3er Trimestre	23 sesiones	<p><b>UD 5.- LA FORMA.</b> (6 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La percepción visual. Teoría de la Gestalt.</li> <li>• Elementos y características de la forma</li> <li>• Clasificación de formas</li> <li>• Relaciones entre formas</li> <li>• Simplificar formas</li> <li>• Abstracción en el arte: el suprematismo.</li> </ul> <p><b>UD 6.- LA COMPOSICIÓN Y PROPORCIONALIDAD.</b>(8 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios compositivos</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciones entre formas</li> <li>• Concepto de proporcionalidad</li> </ul> <p><b>UD 7.- EL VOLUMEN.</b>(10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de volumen</li> <li>• Claroscuro</li> </ul>
<b>2º ESO</b>		
	<b>Competencias CLAVE</b>	<b>Unidades</b>
	CEC- Conciencia y expresiones culturales.	Todas las unidades
	CCL -Comunicación lingüística.	Todas las unidades
	CMCT - Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	Unidades didácticas 2, 4 y 6
	CD - Competencia digital.	Unidades didácticas 1,3 y 5
	CAA - Aprender a aprender.	Todas las unidades
	CSC - Competencias sociales y cívicas.	Todas las unidades
	SIEP - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.	Todas las unidades
<b>3º ESO</b>	Nº de sesiones	Unidades didácticas y su temporalización aproximada
1er Trimestre	26 sesiones	<p><b>- PRESENTACIÓN Y PUEBAS INICIALES</b> (3 sesiones)</p> <p><b>UD1.- ARTE</b>(25 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mujeres pintoras en la historia del arte</li> <li>• Proceso de creación: el acrílico</li> <li>• Elementos y funciones de la comunicación visual.</li> </ul> <p><b>UD 2.- LETTERING</b>(20 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos sobre lettering y caligrafía</li> <li>• Materiales</li> <li>• Proceso de creación: práctica del lettering con diferentes materiales.</li> </ul>
2º Trimestre	26 sesiones	<p><b>UD 3.- DISEÑO Y COMPOSICIÓN.</b>(10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El proceso de diseño</li> <li>• La composición</li> <li>• Elementos decorativos_</li> </ul> <p><b>UD 4 .- FOTOGRAFÍA</b>(10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia de la fotografía</li> <li>• Tipos de fotografías</li> <li>• Encuadres y composición</li> <li>• Programa de retoque fotográfico</li> </ul> <p><b>UD 5. HISTORIA DEL ARTE.</b>(6 sesiones)</p>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudio breve de los principales movimientos y artistas influyentes de la historia del arte.</li> </ul>
3er Trimestre	22 sesiones	<p><b>UD 6.- COLOR</b>(10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Naturaleza y percepción del color.</li> <li>Síntesis aditiva y sustractivas.</li> <li>Mezclas</li> <li>Psicología del color.</li> </ul> <p><b>UD 7.- DIBUJO ARTÍSTICO</b>( 12 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Boceto y encaje</li> <li>Técnicas de expresión plástica.</li> </ul>
<b>3º ESO Competencias CLAVE</b>		<b>Unidades</b>
CEC- Conciencia y expresiones culturales.		Todas las unidades
CCL -Comunicación lingüística.		Todas las unidades
CMCT - Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.		Todas las unidades
CD - Competencia digital.		Unidades didácticas 1-4
CAA - Aprender a aprender.		Todas las unidades
CSC - Competencias sociales y cívicas.		Todas las unidades
SIEP - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.		Todas las unidades
<b>4º ESO</b>	Nº de sesiones	Unidades didácticas y su temporalización aproximada
1er Trimestre	42 sesiones	<p><b>- PRESENTACIÓN Y PUEBAS INICIALES</b> (3 sesiones)</p> <p><b>UD 1. La forma.</b>(1 sesión)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición y clasificación</li> </ul> <p><b>UD.2.Trazados Geométricos Fundamentales.</b>(20 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos básicos de la geometría</li> <li>Ángulos</li> <li>La circunferencia</li> <li>Polígonos</li> <li>Arte mozárabe</li> </ul> <p><b>UD 3. Trazado de curvas y diseño.</b>(18 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de tangencia y enlace</li> <li>Trazados</li> <li>Definición y tipos de diseño</li> <li>Fases en el proceso de diseño</li> <li>Escuelas y movimientos principales</li> </ul>
2º Trimestre	42 sesiones	<p><b>UD 4. Sistemas de Representación.</b>(10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sistema diédrico</li> <li>sistema axonométrico</li> <li>Perspectiva cónica</li> </ul>





		<p><b>UD 5. Dibujo artístico</b>( 15 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia del dibujo</li> <li>• Materiales y técnicas</li> <li>• Grafito</li> <li>• Lápices de colores</li> <li>• Tinta</li> </ul> <p><b>UD 6. Composición y ritmo</b> (2 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición</li> <li>• Esquemas y ritmos compositivos</li> </ul> <p><b>UD 7. El color</b> (13 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Síntesis aditiva y sustractiva</li> <li>• Mezclas</li> <li>• Técnicas al agua</li> <li>• Psicología del color</li> </ul>
3er Trimestre	30 sesiones	<p><b>UD 8. El retrato</b>(15 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia del retrato</li> <li>• Frida kahlo</li> <li>• Técnicas y dibujo de retratos.</li> </ul> <p><b>UD 9. El Volumen</b>(15 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La tercera dimensión</li> <li>• Principales escultores</li> <li>• Técnica: barro</li> </ul>
<b>4º ESO Competencias clave</b>		<b>Unidades</b>
CEC- Conciencia y expresiones culturales.		Todas las unidades
CCL -Comunicación lingüística.		Todas las unidades
CMCT - Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.		Todas las unidades
CD - Competencia digital.		Todas las unidades
CAA - Aprender a aprender.		Todas las unidades
CSC - Competencias sociales y cívicas.		Todas las unidades
SIEP - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.		Todas las unidades
<b>Cómic</b>	Nº de sesiones	Unidades didácticas y su temporalización aproximada
1er Trimestre	26 sesiones	<p><b>- PRESENTACIÓN Y PUEBAS INICIALES</b> (3 sesiones)</p> <p><b>UD 1.- CONCEPTOS GENERALES DEL CÓMIC.</b> (10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de cómic</li> <li>• Principales características del cómic.</li> <li>• Breve historia del cómic.</li> <li>• Tipos de cómic.</li> <li>• Manga, Anime y Kawai.</li> </ul> <p><b>UD 2.- EL LENGUAJE DEL CÓMIC.</b> (6 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguaje visual: Viñetas, encuadre, planos, ángulos, formato y color.</li> <li>• Lenguaje verbal: Bocado, cartela, cartucho, uso de onomatopeyas y tipografía.</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metáfora visual: Figuras y líneas cinéticas, signos y apoyos.(onomatopeya).</li> <li>• Enlace de una historia mediante imágenes.</li> </ul> <p><b>UD 3 .- PROYECTO CÓMIC I</b> (10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de un cómic trabajando lo aprendido(encuadres y viñetas)</li> </ul> <p><b>UD 4.- KAWAI</b> (20 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de dibujo Kawai</li> <li>• Dibujo de personajes y movimientos</li> <li>• Expresiones</li> </ul>
2º Trimestre	26 sesiones	<p><b>*continuación de la ud 4.</b></p> <p><b>UD 5.- EL PERSONAJE.</b> (16 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La cabeza humana. Proporciones, rotación, elementos de la cara.</li> <li>• Cara del hombre y de la mujer, diferencias, edades.</li> <li>• La figura humana: hombre y mujer, proporciones, rotación.</li> <li>• La mano: proporciones, construcción, poses.</li> <li>• Figura dinámica, línea de acción, peso y equilibrio.</li> <li>• Teoría de la luz y la sombra.</li> <li>• Perspectiva, horizonte y puntos de fuga. Construcciones.</li> </ul>
3er Trimestre	23 sesiones	<p><b>UD 6 .- PROYECTO CÓMIC II</b> (10 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de un cómic trabajando lo aprendido(</li> </ul> <p><b>UD 7.- USO DE LAS TIC EN EL CÓMIC.</b>(13 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Webs con ejemplos de cómics</li> <li>• Creación de cómics on-line</li> <li>• Uso de programas de diseño para pintar nuestro propio cómic.</li> </ul>
<b>CÓMIC</b>		
	<b>Competencias clave</b>	<b>Unidades</b>
	CEC- Conciencia y expresiones culturales.	Todas las unidades
	CCL -Comunicación lingüística.	Unidades 1, 3, 4
	CMCT - Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	Unidades 2, 4
	CD - Competencia digital.	Unidades 1, 4, 5
	CAA - Aprender a aprender.	Todas las unidades
	CSC - Competencias sociales y cívicas.	Todas las unidades
	SIEP - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.	Todas las unidades



## 5. TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES Y VALORES A DESARROLLAR.

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes:

- Hay presentes **contenidos matemáticos** que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano.
- Los **aspectos lingüísticos** permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos.
- Los **procesos científicos** como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas.
- Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el **conocimiento tecnológico**.
- El uso de Internet como herramienta puesta al servicio de búsqueda de información o los diversos programas de diseño y retoque fotográfico, hacen de las **TIC** una herramienta fundamental para la asignatura.

## 6. METODOLOGÍA QUE SE VA A APLICAR.

### 6.1.- PRINCIPIOS GENERALES.

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.

### **Funciones del profesor/a:**

En cuanto al profesor, realizará las siguientes funciones:

- Transmitir conocimientos.
- Motivar.
- Coordinar el desarrollo de las actividades.
- Facilitar recursos.
- Prestar atención individualizada.
- Evaluar el proceso de aprendizaje.



### **Planteamiento de las unidades didácticas**

**Al comienzo de curso las pruebas iniciales determinarán el nivel de conocimiento del alumnado, para poder elaborar un trabajo secuenciado en diferentes unidades.**

El orden de las unidades didácticas no siempre guarda relación con el orden que presenta el libro de texto, pero se han planteado de forma que el aprendizaje sea más comprensible para el alumnado. A su vez no se trata de un orden rígido, sino que puede alterarse dependiendo de acontecimientos tales como: el desarrollo que experimente la materia a lo largo del curso, el tiempo del que dispongamos así como la primacía que se le otorgue a los contenidos de cada unidad o la respuesta del alumno/a dentro del proceso aprendizaje.

Independientemente, cada unidad didáctica presenta un orden claro de contenidos que son inalterables y que se desarrollarán atendiendo a los siguientes criterios:

#### **Presentación y experiencias previas del tema.**

Partiendo de una o varias imágenes se plantea el tema en su contexto. Las experiencias previas del alumno/a lo sitúan y hacen que tenga que dar una respuesta. Esta respuesta a los interrogantes que surjan, constituyen una pre-organización para el estudio del tema.

**Exposición de los conceptos.** Se adopta una línea clara y sistemática. El alumno llegará a los conceptos por dos caminos:

1. El de la exposición de la teoría.
2. El de la observación de las imágenes y el comentario de cada una de ellas.

**Aplicaciones y análisis de obras.** Aplicaciones del concepto estudiado en obras artísticas abriendo el tema hacia la utilidad.

#### **Actividades.**

1. Directamente conectadas con el tema.
2. De tipo creativo, planteadas a partir del concepto estudiado. Observación y respeto hacia las obras de los demás.
3. Aplicación de lo aprendido en una fase de proyecto.

### **6.2.-TIPOS DE AGRUPAMIENTO.**

En el aula de Dibujo las mesas estarán distribuidas en forma de U, facilitando así la visión de objetos y modelos que puedan colocarse en el aula. De esta forma también pueden organizarse actividades grupales. El profesor tiene fácil acceso a todo el alumnado y una visión completa del aula, con la que poder observar el trabajo del alumnado en todo momento. Se situarán cerca de la pizarra aquellos alumnos que presenten alguna dificultad y necesiten una especial atención. Debido al ratio por clase en el centro de la clase también ha tenido que colocarse un grupo de mesas.

### **6.3.- TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES.**

Disponer de un amplio material práctico es básico en esta área. Por otro lado, se reivindica una metodología que no sólo trabaje en el “saber hacer” de los alumnos sino que también incida en



el “saber ver” y “saber interpretar”. Tradicionalmente, la materia concede gran importancia a los procesos de creación; sin embargo, no se ha de descuidar una metodología que desarrolle la capacidad perceptiva del alumno para que sepa interpretar su entorno visual y sepa criticarlo con autonomía y firmeza.

- **Los esquemas teóricos** de los conceptos facilitan el proceso de comprensión e impulsan el crecimiento del proceso de simbolización general (desarrollo intelectual). Ninguna otra materia puede dar al niño no solo una conciencia en la cual se hallan correlacionados y unificados imagen y concepto, sensación y pensamiento, sino también, al mismo tiempo, un conocimiento instintivo de las leyes del universo y un hábito o comportamiento en armonía con la naturaleza.
- **El análisis de obras de arte** y la lectura de la imagen en general son actividades paralelas a las de creación de mensajes visuales y artísticos, además de que las obras histórico-artísticas son fuente de inspiración para el trabajo del alumno e ilustración en la comprensión de la sintaxis visual. Por tanto, en el desarrollo del tema el alumno podrá llegar a los conceptos por dos vías: una, la de la exposición discursiva de la teoría y, otra, la que corresponde a la observación de imágenes y el comentario acerca de ellas y de lo que expresan. Igualmente, al analizar obras plásticas -arquitectónicas, pictóricas, etc.- identificando en ellas elementos plásticos constitutivos –línea, color, texturas, etc.- y trazados geométricos (enlaces, tangencias, estructuras modulares, etc.) se advierte sobre la dimensión útil y de aplicación práctica de los contenidos que se tratan en el aula. Este aspecto es enormemente motivador y despierta el interés además de orientar hacia que campos del diseño pueden aplicarse los conocimientos adquiridos.
- **Trabajos prácticos y proyectos**, desarrolla la capacidad de expresión (desarrollo emocional) y estimula la creatividad. Simbolizar, expresar y crear forman parte del desarrollo cognitivo del niño con implicaciones en los otros ámbitos del desarrollo, favoreciendo un progreso integral y armónico en su crecimiento. La utilización de materiales instrumentales diversos, entre los que **las nuevas tecnologías** cobran especial relevancia, permitirá a los alumnos mejorar sus posibilidades expresivo-creativas de calidad artística, adquirir una serie de conceptos básicos para leer con coherencia imágenes y comprender el sentido y las emociones que subyacen a toda expresión artística.

El conjunto de actividades implican poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados, ya sea en el ámbito personal o académico.



#### **6.4.- ESPACIOS.**

El espacio en el centro escolar es importante pues ha de definirse según el tipo de actividades a desarrollar en el mismo. El medio y las condiciones de trabajo en las que profesores y alumnos se desenvuelven son factores decisivos en el desarrollo de las actividades docentes. El proceso se desarrolla básicamente en **el aula de dibujo**, adaptada al impulso de las nuevas tecnologías, ya que disponemos de PDI en la misma, de la que hacemos uso a diario, así como de tres ordenadores de sobremesa.

El aula de dibujo del I.E.S. Ciudad de Dalías presenta una superficie adecuada para trabajar, con una buena iluminación, tanto artificial como natural y grandes mesas de dibujo que favorecen tanto la distribución en filas tradicional como la organización de grupos en torno a ellas. Contamos con mesas giratorias para la creación de volúmenes y práctica del modelado, caballetes y esculturas de escayola para la práctica del dibujo del natural. El hecho de tener lavabo en el aula facilita la práctica con técnicas húmedas. El aula posee material de fotografía (ampliadora y productos químicos) así como un espacio habilitado como cuarto oscuro, con lavabo y agua corriente, en el que sería posible impartir un curso-taller teórico-práctico sobre nociones básicas de la fotografía.

En el aula en los últimos años se enfrenta a un problema, el elevado ratio reducen el espacio del aula considerablemente con lo que en ocasiones se dificulta la realización de tareas con comodidad.

#### **6.5.-MATERIALES Y OTROS RECURSOS.**

En el aula se dispone de materiales diversos para el desarrollo de la asignatura, tales como:

- Mesas específicas de dibujo.
- Pizarra tradicional
- Pizarra digital
- Tres ordenadores de sobremesa
- Lavabo
- Papeleras de gran tamaño diferenciadas para cada tipo de desecho
- Horno para cocer barro
- Estanterías y cajas para poder guardar el trabajo del alumnado
- Cuarto de revelado fotográfico
- Tablón de anuncios para exponer el trabajo del alumnado
- Caballetes de escultura y pintura
- Materiales gráfico-plásticos y soportes varios
- Libros de consulta

Entre el material que el alumnado emplea se proponen los utensilios de precisión: escuadras, reglas milimétricas, compases, plantillas, junto a los lápices de grafito, portaminas, plumillas y como soporte el papel. Al inicio del curso se le hace saber el material que debe de traer a clase:

- Libro de texto
- Libreta cuadriculada tamaño A4
- Bloc de dibujo con margen tamaño A4/A3



- Juego de reglas( escuadra, cartabón y regla milimetrada)
- Compás que incluya el adaptador para rotuladores y lápices.
- Carpeta de cartulina tamaño A4/ A3
- Rotulador negro para rotular dibujos técnicos del 0.5 /0.8  
(posibles marcas: Rotring, Staedtler, Artline...)
- Portaminas o lápiz HB
- Lápices y rotuladores de colores

Traer el material a clase es fundamental para el desarrollo de la actividad en ella; el no traerlo o deteriorarlo supone una falta que puede traducirse en un negativo o una amonestación si la falta es reiterativa. Del mismo modo, se advierte a los alumnos de su buen uso y mantenimiento. En el caso de existir un problema de tipo económico para la compra del material, se solicitará al Departamento de Dibujo.

### **6.6.- UTILIZACIÓN DE LAS TIC.**

La integración de los recursos tecnológicos a la actividad educativa atiende a la realidad concreta de cada clase y al indudable reclamo de una preparación en el manejo provechoso y crítico de las nuevas tecnologías. El I.E.S. Ciudad de Dalías es centro TIC, por lo que en el aula se cuenta con los medios y materiales tecnológicos de la información y comunicación como herramienta muy útil y con poder significativo sobre el proceso de aprendizaje del alumno. Han de ser considerados como material auxiliar didáctico que coopera en la búsqueda de nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje, favorecen el enriquecimiento en la presentación de la información, el romper con un sistema que puede tornarse monótono y motivar, estimulando la atención.

Materiales que pueden ser muy útiles en la comprensión de problemas que requieran del pensamiento y visión espaciales son las figuras tridimensionales, sólidos y maquetas. Así mismo, son recursos las webs especializadas en dibujo destacando aquellas que se refieren en la bibliografía y que presentan actividades relacionadas con la creación de composiciones, con la lectura de obras artísticas significativas, creación de ritmos y estructuras modulares, exposición de piezas diseñadas en 3D, con la posibilidad de que roten, de presentar diversas texturas que facilite la comprensión de la pieza, fundamental para la visualización y pensamiento abstracto, etc. Respecto a la realización de dibujos con esta herramienta, la serie de programas diseñados para dibujar con ordenador reciben el nombre en español de programas DAO (Dibujo Asistido por Ordenador), conocidos como CAD. Estos programas y otros, en la creación del dibujo geométrico, presentan prestaciones que permiten el trazado de elementos geométricos básicos o de mayor complicación, composiciones, piezas tridimensionales, manipularlas y proyectarlas, trazado de tangencias y enlaces, etc. Valorar las ventajas que supone dibujar con ordenador respecto al dibujo tradicional es importante. Es una herramienta básica en las carreras técnicas y lo exige la dinámica de la industria, por lo que la familiarización con ésta puede plantearse de manera muy significativa en el cuarto curso de la E.S.O. por su carácter terminal y de acceso a estudios más especializados.





El Centro posee diversas PDI(incluida una en el aula de dibujo), carros de ordenadores portátiles, proyectores y un aula específica de informática. Infraestructuras que permite la aplicación y utilización de la Moodle del Centro, muy práctica para el empleo de recursos audiovisuales y como herramienta de trabajo y comunicación entre alumnos y profesores.

### **6.7.-ESTRATEGIAS PARA LA ANIMACIÓN A LA LECTURA Y DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA, ASÍ COMO DE LA EXPRESIÓN MATEMÁTICA.**

Se indicó anteriormente la estrecha relación de la materia de dibujo con la de matemáticas ya que ambas contribuyen al desarrollo del pensamiento abstracto. El dibujo geométrico aborda muchos aspectos propios de las matemáticas pero los trata desde una perspectiva gráfica.

Respecto a la animación a la lectura se ha elaborado el siguiente plan de trabajo:

#### **Plan de lectura de la asignaturas de Educación Plástica y Visual**

La lectura es una herramienta básica para el aprendizaje y la formación integral del individuo, se considera que es la principal vía de acceso al conocimiento y la cultura. Sin la lectura no es posible comprender la información contenida en un texto. Esto contribuye al desarrollo del pensamiento abstracto. Por su importancia y trascendencia, el fomento a la lectura se concibe como una acción transversal que implica la participación de todas las materias.

Desde el **Departamento de Plástica** se pretende potenciar el fomento a la lectura y el uso de la biblioteca a través de distintas estrategias:

1. Con carácter general, se dedicará **tiempo de lectura** por unidad didáctica en todos los cursos. No obstante, dependiendo del contenido de cada unidad, estos tiempos casi siempre serán variables y superiores a una hora.
2. Para reforzar el aprendizaje de cada unidad, se realizan **esquemas y resúmenes de los contenidos expuestos.**
3. La parte teórica de la asignatura se va a complementar con la realización de **trabajos de investigación** entorno a temáticas artísticas teniendo en cuenta el cuadrante reseñado a continuación.
4. Proponer a los alumnos/as de 1º de ESO, la realización de un **cómic o story-board**, a partir de la lectura de un relato corto.
5. Trabajar con los alumnos/as las siguientes actividades:
  - × Ejercicios de **ilustración** de objetos concretos, personajes, vestuarios, paisajes, etc... Cuya inspiración provenga de la lectura de un libro o relato.
  - × De igual manera, elaborar un proyecto final de **autorretrato** basándose e inspirándose en la artista Frida Khalo, de la que se va a leer una biografía.



- \* Participación desde este Departamento en las **actividades** organizadas desde la **Biblioteca.**
- \* **Cartelería.**

<b>Relación de los trabajos de investigación y lecturas que van a realizarse durante el curso</b>			
	Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
1º ESO	<p>Lectura y realización de esquemas y resúmenes de las unidades 0 y 1 del libro de texto.</p> <p>Trabajo de investigación sobre el arte rupestre y análisis de una obra de arte. Páginas 36 y 37 del libro de texto.</p> <p>Estudio y análisis del arte del Antiguo Egipto. Págs. 38 y 39 del libro de texto</p>	<p>Lectura y realización de esquemas y resúmenes de la unidad 2 del libro de texto.</p> <p>Trabajo de investigación sobre el puntillismo.</p> <p>Estudio y análisis sobre el modernismo y la obra de Gaudí. Págs. 68 y 69 del libro de texto</p>	<p>Lectura y realización de esquemas y resúmenes de la unidad 3 del libro de texto.</p> <p>Estudio y análisis sobre el arte griego. Páginas 70 y 71 del libro de texto</p>
2º ESO	<p>Lectura y actividades escritas sobre el artículo “la publicidad en el arte Pop”.Pág.18 del libro de texto</p> <p>Lectura y actividades sobre “arte y geometría”.Páginas 30 y 31 del libro de texto.</p> <p>Actividades de evaluación de las páginas 34 y 35 del libro de texto.</p>	<p>Lectura y actividades escritas sobre el artículo “El color en el arte: el impresionismo”. Páginas 44 y 45 del libro de texto.</p> <p>Lectura y actividades sobre “arte y geometría”.Páginas 54 y 55 del libro de texto.</p> <p>Actividades de evaluación de las páginas 58 y 59 del libro de texto.</p>	<p>Lectura y actividades escritas sobre el artículo “la abstracción en el arte: el suprematismo”.Pág.72 y 73 del libro de texto.</p> <p>Lectura y actividades sobre “arte y geometría”.Páginas 82 y 83 del libro de texto.</p> <p>Actividades de evaluación de las páginas 86 y 87 del libro de texto.</p>
3º ESO	<p>Lectura y realización de esquemas y resúmenes de las unidades 1, 2 y 3.</p> <p>Trabajos de investigación de los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mujeres pintoras de la historia</li> <li>- Tolouse Lautrec</li> <li>- Tipos de fotografía</li> </ul>	<p>Lectura y realización de esquemas y resúmenes de las unidades 4, 5 y 6.</p> <p>Realización de un story board de un cuento corto o de una fábula conocidos.</p>	<p>Lectura y realización de esquemas y resúmenes de las unidades 7, 8 y 9.</p>



4º ESO	Trabajos de investigación sobre: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Psicología del color.</li> <li>• Arte geométrico nazari.</li> </ul>	Trabajo de investigación sobre la Bauhause.  <b><u>LECTURA OBLIGADA:</u></b> <b>- FRIDA KHALO</b>	Trabajo de investigación sobre:La historia del dibujo.
CÓMIC	Lectura y estudio de los temas teóricos concernientes a la asignatura.	Realización de un story board de un cuento corto o de una fábula conocidos.	Ilustración de historias mediante cómics.

**Lecturas recomendadas para el curso :**

**1º ESO**

- **EL LIBRO DE LOS LIBROS**, Sophie Benini Pietromarchi.

Manual para hacer tu propio libro. Invita a los niños a viajar al fantástico mundo de la **creación de libros** explorando colores, texturas, formas y sentimientos, mediante el uso de materiales tan insólitos y cotidianos como las virutas de madera o el polvo de los lápices, las cebollas o las hojas.

- **"ARTE: CREA TU LIBRO"**, Marion Deuchars.

“Crea tu libro” es un estupendo libro para aprender a dibujar y pintar copiando a los grandes maestros de la historia del arte. Con él podrá conocer sus técnicas y acercarse mucho más a los artistas más famosos, mientras disfruta pintando. Al abrir el libro encontrará en la página de la izquierda una breve explicación del artista, (junto con su retrato), y de algún concepto o característica clave de su obra, además de invitarle a realizar su propia creación.

- **EL ABC DE ARTE PARA NIÑOS**, Amanda Renshaw, Gilda Williams Ruggi.

Un instructivo y entretenido libro que desvela a los lectores la **función comunicadora de la imagen y el papel que desempeñan sus distintos componentes (color, perspectiva y forma)**. La selección de obras muestra diferentes estilos y técnicas de fotografía, pintura, escultura y arquitectura. La descripción que acompaña a cada una ayuda a los niños a descubrir detalles relativos al momento histórico en que fue creada, reconocer personajes e incluso percibir las sensaciones que han intentado transmitir los artistas.

**2º y 3º ESO**

- **HISTORIA DEL ARTE PARA JÓVENES**, H.W. Janson, Anthony F. Janson.

Esta obra constituye una visión global de la creación artística en el mundo occidental desde la Prehistoria a nuestros días.

Ofrece al lector entre otros muchos elementos: Una introducción sobre el significado del arte, así como una sección, puesta al día, sobre el arte moderno.

Tablas cronológicas de las realizaciones artísticas, que incluyen los acontecimientos literarios, políticos, científicos etc, y una bibliografía actualizada clasificada por periodos y estilos.



Abundantes ilustraciones, que aparecen integradas en el texto, cercanas siempre al análisis al que hacen referencia

Tratamiento global de la historia de la fotografía como forma artística específica.

- **"ACABA ESTE LIBRO" - Autor: Keri Smith.**

Es un libro, desde luego, pero uno muy especial en el que el lector es el encargado de terminarlo. ¡Y no porque tenga que terminar el último capítulo o elegir entre varios finales! Nada de eso. Se trata de explorar, de dar rienda suelta a la creatividad y de estar preparado...

- **"DESTROZA ESTE DIARIO" ,**

No es que estemos en plan destructivo, es que hemos encontrado un libro genial para dar rienda suelta a la creatividad. ¿Cómo? Rompiendo barreras y animando a todos a soltarse la melena y experimentar. Una auténtica revolución para que los más encorsetados saquen su potencial creativo y pura diversión para los espíritus juveniles. Os proponemos el kit "Destroza este diario" con el libro ayuda a despertar al artista que todos llevamos dentro acompañado por los materiales fundamentales para llevar a cabo una obra de arte tan singular. El diario te pide agujerear sus páginas, añadir fotos para dibujar encima, pintar con café, diseñar pegatinas o recortar

- **POMELO Y LIMÓN**, Begoña Oro

Jorge y María son dos adolescentes como tantos otros: salen con sus amigos, se comunican con ellos en las redes sociales, se enamoran... Todo esto sería normal si las madres de María y Jorge no fueran tan famosas. Los dos chicos se ven envueltos en una espiral de rumores de la que solo salen record ando que las palabras que elegimos para contar nuestra historia son las que realmente dan forma a nuestro mundo.

- **LA CATEDRAL**, César Mallorquí

La Barcelona medieval en tiempos de la construcción del templo de Santa María del Mar conforma el escenario de esta soberbia recreación histórica repleta de intriga, violencia y pasión, en un tiempo convulsionado por las rebeliones contra las injusticias y feudales, el antijudaísmo, los conflictos dinásticos y la férrea represión inquisitorial. La edificación de la iglesia y la devoción por la Virgen marinera se erigirán en símbolos del tortuoso camino que el joven protagonista emprenderá en pos de su libertad.

#### **4º ESO**

- **MARKETING EMOCIONAL: LLEGANDO AL CORAZÓN DEL CLIENTE"**. Se trata de un artículo que se facilitará al alumno sobre la psicología del color empleado en el proceso de diseño y publicidad.

- **EL MAESTRO DEL PRADO Y LAS PINTURAS PROFÉTICAS**, Javier Sierra

*El maestro del Prado*, urde una trama apasionante que tiene como hilo conductor la presencia y las enseñanzas del doctor Luis Fovel, un hombre misterioso al que un jovencísimo Sierra conocerá una tarde de finales de 1990 frente a *La Perla*, una de las mejores tablas de Rafael. A partir de ese encuentro, Fovel recorrerá con el autor las salas del museo y le descifrará los enigmas que esconde su colección renacentista, proporcionándole una serie de pautas que llevarán al escritor mucho más lejos de lo que nunca hubiera imaginado.



- **LEER LA PINTURA**, Nadeije Laneyre-Dagen

¿De qué época es un cuadro? ¿Quién lo pintó? ¿Qué nos explica? ¿Por qué nos gusta? ¿Cómo consigue emocionarnos? Todos nos hacemos estas y otras muchas preguntas cuando admiramos una obra de arte y, la mayoría de las veces, no sabemos cómo contestar. Leer la pintura ofrece esas respuestas y permite al lector penetrar en la intimidad de cada cuadro para acercarse al arte desde una nueva perspectiva. El libro se organiza alrededor de los seis grandes ejes que ayudan a comprender un cuadro. Desde su análisis como simple objeto que hay que datar y del que se deben desentrañar las características (materiales empleados, técnica, soporte) hasta el estilo pictórico, pasando por el tema, la composición, el dibujo y el color, y el tratamiento de la figura humana.

- **EL CAMINO DEL ARTISTA**, Julia Cameron.

Un curso de descubrimiento y rescate de tu propia creatividad. La mayoría de nosotros anhelamos ser más creativos y muchos creemos que conseguir serlo es imposible porque en realidad no lo somos. Este libro ofrece las claves fundamentales para poder desarrollar nuestra creatividad al máximo.

- **LA PROPORCIÓN ÁUREA**, Fernando Corbalán.

Como entender la acción de la proporción en todo aquello que nos rodea, entendiendo el claro papel que desempeñan las matemáticas en esta acción y los diferentes campos a los que afecta.

- **KAHLO**, Andrea Kettenman.

Biografía básica y análisis de la obra de la artista Frida Kahlo.

- **YO, JULIA**, Santiago Posteguillo. (Premio Nacional Planeta 2018)

Varios hombres luchan por un imperio, pero Julia, hija de reyes, madre de césares y esposa de emperador, piensa en algo más grande: una dinastía.

Una novela sobre los conflictos de género en las esferas de poder, narrada a través de cinco personajes, de gran hondura psicológica, que funcionan como una suerte de peldaños por los que irá ascendiendo la protagonista. Y así contada la historia, parece una trama absolutamente actual, pero Julia, la protagonista, no es otra que Julia Domna, augusta del Imperio Romano, esposa del emperador Septimio Severo. Una férrea mujer que logró concentrar un poder jamás alcanzado por ninguna otra emperatriz

## **Cómic**

- **ESTAMOS TODAS BIEN**, Ana Peñas Chumillas.

"Estamos todas bien", que obtuvo el Premio Internacional de Novela Gráfica Fnac-Salamandra Graphic y el premio a la Mejor Autora Revelación del Salón del Cómic de Barcelona en 2018. En octubre del 2018 "Estamos todas bien" obtuvo el Premio Nacional del Cómic del Ministerio de Cultura y Deporte, el jurado del premio valoró esta obra por "«rescatar, a partir de una historia familiar, la voz de una generación silenciada; por la innovación y la frescura de la puesta en escena gráfica, además de la habilidad para integrar recursos del cómic y de otros medios»"



## 7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Las dificultades de aprendizaje se conciben como una forma de diversidad. Hacen referencia a la capacidad de aprendizaje (interés, motivación, capacidad cognitiva).

La adaptación curricular es una intervención didáctica para resolver tales dificultades. Esta respuesta didáctica a las dificultades de aprendizaje se concreta en diversas acciones estratégicas, graduadas en función del nivel de dificultad. En efecto, uno de los problemas con el que nos encontramos en el aula es la diversidad de alumnos surgida no sólo de sus distintas capacidades, motivaciones e intereses, sino también de los distintos entornos familiares y sociales y de los diversos orígenes culturales, incluso lingüísticos. En esta línea y, para facilitar la compleja tarea de atender educativamente a todos los alumnos proponemos una serie de medidas que pondremos en marcha en función de las necesidades de los alumnos, diversificando así los procesos de enseñanza. En este sentido realizamos adaptaciones curriculares en dos direcciones:

a) De carácter general. Adaptamos el punto de partida de las explicaciones al nivel general del grupo. La primera actuación es la realización de la prueba inicial.

b) De carácter individual. Proponemos planteamientos curriculares abiertos y flexibles que se adaptan a las diferencias individuales.

### ***Recursos metodológicos en la Atención a la Diversidad:***

- *Las necesidades del alumnado repetidor* quedan solventadas gracias a un plan de trabajo que establece para cada curso actividades prácticas diferentes relacionadas con los contenidos, de manera que este alumnado no se encuentre aburrido frente a actividades que pueda reconocer como ya realizadas.

-Para satisfacer las necesidades educativas especiales de los ***alumnos más capaces*** proponemos actividades de ampliación específicas. Estas actividades tendrán un mayor grado de complejidad. Les propondremos algunas actividades complementarias y contaremos con material extra (láminas de ejercicios de trazados) que podrá realizar para ampliar sus capacidades según sus exigencias.

-Los ***alumnos inmigrantes*** cuya lengua materna no es el español. Cuando sea necesario, se le proporcionará material didáctico específico. Nuestra área cuenta con una ventaja que es la universalidad del lenguaje visual, no obstante, ofreceremos hojas explicativas con los métodos y procesos siempre que se considere necesario.

-Los alumnos con ***dificultades de aprendizaje***, derivadas estas de su menor capacidad cognitiva o del bajo nivel del que parten. Para estos alumnos tenemos pensadas actividades de refuerzo más sencillas y básicas. La programación tiene en cuenta que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados. Por eso, debemos de asegurar un nivel mínimo para todos los alumnos al final del curso/etapa, dando oportunidad de recuperar lo no adquirido en su momento. Por ello no está de más el retomar los contenidos de los principios básicos de la materia dados en ciclos anteriores y asegurarnos de



que dicha base es sólida, pues de lo contrario será difícil el avanzar. Es en los contenidos más abstractos y en los que se requiere de la capacidad de percepción espacial en los que pueden encontrarse diferencias en el rendimiento y en los resultados. Es cuando hemos de adaptar la programación a las peculiaridades de las necesidades de los alumnos con más dificultad mediante ciertas estrategias. Es cierto que la programación es cíclica por lo que da la oportunidad de volver a retomar los conceptos básicos para garantizar en todo momento su comprensión; no obstante, podemos aplicar estrategias como la de partir de imágenes concretas o conceptos generales y afianzarlos mediante su experimentación sencilla en el aula, avanzando en los conceptos y aplicaciones específicas.

La observación del docente durante la actividad práctica en el aula ayudará a detectar los posibles problemas de aprendizaje en cada alumno. Las propuestas creativas han de ser flexibles para dar cabida a diferentes niveles de trabajo y abrir una gran gama de posibilidades. Igualmente, se cuenta con actividades de refuerzo y ampliación, de diferente dificultad, algunas de afianzamiento de conceptos básicos a repasar y concretar. Por otro lado, la coordinación con el Departamento de Orientación es fundamental para llevar a cabo una correcta actuación en aquellos casos de alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, desarrollando una adaptación curricular individualizada según el grado de discapacidad del alumno/a en cuestión (Orden de 25 de julio/2008). Las actividades llevadas a cabo en el aula quedan relacionadas con los contenidos, diseñados en base a los objetivos que nos proponemos conseguir. Estas persiguen contribuir al desarrollo cognitivo del alumno. Se perfilan con el fin de enriquecer las posibilidades de comunicación plástica y comprensión visual del alumno, al mismo tiempo que trata de desarrollar las destrezas psicomotoras y afianzar la autonomía personal.

En los casos de desmotivación y desinterés actuaremos motivando al alumno provocando su participación positiva en clase para elevar su autoestima. El hecho de que el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria presente individualidades en cuanto a capacidades, intereses y motivaciones es algo que se hace evidente en estos cursos que suponen la última fase de estudios obligatorios. De lo dicho se desprende la necesidad de disponer en nuestras unidades didácticas de materiales curriculares diversos. De ahí que hayamos seleccionado abundante material y descartemos el empleo de un libro de texto como referente único, porque cuanto más tipos de actividades propongamos y más recursos pongamos a disposición de los alumnos mejor garantizaremos que alcancen los mínimos requeridos. No obstante, la aplicación de estas medidas no está exenta de dificultades.

## **8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.**

### ***ACTIVIDADES DEL DEPARTAMENTO***

Se plantea en el aula de plástica un sistema fijo que permita la exposición temporal de obras realizadas por el alumnado, para que su actividad y esfuerzos se vean reconocidos y, por consiguiente, motivar su interés por la actividad artística. Del mismo modo, las obras expuestas pueden servir como fuente de inspiración e ilustrar ciertos planteamientos teóricos expuestos en el aula. Por otro lado, la lectura de imágenes y obras artísticas no quedaría ceñida a aquellas



obras reconocidas internacionalmente, sino que puede verse completada por una actitud crítica hacia la obra ajena a otro nivel, la realizada por los propios compañeros.

### ***ACTIVIDADES CON EL ALUMNADO***

El departamento se propone ofertar para la semana cultural al menos un taller con actividades extraescolares que puedan interesar al alumnado. Dependiendo de los recursos con que contamos y la demanda de los posibles asistentes, podemos ofertar un taller de modelado con arcilla roja (técnicas de churros y técnicas de pellizco), un taller teórico-práctico de Ilustración (empleo de técnicas mixtas y fotografía) o un taller sobre pintura mural, mediante el que se proyecta realizar un mural sobre las diferentes paredes del interior del centro.

Al final de curso se realiza una exposición con los trabajos del alumnado realizados a lo largo del curso.

### ***ACTIVIDADES EN EL CENTRO***

Se coopera con otros Departamentos o con actividades relacionadas con los planes y Proyectos en aquellos aspectos relacionados con la estética del Centro.

### ***ACTIVIDADES FUERA DEL CENTRO***

En caso de que el alumnado muestre interés pueden organizarse las siguientes actividades extra escolares:

- Visita al museo Picasso y al museo Popidou en Málaga
- Vista a exposiciones temporales ubicadas en Granada o Almería.
- Visita a la Alhambra y al museo de bellas artes situado en el Palacio de Carlos V.
- Visita a los museos del Prado, Thyssen y Reina Sofía en Madrid.

## **9. EVALUACIÓN.**

EL **proceso de aprendizaje del alumnado será continuo, formativo, integrador y ajustado a esta materia.** Asimismo, se establecerán los oportunos procedimientos para garantizar el derecho de los alumnos y alumnas a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad.

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de la materia quedan establecidos a través de los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 20.1 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, y lo que se establezca por Orden de la Consejería competente en materia de educación.

**La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será integradora, teniendo en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias correspondientes.**





El equipo docente, constituido en cada caso por los profesores y profesoras del estudiante, coordinado por el tutor o tutora, actuará de manera colegiada a lo largo del proceso de evaluación y en la adopción de las decisiones resultantes del mismo.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo teniendo en cuentas las actuaciones previstas para la atención a la diversidad. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 20.3 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones, incluida la evaluación final de la etapa, se adapten a las necesidades específicas de apoyo educativo del alumnado. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

### 9.1.- Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1º ESO		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.Básicas
<b>UD 0</b>		
1. Saber diferenciar entre dibujo técnico y artístico.	1.1.-Distingue entre dibujo técnico y artístico. 1.2.- Asocia que instrumentos son necesarios en la realización de dibujos técnicos, diferenciando correctamente la escuadra y el cartabón e identifica en éstos los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90°.	CECCCL CMCT CAA
2. Conocer los elementos básicos de la geometría plana.	2.1.- Conoce los conceptos geométricos de punto, línea y plano. 2.2. Enumera y traza los diferentes tipos de líneas y las posiciones entre rectas. 2.3. Distingue entre una recta, un segmento y una semirrecta.	CEC CMCT CAA<
3. Operar con trazados geométricos básicos.	3.1.- Traza con corrección y limpieza rectas paralelas y perpendiculares haciendo uso de la escuadra y el cartabón. 3.2.- Construye la bisectriz de un ángulo, con regla y compás. 3.3.-Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. 3.4.-Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	CEC CMCT CAA



	<p>3.5.- Dibuja un ángulo cualquiera señalando sobre él las partes que lo componen.</p> <p>3.6.- Conoce y comprende las definiciones de ángulo, mediatriz y bisectriz.</p>	
<b>UD 1</b>		
4. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de comunicación.	<p>4.1.- Conoce los diferentes elementos que intervienen en el proceso de comunicación visual y sabe analizarlos y distinguirlos en el estudio de casos prácticos.</p> <p>4.2.- Reconoce las diferentes funciones de la comunicación</p> <p>4.3.- Conoce los principales canales de comunicación.</p>	<p>CAC</p> <p>CCL</p> <p>CMCT</p> <p>CAA</p>
5. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	<p>5.1.- Conoce el sistema de percepción del ser humano.</p> <p>5.2.- Aprecia la importancia de la imagen en la cultura actual.</p>	<p>CAC</p> <p>CCL</p> <p>CMCT</p> <p>CAA</p> <p>CSC</p>
6.-Diferenciar entre imagen connotativa y denotativa.	<p>6.1.-Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2.-Dibuja con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>6.3.-Describe, analiza e interpreta una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>CEC</p> <p>CCL</p> <p>CAA</p> <p>SIEP</p>
7.- Diferenciar entre imagen figurativa y abstracta.	<p>7.1.-Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>7.2.-Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>	<p>CECSC</p> <p>CAA</p> <p>SIEP</p>
8.- Conocer la importancia de la fotografía y la publicidad en la actualidad.	<p>8.1.- Comprende la evolución que han experimentado los géneros publicitario y fotográficos desde su nacimiento hasta la actualidad.</p> <p>8.2.-Ilustra un cartel publicitario ajustándose a unos parámetros establecidos.</p> <p>8.2.- Distingue los diferentes géneros fotográficos existentes.</p>	<p>CEC</p> <p>CCL</p> <p>CD</p> <p>CSC</p> <p>CAA</p>
<b>UD 2</b>		
9.-Conocer las principales características del arte prehistórico y del egipcio.	<p>9.1.- Reconoce obras de arte pertenecientes al arte prehistórico y al egipcio.</p> <p>9.2.- Analiza manifestaciones artísticas prehistóricas señalando las principales características que las conforman.</p> <p>9.3.- Analiza manifestaciones artísticas egipcias señalando las principales características que las conforman.</p>	<p>CEC</p> <p>CCL</p> <p>CD</p> <p>CSC</p> <p>CAA</p>
<b>UD 3</b>		



10.-Reconocer qué es una forma poligonal y clasificar el tipo de triángulos y cuadriláteros existentes.	10.1.-Conoce la definición de un polígono así como las partes que lo componen. 10.2.-Diferencia polígonos regulares e irregulares. 10.3.-Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 10.4.-Clasifica correctamente los tipos de cuadriláteros. 10.5.- Realiza una composición sencilla mediante polígonos ajustándose a los parámetros establecidos.	CEC CCL CMCT CSC CAA SIEP
<b>UD 4</b>		
11.-Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea	11.1.- Conoce los diferentes usos que pueden darse a las composiciones a través de la línea, el punto y el plano. 11.2.- Crea composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 11.3.-Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CEC CSC CAA SIEP
12.-Clasificar los diferentes tipos de texturas.	12.1.- Explica que son las texturas, las clasifica y las identifica en ejemplos diversos. 12.2.-Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CEC CCL CD CSC CAA SIEP
13.-Diferenciar entre formas figurativas y abstractas	13.1.- Diferencia entre firmas figurativas y abstractas. 13.2.- Traza dibujos abstractos siendo capaz de abstraerse de la realidad.	CEC CCL CD CSC CAA SIEP
14.-Diferenciar las partes que configuran la forma.	14.1.-Diferencie el contorno, el dintorno y la silueta de una forma.	CEC CCL CD CSC CAA SIEP
<b>UD 5</b>		
15.-Conocer la morfología y relación entre circunferencias.	15.1.-Conoce y entiende el concepto de circunferencia,entendiendo la diferencia con el círculo. 15.2.-Identifica y traza sobre una circunferencia las diferentes elementos que la configuran. 15.3.-Distingue e ilustra cada una de las posiciones existentes entre circunferencias 15.4.-Conoce y dibuja los diferentes elementos de un círculo.	CEC CCL CMCT CSC CAA SIEP
16.-Trazar polígonos inscritos en una circunferencia.	16.1.-Conocerlos diferentes polígonos regulares inscritos en función del número de lados.	CEC CMCT



	16.2.-Sabe trazar polígonos regulares inscritos en una 16.3.-circunferencia de hasta 8 lados. 16.4.-Sabe trazar un polígono de n lados mediante el método general.	CSC CAA SIEP
<b>UD 6</b>		
17.- Conocer el concepto de volumen a través de los poliedros.	17.1.-Diferencia entre figura plana y con volumen. 17.2.-Conoce la definición de poliedro así como las partes que lo configuran. 17.3.-Conoce y sabe clasificar los poliedros platónicos.	CEC CCL CMCT CD CSC CAA SIEP
<b>UD 7</b>		
18.-Conocer la morfología del color.	18.1.-Conoce el proceso de percepción del color 18.2.-Conocer la diferencia entre color luz y color pigmento 18.3.-Sabe cuales son los colores primarios y los secundarios que se obtienen mediante sus mezclas. 18.4.-Conoce los colores fríos y cálidos así como sus características psicológicas.	CEC CCL CMCT CD CSC CAA SIEP
<b>UD 8</b>		
19.-Conocer las principales características del arte griego	19.1.-Analiza manifestaciones artísticas prehistóricas señalando las principales características que las conforman.	CEC CCL CD CSC CAA SIEP
<b>DURANTE TODO EL CURSO:</b>		
20.-Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.	20.1.- Cuida del material y lo mantiene limpio. 20.2.-Entrega las láminas limpias y sin desperfectos. 20.3.-Mantiene el cuaderno de clase con la información completa, limpia y ordenada.	SIEP CSC
21.- Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	21.1.- Cuida que la mesa quede limpia y recogida tras finalizar la sesión de trabajo. 21.2.- Trae el material necesario para realizar el trabajo del día.	SIEP CSC
22.- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La tempera, los lápices de grafito y de color. El collage.	22.1.-Aplica con corrección las técnicas propuestas en los diferentes proyectos, mostrando creatividad y valores expresivos.	CAA CSC CEC



Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.Básicas
<b>UD 1</b>		
1.-Conocer los elementos que intervienen en la comunicación visual	1.1.-Conoce los diferentes tipos de comunicación. Conoce los elementos que intervienen en el proceso de comunicación 1.1.-Analiza los diferentes elementos que intervienen en el proceso de comunicación en casos prácticos.	CEC CCL CSC SIEP CAA
2.-Conocer los elementos básicos de expresión	2.1.-Elabora un proyecto en donde expresa los diferentes elementos del alfabeto visual demostrando cierta creatividad.	
<b>UD 2</b>		
3.- Saber operar con trazados geométricos básicos.	3.1.- Conoce el concepto de mediatriz y sabe trazar una. 3.2.- Conoce el concepto de bisectriz y sabe trazar una. 3.3.- Conoce el concepto de ángulo, así como las partes que lo componen y su clasificación. 3.3.- Sabe dividir segmentos en partes iguales.	CEC CCL CMCT CSC SIEP CAA
4.- Clasificar triángulos.	4.1.-Conoce el tipo de triángulos existentes y sabe trazarlos correctamente.	
5.-Conocer los elementos que configuran una circunferencia	5.1.-Conoce los elementos que contiene una circunferencia. 5.2.-Sabe dividir circunferencias en partes iguales.	
6.-Conocer los elementos que configuran un polígono.	6.1.-Conoce el concepto de polígono así como las partes que configuran un polígono. 6.2.-Sabe trazar polígonos estrellados.	
<b>UD 3</b>		
7.-Conocer conceptos sobre color.	7.1.-Conoce el proceso de percepción del color por ser humano.	CEC CCL CMCT
8.-Diferenciar entre los colores sustractivos y aditivos.	8.1.- Conoce la diferencia entre colores sustractivos y aditivos y reconoce la diferencia entre colores primarios y secundarios que existe entre ambos.	CD CSC SIEP CAA
9.-Saber realizar mezclas de colores .	9.1.- Realiza mezclas de colores de forma correcta diferenciando entre primarios, secundarios y terciarios 9.2.- Sabe mezclar colores para hallar diferente tono y saturación. 9.3.- Conoce y aplica la técnica impresionista.	
<b>UD 4</b>		
10.-Conocer el concepto de tangencia y operar con trazados básicos de tangencias.	10.1.-Conoce el concepto de tangencia y sabe diferenciar entre tangencia y enlace. 10.2.-Es capaz de reconocer ejemplos de tangencias en su aplicación en la vida real. 10.3.-Sabe trazar ejercicios básicos de tangencias.	CEC CCL CMCT CD CSC



11.-Conocer el concepto de curva técnica y trazar óvalos, ovoides y espirales.	11.1.-Sabe lo que son las curvas técnicas, diferenciando entre óvalo y ovoide. 11.2.-Sabe trazar óvalo conociendo su eje mayor y su eje menor. 11.3.-Sabe trazar ovoides conociendo su eje mayor y su eje menor.	SIEP CAA
<b>UD5</b>		
12.-Conocer las principales leyes de la Gestalt.	12.1.-Sabe qué es la psicología de la Gestalt así como las principales leyes que formularon. 12.2.-Sabe reconocer en diferentes composiciones diferentes leyes de la Gestalt.	CEC CCL CMCT CD CSC SIEP CAA
13.-Conocer las características de la forma	13.1.-Saber diferenciar entre contorno, dintorno y silueta. 13.2.-Poder clasificar formas dependiendo de su procedencia y características. 13.3.-Operar con diferentes combinaciones de relaciones entre formas.	
14.-Conocer el movimiento artístico: el suprematismo	14.1.- Conoce las características básicas del suprematismo. 14.2.-Realiza una composición usando la estética suprematista.	
<b>UD 6</b>		
15.-Reconocer esquemas compositivos.	15.1.-Conoce el concepto de composición 15.2.-Conoce esquemas compositivos básicos y los reconoce en obras pictóricas. 15.3.-Realiza composiciones teniendo en cuenta esquemas compositivos propuestos.	CEC CCL CMCT CD CSC SIEP CAA
16.-Conocer el concepto de proporcionalidad	16.1.-Conoce el concepto de proporcionalidad y lo identifica en diferentes composiciones 15.2.-Identifica y diferencia las diferentes relaciones entre formas, relacionándolas con el concepto de proporcionalidad.	
<b>UD 7</b>		
17.-Conocer el concepto de volumen	17.1.-Sabe diferenciar entre una forma plana y una con volumen.	CEC CCL CMCT
18.-Conocer las principales cualidades de la luz	18.1.-Reconoce la importancia de la luz en las diferentes manifestaciones artísticas. 18.2.-Conoce los diferentes tipos de iluminación.	CD CSC SIEP CAA
19.-Saber operar con la técnica del claroscuro	19.1.-Reconoce en un dibujo a sombras los diferentes tipos de luz y sombras existentes. 19.2.-Conoce las diferentes técnicas de claroscuro existentes 19.3.-Sabe realizar dibujos de volumen sencillos mediante técnicas de claroscuro básicas.	



<b>DURANTE TODO EL CURSO:</b>		
20.-Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.	20.1.- Cuida del material y lo mantiene limpio. 20.2.-Entrega las láminas limpias y sin desperfectos. 20.3.-Mantiene el cuaderno de clase con la información completa, limpia y ordenada.	CSC CAA SIEP
21.- Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	21.1.- Cuida que la mesa quede limpia y recogida tras finalizar la sesión de trabajo. 21.2.- Trae el material necesario para realizar el trabajo del día.	

<b>3º ESO</b>		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>C.Básicas</b>
<b>UD 1</b>		
1.-Reconocer la importancia de la imagen.	1.1.-Conoce la importancia de la imagen a lo largo de la historia así como el papel que desarrolla en la sociedad actual. 1.2.-Conoce los elementos y funciones de la comunicación visual.	CEC CCL CD CSC CAA SIAP
2.-Conocer mujeres pintoras de la historia del arte.	2.1.-Conoce la biografía y obra de diferentes mujeres artistas.	
3.- Conocer la técnica acrílica.	3.1.- Realiza un trabajo en técnica acrílica tomando como modelo una de las obras de pintoras estudiadas en el tema.	
<b>UD 2</b>		
3.-Conocer conceptos básicos sobre lettering y caligrafía.	3.1.-Conoce las diferencias entre el lettering y la caligrafía.	CEC CCL CD CSC CAA SIEP
4.-Saber cuáles son los materiales necesarios para practicar lettering.	4.1.-Conoce los diferentes materiales existentes en el mercado para la práctica del lettering.	
5.-Realizar prácticas de lettering	5.1.-Realiza con corrección los ejercicios sobre lettering propuestos.	
<b>UD 3</b>		
6.-Conocer el proceso de diseño de un objeto.	6.1.-Conoce los procedimientos a seguir en el diseño de un objeto 6.2.-Diseña un objeto sencillo haciendo uso de los pasos aprendidos en la unidad.	CEC CCL CMCT CD CSC CAA SIEP
7.-Realizar diferentes tipos de fotografía.	7.1.-Clasifica los encuadres diferentes que pueden aparecer una una fotografía, aplicándolos en la práctica. 7.2.-Reconoce esquemas compositivos, aplicándolos en la práctica. 7.3.-Realiza retoque fotográfico sencillo mediante programas de diseño.	



<b>UD 4</b>		
8.-Conocer una historia breve de la fotografía.	8.1.-Conoce el trascurso de la fotografía desde su nacimiento hasta nuestros días, identificando algún fotógrafo relevante. 8.2.- Identifica los diferentes géneros fotográficos.	CEC CCL CMCT CD CSC CAA SIEP
9.-Identificar los diferentes tipos de encuadres y composiciones usados en fotografía.	9.1.- Diferencia y reconoce los diferentes encuadre y composiciones en diferentes fotografías.	
10.- Aprender a manejar a rasgos generales un programa de retoque fotográfico.	10.1.-Sabe realizar retoques sencillos de fotografía mediante un programa de retoque fotográfico.	
<b>UD 5</b>		
11.-Conocer los principales movimientos y artistas influyentes de la historia del arte.	11.1.-Conoce de forma general los principales movimientos artísticos a lo largo de la historia. 11.2.-Reconoce obras de la historia del arte sabiendo identificar a qué movimiento pertenecen. 11.3.-Identifica diversidad de materiales, técnicas y soportes en las diferentes obras de arte.	CEC CCL CAA
<b>UD 6</b>		
12.-Conocer la morfología del color.	12.1.-Conoce el proceso de percepción del color. 12.2.-Diferencia entre color luz y color pigmento. 12.3.-Identifica los colores primarios y los secundarios que se obtienen mediante sus mezclas. 12.4.-Aprecia los colores fríos y cálidos así como sus características psicológicas.	CEC CCL CMCT CD CSC CAA SIEP
13.-Realiza composiciones pictóricas con diferentes técnicas gráfico plásticas húmedas.	13.1.-Diseña composiciones basándose en las mezclas de color estudiadas, ajustándose a las técnicas gráficas húmedas propuestas.	
14.-Reconocer algunos de los aspectos psicológicos básicos del color.	14.1.-Identifica los colores básicas con alguna de sus cualidades psicológicas.	
<b>UD 7</b>		
15.-Trazar bocetos y encajes de diferentes composiciones.	15.1.- Realiza dibujos de encaje a partir de modelos propuestos.	CEC CSC CAA SIEP
16.-Realizar composiciones con diferentes técnicas gráfico plásticas secas.	16.1.- Realiza proyectos usando las diferentes técnicas gráfico-plásticas propuestas.	
<b>DURANTE TODO EL CURSO:</b>		
17.- Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	17.1.- Cuida que la mesa quede limpia y recogida tras finalizar la sesión de trabajo. 17.2.- Trae el material necesario para realizar el trabajo del día.	CAA SIEP





18.-Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.	18.1.- Cuida del material y lo mantiene limpio. 18.2.-Entrega las láminas limpias y sin desperfectos. 18.3.-Mantiene el cuaderno de clase con la información completa, limpia y ordenada.	
--	---	--

4º ESO		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.Básicas
<b>UD 1</b>		
1.-Saber definir el concepto de forma y clasificar la misma.	1.1.-Argumenta el concepto de forma. 1.2.-Clasifica los diferentes tipos de formas existentes identificándolos en ejemplos cotidianos.	CCL CMCT CAA
<b>UD 2</b>		
2.-Conocer los conceptos básicos de la geometría plana.	2.1.-Explica el concepto de geometría plana así como los elemento básicos que la fundamentan. 2.2.-Clasifica el tipo de líneas existentes así como las posiciones entre ellas. 2.3.-Conoce el concepto de circunferencia y sabe trazar las posiciones entre circunferencias. 2.4.-Conoce el concepto y los elementos del ángulo así como su clasificación.	CEC CCL CMCT CD CSC CAA SIEP
3.-Operar con trazados geométricos básicos.	3.1.-Realiza los siguientes trazados: mediatriz, bisectriz y división del segmento en partes iguales. Trazado de ángulos con escuadra y cartabón.	
4.-Clasificar y construir polígonos	4.1.-Conoce el concepto y los elementos de un polígono. 4.2.-Clasifica y ejemplifica los diferentes tipos de polígonos existentes. 4.3.-Distingue entre un polígono regular e irregular. 4.4.-Enumera y ejemplifica los tipos de triángulos. 4.5.-Enumera y ejemplifica los tipos de cuadriláteros. 4.6.-Calcula los puntos notables en los triángulos. 4.7.-Argumenta la importancia y aplicación de los punto notables de un triángulo. 4.8.-Construye polígonos regulares inscritos en una circunferencia. 4.9.-Construye polígonos regulares a partir de la medida de uno de sus lados. 4.10.-Construye polígonos estrellados.	
<b>UD 3</b>		
5.-Conocer el concepto de enlace y tangencia	5.1.-Conoce los conceptos de enlace y tangencia. 5.2.-Distingue entre un enlace y una tangencia. 5.3.-Identifica casos de enlaces y tangencias en la realidad que le rodea.	CEC CCL CMCT CD CSC CAA
6.- Saber realizar trazados básicos de tangencias.	6.1.-Operar con los fundamentos básicos de las tangencias.	



	6.2.-Realizar ejercicios de tangencias entre rectas y circunferencias. 6.3.-Realizar ejercicios de tangencias entre circunferencias.	SIEP
7.-Conocer el proceso a seguir en un diseño y poner en práctica uno.	7.1.-Conocer el proceso y los sectores que intervienen y confluyen en un proceso de diseño. 7.2.-Apreciar la importancia del diseño en la sociedad actual. 7.3.-Realiza composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes 7.4.-Muestra una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial	
<b>UD 4</b>		
8.-Conocer los fundamentos de los sistemas de representación.	8.1.-Conoce los fundamentos que se establecen en los sistemas de representación. 8.2.-Distingue los diferentes sistemas de representación.	CEC CCL CMCT CD
9.-Realizar trazados básicos en sistema diédrico.	9.1.-Traza planta, alzado y perfil de figuras sencillas.	CSC CAA SIEP
10.-Realizar trazados básicos en sistema cónico.	10.1.- Realiza un proyecto de diseño usando la perspectiva cónica de uno, dos o tres puntos de fuga.	
<b>UD 5</b>		
11.-Conocer la historia del dibujo.	11.1.-Conoce el papel que se le ha otorgado al dibujo a lo largo de la historia. 11.2.-Conoce los diferentes materiales y técnicas de dibujo.	CEC CCL CD CSC CAA SIEP
12.-Realizar composiciones con diferentes técnicas de dibujo.	12.1.-Dibuja volúmenes con la técnica del grafito. 12.2.-Realiza dibujos con la técnica de lápices de colores y acuarelables. 12.3.-Dibuja con la técnica de plumilla.	
<b>UD 6</b>		
13.-Conocer el concepto de composición, los esquemas y ritmos compositivos existentes y saber reconocerlos en obras de arte.	13.1.-Razona qué es componer. 13.2.-Distingue entre diferentes esquemas compositivos identificándolos en diferentes obras. 13.3.-Distingue entre diferentes ritmos identificándolos en diferentes obras.	CEC CCL CD CSC CAA SIEP
14.-Realizar composiciones en las que se hayan realizado estudios de composición.	14.1.-Realiza dibujos en los que ha analizado de forma consciente los diferentes esquemas compositivos y ritmos que puedan aplicarse antes de la realización definitiva del proyecto.	



<b>UD 7</b>		
15.-Conocer la historia del retrato	15.1.-Conoce las características representativas del retrato en los diferentes periodos históricos. 15.2.-Conoce alguno de los pintores retratistas más relevantes de la historia del arte. 15.3.-Reconoce la obra de Frida Khalo e identifica las principales características narrativas y simbólicas de su obra.	CEC CCL CSC CAA SIEP
16.-Trazar retratos	16.1.-Sabe esbozar esquemas compositivos proporcionados en la elaboración de retratos . 16.2.-Realiza un autorretrato ciñéndose a la propuesta del proyecto.	
<b>UD 8</b>		
17.-Conocer la diferencia entre Síntesis aditiva y sustractiva	17.1.-Memoriza los estudios más relevantes sobre el color que se han producido a lo largo de la historia. 17.2.-Aprecia el descubrimiento del prisma de Newton. Conoce la diferencia entre color sustractivo y color aditivo. 17.3.-Identifica los diferentes colores primarios atribuidos a cada una de esas mezclas.	CEC CCL CMCT CD CSC CAA SIEP
18.-Operar con las diferentes mezclas sustractivas	18.1.-Opera en los proyectos con diferentes mezclas de color siendo consciente de la relaciones y contrastes que pueden existir entre ellas.	
19.-Conocer la psicología del color	19.1.-Reconoce los efectos psicológicos que el color puede ejercer en diferentes ambientes e identifica la importancia que se atribuye a éste aspecto en la publicidad.	
<b>UD 9</b>		
20.-Conocer el concepto de volumen.	20.1.-Conoce e identifica el concepto de volumen a través del análisis de diferentes obras de arte.	CEC CCL CAA SIEP
21.-Trabajar con modelado en barro	21.1.-Elabora una escultura sencilla con la técnica e modelado en barro, apreciando la morfología y el modo de operar con este material.	
<b>DURANTE TODO EL CURSO:</b>		
22.-Cuidar la limpieza, la conservación, y el buen uso de las herramientas y los materiales.	22.1.-Cuida del material y lo mantiene limpio.	CEC CSC CAA SIEP
23.-Mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	23.1.-Cuida que la mesa quede limpia y recogida tras finalizar la sesión de trabajo. 23.2.-Trae el material necesario para realizar el trabajo diario.	
24.-Entregar con puntualidad y corrección los proyectos.	24.1.-Entrega las láminas y proyectos en las fechas establecidas. 24.2.-Entrega las láminas limpias y sin desperfectos. 24.3.-Mantiene el cuaderno de clase con la información	



	completa, limpia y ordenada.	
25.-Realizar composiciones creativas, individuales, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	25.1.-Muestra cierta capacidad creativa en los proyectos elaborados de forma individual, apreciando las características expresivas diferentes que pueden aportar los diferentes recursos plásticos.	
26.-Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	26.1.-Demuestra la capacidad que posee para trabajar en equipo, aportando ideas constructivas al proyecto y mostrando una actitud colaboradora ante el trabajo.	
27.-Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	27.1.-Aprecia en las manifestaciones artísticas las diferentes formas de comunicación, apreciando estilos diversos, técnicas y soportes.	

CÓMIC		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	C.Básicas
<b>UD 1</b>		
1.-Fundamentar el concepto de cómic.	1.1.-Explica con un lenguaje adecuado qué es un cómic. 1.2.-Conoce la diferente terminología con la que se puede definir al cómic.	CEC CCL CAA
2.-Conocer una historia breve del cómic.	2.1.-Conoce los orígenes del cómic, memorizando quién el primer personaje de cómic y dónde se creó. 2.2.-Conoce la época en que se creó el cómic en España así como algunos de los personajes y dibujantes más relevantes. 2.3- Clasifica los tipos de cómic. Reconoce los diferentes encuadres y puntos de vista existentes.	
<b>UD 2</b>		
3.-Identificar las principales características	3.1.-Identifica los elementos que componen un cómic(	



morfológicas de un cómic.	Viñeta, bocadillos, cartelas, personajes, onomatopeyas y metáforas visuales) 3.2.-Distingue los diferentes géneros en el cómic.	
<b>UD 3</b>		
4.- Elaborar un cómic trabajando encuadres y viñetas	4.1.- Realizar un proyecto de cómic haciendo uso de los diferentes encuadres estudiados.	CEC CCL CSC SIEP CAA
<b>UD 4</b>		
5.-Conocer las técnicas de dibujo Kawai	5.1.-Reconoce dibujos Kawai.	CEC CCL
6.-Dibujar personajes Kawai	6.1.-Realiza dibujos de diferentes personajes y objetos de estética Kawai 6.2.-Realiza dibujos de personajes Kawai usando diferentes expresiones y movimientos.	CAA SIEP
<b>UD 5</b>		
7.- Dibujar personajes de cómic	7.1.-Dibuja diferentes tipos de cabezas teniendo en cuenta la proporción, la posición y los elementos de la cara. 7.2.- Conoce las diferencias morfológicas entre una cara femenina y una masculina. 7.3.-Dibuja de manera proporcionada diferentes partes del cuerpo humano. 7.4.- Dibuja de manera proporcionada cuerpos en diferentes posiciones y con diferente vestuario.	CEC CCL CMT CD CSC CAA SIEP
<b>UD 6</b>		
9.-Realizar un cómic.	9.1.-Realiza un cómic basado en un cuento corto o fábula, aplicando el mayor número de recursos estudiados a lo largo del curso. 9.2.-Realiza un cómic basado en una temática de concienciación propuesta, aplicando el mayor número de recursos estudiados a lo largo del curso.	CEC CCL CMCT CD CSC CAA SIEP
<b>UD 7</b>		
10.-Aplicar las nuevas tecnologías en el cómic.	10.1.-Visita diferentes Web con contenidos relacionados con el cómic. 10.2.-Realiza un cómic interactivo haciendo uso de los recursos ofertados en la WEB a través de programas de creación y montaje de cómics.	CEC CD CAA SIEP
<b>DURANTE TODO EL CURSO:</b>		



11.- Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	11.1.- Cuida que la mesa quede limpia y recogida tras finalizar la sesión de trabajo. 11.2.- Trae el material necesario para realizar el trabajo del día.	CS CAA SIEP
12.-Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.	12.1.- Cuida del material y lo mantiene limpio. 12.2.-Entrega las láminas limpias y sin desperfectos. 12.3.-Mantiene el cuaderno de clase con la información completa, limpia y ordenada.	

## 9.2.-PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

La evaluación desempeña una función central en los procesos de enseñanza. La evaluación, tradicionalmente, ha hecho referencia a los alumnos, a la aplicación de una serie de pruebas, la determinación de una serie de problemas a resolver por el alumno para determinar su nivel de consecución de logros educativos. No obstante, la evaluación ha de considerar tanto el resultado como el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La **EVALUACIÓN INICIAL** se muestra necesaria pues sabremos cual es el punto de partida, sobre que cimientos comenzamos a construir. **Al inicio del curso se realiza una prueba de diagnóstico inicial** que permite obtener información sobre los conocimientos y disposiciones de nuestros alumnos. Es un “diagnóstico” que intenta identificar la situación inicial del alumnado en relación con esas capacidades que se pretenden desarrollar. Igualmente, al inicio de cada unidad didáctica hemos de realizar una evaluación inicial, bien preguntando sobre aquellos contenidos básicos necesarios para poder progresar sabiendo el grado de profundización. La evaluación inicial se valora ante la consideración de una metodología constructiva, como ya hemos mencionado.

Las evaluaciones que se realizan durante el curso permiten ajustar nuestra programación a los ritmos de aprendizaje en el aula. Esta **evaluación continua** del proceso de enseñanza-aprendizaje es orientadora tanto de la labor docente y sus instrumentos como del alumnado. Es, al mismo tiempo, una evaluación personalizada, ya que ofrece información del desarrollo personal del alumnado, permitiendo adoptar las medidas educativas oportunas. Por otro lado, las **evaluaciones parciales** que se van a desarrollar a lo largo del curso, favorecen el que los alumnos asienten los conocimientos aprendidos, favoreciendo nuestra metodología constructiva.

La **evaluación final** permite comprobar los objetivos alcanzados al final del período lectivo, medir el grado de desarrollo de las capacidades y el grado de asimilación de los contenidos y competencias. El Centro propone tres sesiones de evaluación y calificación a lo largo del curso. En la ESO, la evaluación se caracteriza por ser sumativa pero, ante todo, cualitativa, ya que la evaluación final indica el resultado de las **COMPETENCIAS** adquiridas, permitiendo emitir un juicio al respecto. Por ello, esta evaluación final tendrá en cuenta tanto los conocimientos y habilidades en expresión plástica y visual y audiovisual alcanzados por el alumno como la actitud general por éste durante el curso: su nivel de participación, su actividad práctica en el aula, su contribución a los procesos creativos colectivos, así como su comportamiento en clase, ya que



una actitud positiva o negativa puede beneficiar o perjudicar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva global del aula y la suma de todo ello la adquisición de competencias.

La evaluación inicial permite adecuarlos a la realidad del curso y su alumnado; la evaluación continua permite ajustar los objetivos al desarrollo propio del proceso educativo, y la evaluación final permite valorar los objetivos y su consecución. La evaluación constituye así un elemento clave para orientar las decisiones curriculares, acometer actuaciones concretas. En la evaluación el profesor comprueba la eficacia de su acción didáctica, mientras el alumno obtiene información de cómo va desarrollando su proceso de aprendizaje, ayudando a él mismo, a sus padres y al profesor a determinar las propuestas pedagógicas más adecuadas a sus características y necesidades. En este sentido, la evaluación implica la adopción de nuevos criterios de evaluación y utilización de nuevos instrumentos.

### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

**La observación** ha sido un procedimiento que se ha tenido en cuenta para evaluar el rendimiento de los alumnos. En nuestra aplicación específica, la observación será útil para evaluar el proceso en sí de enseñanza, y orientar a los alumnos en su actividad práctica en el aula, orientándolos en las pautas a la hora de manejar los útiles de dibujo, las técnicas y materiales u otras observaciones que puedan ser beneficiosas para los procesos de creación y la adquisición de competencias. La observación permite determinar, de igual modo, cual es el grado de participación del alumno como su actitud positiva o negativa en clase.

**Las actividades en clase y el nivel de participación** contribuyen al logro de unos resultados óptimos en la evaluación global y calificación final.

**El bloc de dibujo y** es esencial a la hora de evaluar el esfuerzo personal de cada alumno. A éste se le advierte, antes y durante el curso, de la importancia del bloc en la evaluación, de su consideración como “su carta de presentación”, es decir, el reflejo de su esfuerzo diario en el aula, así como ha de tener presente que el grado de claridad y limpieza en dicha presentación son factores esenciales a evaluar. Las actividades prácticas y realización de láminas serán **preferentemente ejecutadas en el aula**. Las láminas serán entregadas de manera ordenada, enumeradas y archivadas en una carpeta personalizada para cada alumno/a que permanecerá en el aula, de forma que el profesor podrá revisar cada vez que lo estime oportuno. El alumno que entregue un bloc con láminas cuyo proceso no se haya revisado en el aula, difícilmente superará la evaluación pues supondrá el no haber trabajado en el aula. A su vez, el alumno ha de respetar los tiempos de entrega establecidos, de manera que se penalizarán la entrega fuera de plazo, tal y como queda reflejado en la rubrica de corrección.

**Actividades variadas**, tales como trabajos de investigación, actividades TIC así como trabajos grupales también favorecerán el proceso de aprendizaje y la adquisición de diferentes competencias. El profesor determinará en función de la naturaleza de cada trabajo, la fecha de entrega y el formato en que se debe presentar.

**El bloc de escritura** también es un elemento de importancia en el aula y por tanto, se convierte en un instrumento más de evaluación, ya que en él, el alumnado va a desarrollar competencias esenciales como la lingüística entre otras. El alumnado va a dividir el bloc por trimestres y en este se irá ordenando todos los contenidos desarrollados en cada unidad, a través



de los resúmenes y esquemas expuestos en la pizarra y que ellos tendrán que copiar correctamente. Gracias a este procedimiento tendrán claro el contenido que han de estudiarse para cada examen. Así mismo en este bloc se desarrollarán todo tipo de ejercicios de repaso así como trabajos de investigación y de fomento de la lectura.

Antes de finalizar el trimestre se realizará una o varias **pruebas prácticas** con una serie de preguntas a resolver de manera gráfica. Los exámenes se realizarán en torno a una o dos unidades didácticas como máximo, dependiendo de la dificultad de las mismas. Las pruebas tendrán una puntuación máxima de 10 puntos en base a los resultados óptimos y grado de ejecución de la prueba.

Igualmente se considera esencial la asistencia a clase y justificación de posibles ausencias, el traer el material a clase, atender durante las explicaciones y participar en las actividades colectivas o individuales propuestas. La evaluación desempeña una función central en los procesos de enseñanza. La evaluación, tradicionalmente, ha hecho referencia a los alumnos, a la aplicación de una serie de pruebas, la determinación de una serie de problemas a resolver por el alumno para determinar su nivel de consecución de logros educativos. No obstante, la evaluación ha de considerar tanto el resultado como el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del cual se evaluarán las competencias adquiridas por el alumnado.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

El profesor dispondrá de una ficha de control del alumnado. Tendrá un cuadro como el siguiente, donde poder llevar un registro de toda la actividad realizada por el alumno en clase y a través de éstas actividades valorar las competencias adquiridas.







COMPETENCIAS CLAVE		1er TRIME	2º TRIM	3er TRIM	ORDINA	EXTRA
CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL	USO CORRECTO DE LAS TÉCNICAS GRÁFICAS					
	CREATIVIDAD					
	LIMPIEZA Y ORDEN EN EL TRABAJO REALIZADO					
SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	OPTIMIZA EL TRABAJO EN CLASE					
	INTERÉS POR INVESTIGAR Y REALIZAR TRABAJOS					
	ENTREGA PUNTUAL DE TRABAJOS					
COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA	ACTITUDES CONSTRUCTIVAS ANTE DERECHOS Y OBLIGACIONES					
	TRABAJA CORRECTAMENTE EN GRUPO					
	COMPRENDE LA REALIDAD SOCIAL EN LA QUE VIVE					
APRENDER A APRENDER	OBTIENE INFORMACIÓN QUE CONVIERTE EN CONOCIMIENTO					
COMPETENCIA DIGITAL	BUSCA INFORMACIÓN SIGNIFICATIVA SOBRE CONTENIDOS DE LA MATERIA USANDO RECURSOS INFORMÁTICOS					
	USO CORRECTO DE PROGRAMAS DE OFICINA Y DISEÑO PARA LA REALIZACIÓN DE PROYECTOS					
COMP. MATEMÁTICA Y COMP. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	SABER OPERAR CON TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS					
	CONOCIMIENTO Y REPRESENTACIÓN DE FORMAS PLANAS Y TRIDIMENSIONALES					
	ENTENDER LOS CONCEPTOS DE PROPORCIONALIDAD Y SABER DESARROLLAR RELACIONES GEOMÉTRICAS BÁSICAS					
	CONOCIMIENTO Y REPRESENTACIÓN DE FORMAS PLANAS Y TRIDIMENSIONALES					
	ENTENDER LOS CONCEPTOS DE PROPORCIONALIDAD Y SABER DESARROLLAR RELACIONES GEOMÉTRICAS BÁSICAS					
	ESTABLECER RELACIONES ENTRE GEOMETRÍA PLANA Y DESCRIPTIVA, ASOCIÁNDOLAS A LA NATURALEZA Y AL DISEÑO					
COMPET. EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	COMPRESIÓN LECTORA					
	EXPRESIÓN ESCRITA					
	USO CORRECTO DEL LENGUAJE GRÁFICO -PLÁSTICO DE FORMA ORAL Y ESCRITA					
	TOTAL					

*Estos datos, junto con la observación diaria en el aula, serán los encargados de mostrar las competencias que el alumno está desarrollando, de tal manera que será evaluado a través de estas competencias, que tendrán una calificación del 1 al 10. Para ello se establece en la ficha de alumnado un cuadrante donde se especifican los elementos evaluables en cada competencia, OTORGANDO A TODAS EL MISMO PESO, DE MANERA QUE SE HARÁ MEDIA DEL CONJUNTO DE CALIFICACIONES OBTENIDAS EN LAS MISMAS.*



\* Cada alumno/a será evaluado **una vez al trimestre**, teniendo en cuenta los porcentajes descritos en la tabla anterior. Las calificaciones obtenidas por el alumnado en cada competencia, vienen dadas a través de los siguientes parámetros:

- Trabajos escritos y prácticos, así como la entrega puntual de los mismos.
- Pruebas prácticas
- Trabajo en clase
- Observación del alumnado
- Intercambios orales con el alumnado.

#### **RÚBRICA PARA LA CORRECCIÓN DE TRABAJOS PRÁCTICOS**

1. ENTREGA PUNTUAL..... 1 Pto.
2. SE AJUSTA A LO PEDIDO..... 2 Ptos.
3. TRAZADO CORRECTAMENTE..... 4 Ptos.  
(se restará nota en caso de ayuda extra)
4. TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS  
USADAS CORRECTAMENTE..... 2 Ptos
5. CREATIVIDAD..... 1 Pto.

#### **RÚBRICA PARA LA CORECCIÓN DEL CUADERNO DE CLASE**

1. PRESENTA TODO EL CONTENIDO DEL TEMA DE FORMA ORDENADA.....3 Ptos
2. TRAZADOS Y DIBUJOS REALIZADOS CORRECTAMENTE..... 3 Ptos.
3. NO TIENE FALTAS ORTOGRÁFICAS..... 2 Ptos.
4. BUENA CALIGRAFÍA.....1 Pto.
5. LIMPIEZA Y CUIDADO DEL CUADERNO .....1 Pto.

#### **RÚBRICA PARA LAS COMPETENCIAS EVALUADAS MEDIANTE OBSERVACIÓN:**

Siempre 8-10      Frecuentemente 5-7      A veces= 2-4      Nunca = 0-1

#### **MINIMOS EXIGIBLES.**

Los mínimos exigibles son las capacidades mínimas necesarias que el alumnado debe adquirir para obtener calificación positiva. Son los siguientes:

- Obtener una calificación numérica mínima de 5 a final del trimestre, teniendo en cuenta la adquisición de competencias básicas.
- Haber presentado en la fecha indicada y en las condiciones adecuadas los trabajos y las tareas señaladas por el profesor.



- Haber asistido de manera regular a clase. Un 50 % de las faltas no justificadas suponen una pérdida del derecho a la evaluación, pudiendo tan solo presentarse a las pruebas extraordinarias de junio y septiembre.
- Tener una actitud positiva respetando las instalaciones del centro, el trabajo propio y ajeno así como las opiniones de sus compañeros.

Este Departamento fija unos requisitos para determinar cuándo un alumno se considera que hay **abandono de la materia**, y son los que siguen:

- Cuando en un trimestre falta injustificadamente a clase en un 50% o más de las horas correspondientes a la materia.
- Cuando a clase no trae los materiales necesarios para desarrollar las actividades, incluyendo el libro de texto, y no trabaja en nada de lo que se le pide, durante un periodo de un trimestre.
- Cuando a mediados de curso se haya observado que el alumno deja las pruebas escritas en blanco sistemáticamente.
- Cuando el alumno no entrega las actividades solicitadas durante un periodo de un trimestre.
- Cuando el alumno/a presente una actitud incorrecta en el aula, alborotando y no dejando que la clase transcurra con normalidad.

Hay que resaltar que todos los casos expuestos son pruebas de que el alumno o alumna demuestra un desinterés total por la materia, por lo que implicará el abandono de la asignatura y sólo tendrá derecho a una prueba final escrita donde deberá superar todos los contenidos de la materia, para así demostrar que consigue los objetivos del curso.

En el caso de que, a la finalización de cada curso, **exista desacuerdo con la calificación final** obtenida en la materia, el alumno/a, o en su caso, su padre/madre o quienes ejerzan su tutela legal, podrán solicitar la revisión de dicha calificación de acuerdo con los procedimientos de revisión y reclamación establecidos en los artículos 33 y 34 de la Sección Octava de la ORDEN de 14 de julio de 2016.

### **9.3.- MECANISMOS DE RECUPERACIÓN.**

#### ***RECUPERACIÓN DURANTE EL CURSO ESCOLAR***

Los alumnos/as que promocionan serán aquellos que hayan alcanzado las competencias básicas y los objetivos didácticos propuestos. En caso de que un alumno/a no alcanzara los objetivos propuestos mediante la evaluación continua, en el mes de junio el alumno tendrá que entregar un



plan de trabajo específico, compuesto por algunos trabajos teóricos y prácticos que se ciñen a los contenidos mínimos que se han trabajado a lo largo del curso. A su vez habrán de realizar una prueba escrita donde se evalúen los conocimientos adquiridos.

En el caso de la convocatoria de recuperación extraordinaria de septiembre, igualmente se entregará al alumno un documento en el que se especifiquen los contenidos mínimos a superar y una propuesta de ejercicios teóricos y prácticos que tendrá que realizar durante las vacaciones y entregar en la fecha propuesta para el calendario de recuperaciones de septiembre. El alumno superará la materia si entrega las actividades propuestas ajustándose a los parámetros establecidos, quedando exento de realizar cualquier tipo de prueba escrita extraordinaria.

### ***ALUMNOS PENDIENTES***

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores disponen de un plan de trabajo personalizado por trimestres, a través del cual se especifican los contenidos mínimos a superar, así como las actividades propuestas para superar dicha materia.

El plan consta de un documento que se entrega a las familias en donde se especifican los contenidos que el alumno debe de superar y las fechas de entrega de trabajos así como el modo de presentación.

Junto al documento se entrega un bloque de actividades secuenciadas por trimestres, tanto teóricas como prácticas, así como el desarrollo de la teoría en la que deben fundamentarse las tareas propuestas.

En el plan se establece que si el alumno entrega las actividades propuestas ajustándose a los parámetros establecidos, superará la materia estando exento de realizar cualquier tipo de prueba escrita extraordinaria.

Como refuerzo y ayuda extra, en el Departamento se establece una hora semanal de atención al alumnado en el que pueden consultar las dudas que puedan surgir entorno al plan de recuperación. A su vez, en tercero de la ESO el alumnado con pendientes cuenta con una hora semanal de trabajo en clase con un profesor que tutela y ayuda a organizar las tareas de las asignaturas pendientes que tienen que realizar.

## **10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

### ***Recursos bibliográficos de aula.***

### ***Recursos bibliográficos de aula.***

Enma Gozáles Herrero, Leonor Ibañez y Paloma Villalpando. Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º, 2º y 4º de la ESO editorial Edelvives.

Laura Massana. Letrearte, editorial Aguilar.

Frau Annika, Handlettering, el gran libro de los elementos decorativos. Editorial Drac.

Arte del Lettering. Editorial Sirio.

Ánela Ngujen, Kawa, el arte japonés para dibujar cosas monas. Editorial Salani.

Christopher Hart, Guía maestra para el dibujo anime. Editorial Drac.

A. de Sandoval Guerra y L.C. Varea Ibañez, Educación Plástica y visual E.S.O.,



Ediciones Sandoval.

P. Ramírez Burillo, *Dibujo Técnico y Diseño Artístico, BUP2*, Santillana, 1986.

E. Bargaño, M. Sánchez y F. Esquinas, *Educación Plástica y Visual*; Editorial Mc Graw Hill. Libros de texto para 1º, 2º, 3º y 4º de ESO.

E. Bargaño, B. Sáin y F. Esquinas, ICÓNICA XXI. *Educación Plástica y Visual, 3º ESO*; Editorial Mc Graw Hill

*Educación Plástica y Visual, 4º secundaria*; Editorial SM.

*Educación Plástica y Visual, Recursos didácticos, Secundaria*; Editorial SM.

### **Recursos didácticos informáticos**

Educación Plástica y Visual, CNICE

<http://www.ares.cnice.mecd.es/recursos/bachillerato/dibujo/tecnico/index.html>

Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa. © Ministerio de Educación y Ciencia.

Páginas de recursos didácticos varios y páginas de enlace, a destacar:

·El Color, de Susana Hoyos Santana

·Interpretación de planos y desarrollo de capacidad espacial.

·Ritmos y simetría en la composición artística, de M. Luisa Bermejo López Vistas: Geometría espacial, de José Antonio Cuadrado Vicente

·Construcciones de dibujo técnico, de Javier de Prada Pareja

·Archivo Fotográfico de Pedro Archilla Salido

·Ejercicios de dibujo técnico, de Javier de Prada Pareja.

·Ciento ochenta diseños para dibujo técnico, de Antonio L. Martín González Visión Espacial, de Luis Garrido y Margarita Garrido

·La obra de arte: Conceptos y técnicas, de Eduardo Sánchez Alonso

·Dimensiones del color, de M. Pilar Rincón, Vicente J. Ruiz, Juan L. Fernández, Antonio de la Fuente y Valentín Sánchez

·Pájaros Mexicanos: Elementos configuradores, de Alfonso Zamuz Rodríguez

·La obra de arte: conceptos y técnicas, de Eduardo Sánchez Alons.

### **AVERROES.**

Servidor de la Junta de Andalucía dedicado a la publicación de recursos educativos para profesores y alumnos a través de Internet.

#### **www.dibujotecnico.com**

Página dedicada a la divulgación de la asignatura para profesores y alumnos. Láminas de vistas sencillas.

#### **[http://artchive.com/ftp\\_site.htm](http://artchive.com/ftp_site.htm)**

Contiene numerosos enlaces con las obras y biografías de artistas.

#### **Artenlaces.com**

#### **<http://www.arteazul.com/index.htm>**

#### **<http://imageandart.com/teoria.htm>**

#### **[http://www.isftic.mepsyd.es/jovenes/educacion\\_plastica\\_y\\_visual.htm](http://www.isftic.mepsyd.es/jovenes/educacion_plastica_y_visual.htm)**

#### **<http://luciaag.googlepages.com/general>**

Diferentes páginas de consulta acerca del lenguaje plástico y los elementos compositivos, de creación compositiva y lectura de imágenes artísticas.

### **CD-ROM**



Colección *Grandes Genios de la Pintura*. Revista Descubrir el Arte.  
**DVD**

*Historia del Arte Español*/Cds 1-10. Editorial Planeta.

*Historia del Arte Universal*/Cds 1-10. Editorial Planeta

*Curso de Dibujo y Pintura*, **Capítulos 1-10. Ediciones RBA.**