

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
EDUCACIÓN PLÁSTICA  
VISUAL Y AUDIOVISUAL**

**1º, 2º, 3º y 4º ESO**

CURSO 2017/18

**IES GALILEO**  
ALHAURÍN DE LA TORRE

DECRETO 327/2010 de 13 de julio (art. 23.3 y 29)

LEY ORGÁNICA 8/2013 de 9 de diciembre

REAL DECRETO 1105/2014 de 26 de diciembre

ORDEN ECD/65/2015 de 21 de enero

DECRETO 111/2016 de 14 de junio

ORDEN DE 14 de julio de 2016

**María Valverde Ledo**

Jefa de Departamento de EPVA

Instituto de Educación Secundaria Galileo

C/ Amadeo Vives, 29130 Alhaurín de la Torre Tlf. y fax: 951 29 36 91

## Índice de contenido

1. FUNCIONAMIENTO Y COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO.....	3
2. OBJETIVOS .....	4
2.1. OBJETIVOS GENERALES DE EPVA EN LA ESO .....	4
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE EPVA POR CURSO .....	5
2.2.1. Objetivos de EPVA en 1º ESO (relacionados con los objetivos generales).....	5
2.2.2. Objetivos de EPVA en 2º ESO (relacionados con los objetivos generales).....	6
2.2.3. Objetivos de EPVA en 3º ESO (relacionados con los objetivos generales).....	7
2.2.4. Objetivos de EPVA en 4º ESO (relacionados con los objetivos generales).....	7
2.4. OBJETIVOS MÍNIMOS .....	8
2.4.1. Objetivos mínimos de EPVA en 1º ESO .....	8
2.4.2. Objetivos mínimos de EPVA en 2º ESO .....	9
2.4.3. Objetivos mínimos de EPVA en 3º ESO .....	10
2.4.4. Objetivos mínimos de EPVA en 4º ESO .....	11
3. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS .....	14
3.1. BLOQUES DE CONTENIDO DE PRIMER CICLO ESO .....	15
3.2. BLOQUES DE CONTENIDO 4º ESO .....	16
3.3. SECUENCIACIÓN Y SELECCIÓN DE CONTENIDOS EN PROYECTOS .....	18
3.3.1. Proyectos de 1º ESO .....	18
3.3.2. Proyectos de 2º ESO .....	20
3.3.3. Proyectos de 3º ESO .....	21
3.3.4. Proyectos de 4º ESO .....	23
4. CRITERIOS, ESTRATEGIAS, PROCEDIMIENTOS GENERALES DE EVALUACIÓN .....	27
4.1. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN .....	27
4.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE .....	28
4.2.1. 1er ciclo ESO .....	28
4.2.2. 4º ESO .....	33
4.2. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN .....	35
4.3. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN .....	36
5. CONTRIBUCIÓN DE EPVA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	37
6. TEMAS TRANSVERSALES.....	39
7. METODOLOGÍA.....	41
8. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	44
8.1. Procedimientos, instrumentos y criterios de calificación .....	44
8.2. Evaluación de las prácticas docentes .....	45
8.2.1. Criterios para evaluar la práctica docente .....	45
8.2.2. Evaluación de la programación en sus apartados .....	46
9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES....	48
10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	50
11. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS .....	52
12. PROGRAMAS DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS EN CURSOS ANTERIORES .....	54
15. FOMENTO DEL HÁBITO LECTOR, LA COMPRESIÓN LECTORA, LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.....	55
14. UNIDADES INTERDISCIPLINARES: AICLE (Aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras).....	56
ANEXO I.....	57
ANEXO II.....	58

# 1. FUNCIONAMIENTO Y COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

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 1.º, 2.º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias, en 3.º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica y en 4º en el bloque específicas de opción.

El Departamento de EPVA del IES Galileo tiene la siguiente carga lectiva:

1º ESO: 4 grupos (A, B, C, D y E); 2 horas semanales cada grupo.

2º ESO: 4 grupos (A, B, C y D); 2 horas semanales cada grupo.

3º ESO: 1 grupo (C y D); 2 horas semanales

4º ESO: 3 grupos (A, B Y C); 3 horas semanales cada grupo.

(El número de alumnos de cada uno de los grupos oscila entre 14 y 33 alumnos.)

El Departamento de EPVA está formado por la Jefa de Departamento, María Valverde Ledo, y en su ausencia por baja maternal, Mario Gómez Cuesta, y Miguel Ángel Guerrero Molina repartiéndose los grupos de la siguiente manera:

1º A, B, C y D: Miguel Ángel Guerrero Molina

2º A, B y D: Miguel Ángel Guerrero Molina

2º C: Mario Gómez Cuesta / María Valverde Ledo

3º C y D: Mario Gómez Cuesta / María Valverde Ledo

4º A, B y C: Mario Gómez Cuesta / María Valverde Ledo

El Departamento tiene asignada una hora de reunión de departamento los viernes de 9.15 a 10.15, además, se realizarán, de manera extraordinaria, las que se consideren oportunas sobre temas que atañan al Departamento.

El IES Galileo tiene un aula específica de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que dispone de dos lavabos con agua corriente y 19 mesas grandes para los alumnos/as. Además, el aula tiene varias estanterías y cajoneras para facilitar el almacenamiento de los proyectos realizados por el alumnado. La mayoría de las sesiones se desarrollan en este aula, aunque al coincidir en horario los dos profesores del Departamento nueve sesiones se realizan en las aulas de los diferentes grupos, que no tienen grifos, y se tendrá que solucionar permitiendo al alumnado usar los servicios de las diferentes plantas, además de alternar los proyectos para poder facilitar el acceso a las técnicas húmedas, impartándose las sesiones de estos proyectos en el aula específica.

El departamento de EPVA desarrolla la programación de las materias atendiendo a lo dispuesto en el REAL DECRETO 1105/2014, DECRETO 111/2016 y ORDEN del 14 de julio de 2016, donde se crea la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual. Y además, para realizar la programación se tienen en cuenta las necesidades y características del alumnado, la secuenciación coherente de los contenidos y su integración coordinada en el conjunto de materias del curso, así como la educación en valores.

Desde el departamento de EPVA se fomentarán las actividades interdisciplinares, con el resto de departamentos del IES Galileo, para proporcionar al alumnado una visión global de los contenidos de cada una de las asignaturas que cursa. Además, se llevaran a cabo trabajos creativos con fuerte impacto social relacionados con el propio espacio del centro, el entorno, el patrimonio, la oferta artística propia de la localidad y las tradiciones populares.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. OBJETIVOS GENERALES DE EPVA EN LA ESO

En el marco de la Educación Secundaria Obligatoria, Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la sociedad actual –donde la información visual es muy elevada–, debe servir para superar la dependencia y pasividad perceptivas, formar un pensamiento analítico y exploratorio, y una comprensión, cada vez más completa, de las formas e imágenes del entorno para conseguir llegar a elaborar criterios personales que permitan un tipo de pensamiento personal y creativo. Es decir, en un mundo de imágenes y hechos plásticos, es preciso desarrollar las capacidades del alumnado relativas a la expresión, análisis, crítica, apreciación y creación de imágenes.

Al mismo tiempo, esta materia pretende potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la comprensión espacial y la inteligencia emocional, favoreciendo de este modo una educación en valores en beneficio de la sociedad.

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades (Orden del 28 de julio de 2016):

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, su 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.

## 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE EPVA POR CURSO

### 2.2.1. Objetivos de EPVA en 1º ESO (relacionados con los objetivos generales)

- Conocer los principios de la percepción visual, leyes de la Geestalt e ilusiones ópticas.
- Diferenciar principios de percepción utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales.
- Distinguir y emplear recursos gráficos, audiovisuales y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.
- Valorar la importancia de los elementos plásticos a la hora de generar sensaciones visuales o psicológicas.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.
- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones, para realizar determinadas combinaciones cromáticas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores, para poder apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático.
- Apreciar el significado del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.
- Diferenciar las texturas y su clasificación, y utilizarlas en creaciones propias.
- Conocer y utilizar diferentes técnicas de estampación y grabado.
- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente, e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos
- Representar la influencia de las luces y sombras sobre objetos sólidos en el plano a partir de diferentes procedimientos.
- Observar las imágenes del entorno natural y cultural e identificar en ellas las formas simétricas.
- Distinguir los tipos de simetría y relacionarlos con los diferentes lenguajes expresivos.
- Expresarse con creatividad utilizando las técnicas y los métodos de compensación de masas visuales, transmitiendo emociones o sentimientos individuales y del grupo.
- Conocer y dibujar los principales trazados geométricos y utilizarlos en composiciones de dibujo técnico y artístico.
- Representar a través de medios audiovisuales historias, conceptos o ideas personales y/o colectivas.
- Utilizar materiales de deshecho para producir obras artísticas.

## 2.2.2. Objetivos de EPVA en 2º ESO (relacionados con los objetivos generales)

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.
- Observar y describir gráficamente las formas y los objetos del entorno natural, urbano y doméstico, captando el carácter y la disposición de las partes en el conjunto y evidenciando la constancia de su estructura sobre la apariencia; todo ello en función del espacio y del punto de vista adoptado.
- Distinguir contrastes de color, así como colores primarios, secundarios y terciarios, en la naturaleza, en los objetos y en los ámbitos del entorno, detectando sus posibles relaciones cromáticas y valorando su capacidad expresiva.
- Apreciar el significado del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.
- Reconocer la variedad de texturas naturales y artificiales que presentan las diversas superficies y objetos del entorno próximo, y elaborar dichas texturas con las técnicas estudiadas hasta el momento.
- Interpretar el espacio real o ideado, teniendo en cuenta la proporcionalidad de los elementos del conjunto y sus escalas.
- Conocer y dibujar los principales trazados geométricos y utilizarlos en composiciones de dibujo técnico y artístico.
- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente, e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación.
- Interpretar, individual y conjuntamente, temas o ideas mediante módulos tridimensionales utilizando elementos estructurales básicos.
- Conocer y emplear los diversos materiales, técnicas y procedimientos básicos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas.
- Expresarse con creatividad utilizando las técnicas y los métodos de compensación de masas visuales, transmitiendo emociones o sentimientos individuales y del grupo.
- Valorar la importancia del volumen en el entorno.
- Crear volúmenes a partir del modelado.
- Conocer los elementos y recursos del cine, la fotografía y la animación.
- Representar historias, conceptos o ideas personales y/o colectivas, a través de medios visuales y audiovisuales.
- Representar la influencia de las luces y sombras sobre objetos sólidos en el plano a partir de diferentes procedimientos.
- Distinguir y emplear recursos gráficos, audiovisuales y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.
- Conocer y utilizar diferentes técnicas de grabado y la obra en linóleo de Picasso.
- Utilizar las nuevas tecnologías para producir obras de arte y diseño.

### 2.2.3. Objetivos de EPVA en 3º ESO (relacionados con los objetivos generales)

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.
- Distinguir los posibles objetivos de las imágenes en los mensajes publicitarios y en las obras de arte y de diseño, y comprender la relación entre significante y significado en mensajes de distintos tipos.
- Analizar los elementos lingüísticos básicos de las imágenes propias de los medios de comunicación visual, y saber interpretar correctamente las intenciones de sus mensajes y el carácter de sus contenidos comunicativos.
- Analizar la figura humana mediante el estudio de sus proporciones y de su representación con diferentes técnicas y según los diferentes estilos artísticos, y utilizar la proporción y desproporción para representarla.
- Interpretar el volumen y la luz en la escultura y experimentar estos conocimientos con las técnicas del modelado.
- Identificar y utilizar las formas poligonales, curvas y tangentes en las composiciones plásticas.
- Entender y experimentar con redes modulares teniendo en cuenta el legado andalusí y el mosaico romano.
- Conocer los principales elementos plásticos de una obra y sus clasificaciones.
- Reconocer y poner en práctica diferentes técnicas de grabado.
- Distinguir los principales recursos compositivos y aplicarlos correctamente.
- Interpretar correctamente los mensajes visuales y audiovisuales del entorno y de la Comunidad y de los medios de comunicación. Analizar dichos mensajes, tanto si son casuales como intencionados.
- Representar a través de medios visuales y audiovisuales historias, conceptos o ideas personales y/o colectivas.
- Realizar mensajes visuales y audiovisuales según un código determinado. Crear signos con un significado dado. Buscar y diseñar iconos en el entorno.
- Utilizar las nuevas tecnologías para producir obras de arte y diseño.

### 2.2.4. Objetivos de EPVA en 4º ESO (relacionados con los objetivos generales)

- Identificar contrastes y matices de color en los objetos de uso cotidiano y en el entorno.
- Analizar la adecuada aplicación del color en todo tipo de diseños, de acuerdo con sus valores emotivos, su visibilidad, etc.
- Experimentar los efectos ópticos relacionados con el color. Realizar composiciones con distintas técnicas, ensayando las posibilidades expresivas y comunicativas del color.
- Analizar formas de dos y tres dimensiones, descubriendo sus características, ritmos, estructuras y proporciones.
- Realizar composiciones de distintos tipos: creaciones libres, interpretaciones de un determinado contenido o estudios del entorno, teniendo en cuenta las relaciones de proporcionalidad entre los distintos elementos del conjunto.

- Interpretar correctamente los mensajes visuales y audiovisuales del entorno y de la Comunidad y de los medios de comunicación. Analizar dichos mensajes, tanto si son casuales como intencionados.
- Realizar mensajes visuales y audiovisuales según un código determinado. Crear signos con un significado dado. Buscar y diseñar iconos en el entorno.
- Analizar las imágenes propias de los medios de comunicación visual y audiovisual, considerando sus factores configurativos y expresivos, su influencia en la sociedad y en el entorno, su carácter informativo, estético, expresivo, representativo...
- Realizar composiciones tridimensionales, libres o con un determinado contenido, utilizando distintos materiales.
- Conocer y aplicar redes modulares en composiciones artísticas y de diseño.
- Conocer los materiales, las técnicas y los procedimientos adecuados para cada tipo de realización, tanto para interpretaciones subjetivas como para interpretaciones objetivas o creaciones libres.
- Analizar la figura humana mediante el estudio de sus proporciones y de su representación con diferentes técnicas y según los diferentes estilos artísticos, y utilizar la proporción y desproporción para representarla.
- Representar en el plano formas geométricas sencillas y, a partir de ellas, construir formas más complejas.
- Dibujar objetos sencillos, utilizando los sistemas descriptivos correctamente.
- Utilizar las nuevas tecnologías para producir obras de arte y diseño.
- Conocer los diferentes tipos de diseño, características, programas de ordenador y proceso.
- Conocer los principales recursos compositivos y aplicarlos correctamente.
- Realizar obras con texturas según su clasificación.
- Conocer el proceso de diseño y sus diferentes etapas y ponerlas en práctica.

## 2.4. OBJETIVOS MÍNIMOS

### 2.4.1. Objetivos mínimos de EPVA en 1º ESO

- Saber hacer paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón.
- Emplear de la imaginación y la creatividad en la caja de fruta.
- Manejar adecuadamente el material específico (escuadra y cartabón) (tinta china, print block y gubias.)
- Tener orden, claridad y limpieza en el trabajo.
- Conocer y utilizar conceptos geométricos básicos.
- Colorear adecuadamente con lápices y rotuladores de colores.
- Producir composiciones ordenadas.
- Emplear de la imaginación y la creatividad para realizar los proyectos.



- Pintar adecuadamente con t mpera, a partir de la mezcla de los colores primarios.
- Observar nuestro entorno y ser capaz de representarlo correctamente.
- Utilizar conceptos geom tricos b sicos en las composiciones art sticas.
- Usar texturas visuales adecuadamente.
- Relacionar las formas correctamente en composiciones.
- Conocer y utilizar adecuadamente diferentes materiales y t cnicas espec ficas.
- Pegar adecuadamente.
- Trabajar en equipo respetando la opini n del compa ero y tomando decisiones en com n.
- Reutilizar materiales de desecho para representar vol menes armoniosos.
- Respetar el trabajo de los compa eros y el propio.
- Valorar la cualidad modeladora de la luz y aplicarla.
- Representar vol menes mediante la iluminaci n y la construcci n.
- Conocer y utilizar conceptos de proporcionalidad b sicos.
- Saber diferenciar y sombrear en escala de grises.
- Dibujar adecuadamente las siluetas.
- Producir obras de teatro correctamente.

#### 2.4.2. Objetivos m nimos de EPVA en 2  ESO

- Saber hacer paralelas y perpendiculares con escuadra y cartab n.
- Saber interpretar las piezas en los diferentes sistemas de representaci n.
- Conocer y utilizar conceptos geom tricos b sicos.
- Conocer los colores primarios y secundarios.
- Saber realizar mezclas a partir de colores primarios, blanco y negro.
- Conocer y utilizar gamas crom ticas y degradaciones de color.
- Saber interpretar los colores y las formas que nos rodean.
- Colorear adecuadamente con rotuladores acuarelables y acuarelas.
- Valorar la cualidad modeladora de la luz.
- Representar vol menes mediante la iluminaci n y la construcci n.
- Saber diferenciar y sombrear en escala de grises.
- Saber interpretar las formas en blanco y negro.
- Saber ver e interpretar las formas.
- Saber representar objetos en 2 dimensiones.
- Usar la imaginaci n para ilustrar una escena de un libro.

- Crear formas utilizando la imaginación.
- Conocer y utilizar conceptos de dibujo básicos.
- Saber diferenciar entre lo figurativo y lo abstracto.
- Conocer y utilizar texturas visuales.
- Dibujar y pintar correctamente texturas visuales.
- Conocer y utilizar conceptos de grabado básicos.
- Emplear de la imaginación y la creatividad para realizar producciones artísticas.
- Producir composiciones ordenadas.
- Reconocer el modelado como técnica generadora de volúmenes y usarlo en producciones artísticas propias.
- Saber interpretar las piezas sólo con el sentido del tacto.
- Conocer y utilizar adecuadamente conceptos de proporcionalidad básicos.
- Conocer y utilizar adecuadamente diferentes materiales y técnicas específicas.
- Trabajar en equipo respetando la opinión del compañero y tomando decisiones en común.
- Respetar el trabajo de los compañeros y el propio.
- Tener orden , claridad y limpieza en el trabajo.

### 2.4.3. Objetivos mínimos de EPVA en 3º ESO

- Saber hacer un dibujo usando líneas en perspectiva cónica oblicua (intuitiva).
- Conocer y utilizar conceptos geométricos.
- Saber realizar figuras a partir de formas geométricas.
- Conocer las proporciones y usarlas adecuadamente.
- Saber aplicar conocimientos de construcción de polígonos en la construcción de redes modulares.
- Distinguir los elementos que conforman el alfabeto visual.
- Conocer los principios de la percepción visual y las leyes de Gestalt.
- Reconocer y entender las ilusiones ópticas.
- Emplear la imaginación y la creatividad para realizar producciones artísticas.
- Saber interpretar las formas en blanco y negro.
- Usar texturas visuales para representar volúmenes.
- Conocer y utilizar conceptos de grabado.
- Construir formas volumétricas a partir de folios.
- Seguir adecuadamente los pasos para poder realizar figuras en papiroflexia.
- Conocer las técnicas y principios de la impresión 3D.
- Aprender a imprimir con impresora 3D.

- Saber diseñar formas básicas por ordenador, teniendo en cuenta las cotas.
- Conocer los orígenes de la fotografía y sus elementos básicos, encuadres y puntos de vista.
- Conocer los elementos de la cámara fotográfica.
- Crear una cámara oscura.
- Realizar fotografías con una finalidad concreta.
- Conocer las principales características del cine y aplicarlas correctamente.
- Utilizar técnicas de medios audiovisuales para crear productos audiovisuales propios.
- Analizar animaciones tradicionales y digitales (bidimensionales y tridimensionales).
- Observar y reconocer los elementos esenciales de la composición.
- Aplicar correctamente los elementos compositivos (el equilibrio, el peso visual, la dirección y el ritmo) en la creación propia.
- Analizar las obras de arte para reconocer en ellas las principales leyes de la composición.
- Diferenciar los recursos que se utilizan en publicidad. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
- Crear anagramas, logotipos y pictogramas.
- Conocer los principios básicos de la abstracción y cómo llegar hasta ella.
- Saber interpretar las formas en blanco y negro.
- Valorar la cualidad modeladora de la luz.
- Saber desarrollar un proyecto adecuadamente.
- Desarrollar la capacidad crítica ante los mensajes de nuestro entorno.
- Reconocer, respetar y apreciar las manifestaciones artísticas de la Comunidad de Andalucía.
- Conocer y apreciar la escultura pública de nuestro entorno.
- Analizar los principales aspectos de una escultura pública.
- Conocer y utilizar adecuadamente diferentes materiales y técnicas específicas.
- Trabajar en equipo respetando la opinión del compañero y tomando decisiones en común.
- Tener orden, claridad y limpieza en el trabajo.

#### 2.4.4. Objetivos mínimos de EPVA en 4º ESO

- Saber hacer paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón.
- Saber interpretar las piezas en los diferentes sistemas de representación.
- Conocer y utilizar conceptos geométricos.
- Conocer las proporciones y usarlas adecuadamente.
- Conocer las escalas y usarlas adecuadamente.
- Saber usar cotas.

- Acotar las piezas correctamente.
- Conocer la psicología del color y emplearla.
- Saber mezclar los colores primarios, el blanco y el negro para conseguir tonos intermedios.
- Saber emplear el color para percibir la sensación volumétrica en el plano.
- Saber usar el sombreado en los dibujos.
- Conocer y utilizar conceptos de encaje.
- Saber emplear el claroscuro para percibir la sensación volumétrica en el plano.
- Saber diferenciar el contraste de luces y sombras en la naturaleza.
- Conocer la técnica del collagraph.
- Usar varios materiales de desecho para realizar composiciones.
- Producir obras abstractas correctamente utilizando las características básicas de composición.
- Saber realizar copias a partir de la matriz en collagraph.
- Interpretar correctamente el significado de los anuncios publicitarios.
- Desarrollar la capacidad crítica ante los mensajes de nuestro entorno.
- Saber diseñar adecuándose a lo que se pide.
- Utilizar la creatividad para diseñar y para fines no lucrativos.
- Saber diseñar por ordenador.
- Conocer y diferenciar las características de los anuncios publicitarios.
- Aplicar las características de los anuncios publicitarios a anuncios de creación propia.
- Saber sintetizar dibujos en una idea básica para diseñar logotipos.
- Conocer y utilizar conceptos abstractos para realizar logotipos.
- Valorar la importancia expresiva del uso de los conceptos de proporción y desproporción en las obras de arte.
- Observar y aplicar correctamente los elementos compositivos (el equilibrio, el peso visual, la dirección y el ritmo) en la creación propia.
- Analizar las obras de arte para reconocer en ellas las principales leyes de la composición.
- Observar y reconocer las proporciones del cuerpo humano.
- Saber aplicar la proporcionalidad en el retrato.
- Valorar la importancia del retrato en el arte.
- Observar y reconocer los graffitis de nuestro entorno.
- Apreciar el graffiti como técnica artística.
- Conocer las principales características del cine y aplicarlas correctamente.
- Utilizar técnicas de medios audiovisuales para crear productos audiovisuales propios.
- Saber desarrollar un proyecto, siguiendo adecuadamente el proceso.
- Reconocer, respetar y apreciar las manifestaciones artísticas de la Comunidad de Andalucía

- Valorar e interesarse por las obras de arte.
- Conocer y valorar el trabajo de artistas de varias disciplinas.
- Desarrollar la capacidad crítica ante los mensajes y las obras de arte de nuestro entorno.
- Saber trabajar en equipo, respetando la opinión y el trabajo de los compañeros.
- Saber tomar decisiones en equipo.
- Respetar el trabajo de los compañeros y el propio.
- Manejar adecuadamente el material específico.
- Tener orden, claridad y limpieza en el trabajo.

### 3. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad. La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque Comunicación Audiovisual del primer ciclo cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia en 4º ESO. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean, 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. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños, así 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.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollo, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

Según el Orden del 14 de julio 2016, organizar los contenidos en bloques diferenciados tiene como única finalidad definir con mayor claridad los aprendizajes básicos que deben abordarse y presentarlos de forma coherente. Esta manera de estructurarlos no supone dar prioridad a unos sobre otros, ni la exigencia de partir preferentemente de alguno de ellos. La vinculación entre los contenidos de todos los bloques es estrecha.

A continuación, se especifican los bloques de contenido y el curso o los cursos donde se impartirán:

### 3.1. BLOQUES DE CONTENIDO DE PRIMER CICLO ESO

Bloque 1. Expresión plástica	Curso
Comunicación visual. Alfabeto visual.	2º, 3º
Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.	1º
El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.	1º, 2º
Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.	1º, 2º
La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.	1º, 2º, 3º
Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.	2º, 3º
Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.	1º, 2º, 3º
El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.	2º 3º
Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.	1º, 2º, 3º
El collage.	1º
El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación.	1º, 2º
La obra en linóleo de Picasso.	2º
La obra tridimensional.	2º, 3º
Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.	1º

Bloque 2. Comunicación Audiovisual	Curso
Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.	1º, 3º
Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes.	1º, 2º, 3º
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.	2º, 3º
La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).	3º
Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.	3º
Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.	2º 3º
Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.	1º, 2º, 3º
Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.	3º
Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.	3º
Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.	2º, 3º

Bloque 3. Dibujo técnico	Curso
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.	1º, 2º, 3º
Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.	1º, 3º
Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.	1º, 2º, 3º
Teorema de Thales y lugares geométricos.	1º
Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	2º, 3º
Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.	3º
Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.	3º
Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	3º
Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización.	2º, 3º
Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.	1º, 2º, 3º
Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.	2º
Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	2º
Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.	2º

## 3.2. BLOQUES DE CONTENIDO 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. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar

## Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.
- La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
- La fotografía: inicios y evolución.
- La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo.
- Publicidad subliminal.

### 3.3. SECUENCIACIÓN Y SELECCIÓN DE CONTENIDOS EN PROYECTOS

La programación de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual considera las competencias clave asociadas a la materia, los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de cada curso, y los concreta y organiza en proyectos.

Cada uno de estos proyectos desarrolla las secuencias de aprendizaje según los siguientes criterios generales:

- Aumenta de manera progresiva el nivel de exigencia, generando situaciones de enseñanza- aprendizaje que plantean un reto al alumnado, exigiéndole cada vez un mayor grado de conocimientos y estrategias.
- Inicia los nuevos aprendizajes asegurando la base de los anteriores.
- Mantiene un enfoque globalizador e interdisciplinar entre los contenidos comunes a varias materias, de forma que, al abordarlos, se obtenga una visión completa.
- Desarrolla los contenidos atendiendo a su didáctica específica, vinculándolos con el entorno de los alumnos y tratando de que descubran su funcionalidad para que resulten cada vez más significativos.
- Introduce y propicia el tratamiento formativo de los contenidos transversales.
- Fomenta modos de razonamiento adecuados al momento evolutivo de estos alumnos e introduce el método y el pensamiento científico.
- Privilegia actividades que promuevan la reflexión crítica sobre qué aprende y cómo lo aprende.
- Invita al trabajo en equipo y a aprender en equipo.
- Favorece la expresión clara y precisa del pensamiento a través del lenguaje oral y escrito.
- Da a la evaluación un carácter formativo para alumno y profesor, e incorpora el carácter orientador propio de esta etapa.

Las proyectos y su relación con los bloques de contenido y su **distribución temporal** (orden cronológico):

#### 3.3.1. Proyectos de 1º ESO

Proyectos	Bloques de contenidos	Nº de sesiones	Trim.
P.1 Paralelas y perpendiculares	<b>B. 1. Expresión plástica</b> Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. <b>B. 3. Dibujo técnico</b> 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.	5	1er
P.2 Perspectiva cónica frontal	<b>B. 3. Dibujo técnico</b> Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: perspectiva cónica.	4	1er

P.3 Geometría plana	<b>B. 3. Dibujo técnico</b> 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.	3	1er
P.4 El color	<b>B.1. Expresión plástica</b> El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas húmedas. <b>B. 3. Dibujo técnico</b> Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.	5	1er
P.5 Elementos de la expresión plástica	<b>B.1. Expresión plástica</b> Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.	3	2º
P.6 Estampación	<b>B.1. Expresión plástica</b> El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. Niveles de iconicidad en las imágenes. <b>B.2. Comunicación audiovisual</b> Grados de iconicidad.	6	2º
P.7 Elementos de la expresión plástica II	<b>B.1. Expresión plástica</b> Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.	4	2º
P.8 Las texturas: El Collage	<b>B.1. Expresión plástica</b> El collage. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.	5	2º
P.9 El volumen: Libro alterado	<b>B.1. Expresión plástica</b> Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.	5	2º
P.10 El volumen con sombreado	<b>B.1. Expresión plástica</b> Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.	3	3er
P.11 El volumen con colores	<b>B.1. Expresión plástica</b> Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas.	4	3er
P.12 Comunicación audiovisual: el teatro de sombras	<b>B.1. Expresión plástica</b> La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. <b>B.2. Comunicación audiovisual</b> Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes.	6	3er

P.12 Abstracto con acuarelas	<b>B.1. Expresión plástica</b> Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. <b>B.2. Comunicación audiovisual</b> Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes.	2	3er
P.13 Ilusiones ópticas	<b>B.2. Comunicación audiovisual</b> Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.	2	3er

### 3.3.2. Proyectos de 2º ESO

Proyectos	Bloques de contenidos	Nº de sesiones	Trim.
P.1 Sist. representación	<b>Bloque 3. Dibujo técnico</b> 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.	7	1er
P.2 La geometría en el arte	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. <b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b> 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. <b>Bloque 3. Dibujo técnico</b> Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	3	1er
P.3 El color	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.	6	1er
P.4 La forma	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. <b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b> Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes.	5	1er
P.5 Las texturas	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.	2	2º

P.6 Grabado	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.	7	2º
P.7 El cómic	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> 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. <b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b> Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.	4	2º
P.8. El volumen I: el barro	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> La obra tridimensional.	5	2º
P.9 El volumen II: la marioneta	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. La obra tridimensional. <b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b> Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional.	9	3er
P.10 El volumen con sombreado	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.	4	3er
P.11 Expresión audiovisual: Stop motion	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. La obra tridimensional. <b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b> Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.	8	3er
P.12 Composición	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Comunicación visual. Alfabeto visual. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.	2	3er

### 3.3.3. Proyectos de 3º ESO

Proyectos	Bloques de contenidos	Nº de sesiones	Trim .
P.1 Sistemas de representación: Perspectiva cónica oblicua	<b>B.3. Dibujo técnico</b> Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación. Perspectiva cónica.	2	1er
P.2 Geometría plana	<b>B.3. Dibujo técnico</b> Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.	4	1er

	Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.		
P.3. El volumen en el dibujo	<b>B.1. Expresión plástica</b> La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.	3	1er
P.4 Principios de la fotografía: cámara oscura	<b>B.2: Comunicación audiovisual</b> Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.	3	1er
P.5 Comunicación audiovisual: Fotonovela	<b>B.1. Expresión plástica</b> El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. <b>B.2: Comunicación audiovisual</b> 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. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.	5	1er
P.6 Alfabeto visual. Comunicación y percepción visual. Ilusiones ópticas, Gestalt	<b>B.1. Expresión plástica</b> Comunicación visual. Alfabeto visual. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. <b>B.2: Comunicación audiovisual</b> Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.	3	2º
P.7 Iconicidad	<b>B.1. Expresión plástica</b> 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. <b>B.2: Comunicación audiovisual</b> Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes.	3	2º
P.8. El volumen con papel	<b>B.1. Expresión plástica</b> El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. La obra tridimensional.	4	2º
P.9. Ilustración de poemas y acción poética	<b>B.1. Expresión plástica</b> 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.	2	2º
P.10. Análisis de obra de arte: cuadros vivos	<b>B.1. Expresión plástica</b> Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. <b>B.2. Comunicación audiovisual</b> 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.	3	3er

P.11. Publicidad	<b>B.1. Expresión plástica</b> El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. <b>B.2. Comunicación audiovisual</b> La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.	6	3er
P.12 Impresora 3d: trofeo	<b>B.1. Expresión plástica</b> La obra tridimensional. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.	4	3er
P.13 Formas poligonales. Redes modulares	<b>B.1. Expresión plástica</b> Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. <b>B.3. Dibujo técnico</b> Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. 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.	4	3er
P.14. Animación	<b>B.2. Comunicación audiovisual</b> Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.	3	3er

### 3.3.4. Proyectos de 4º ESO

Proyectos	Bloques de contenidos	Nº de sesiones	Trim.
P.1 Sistemas de representación	<b>Bloque 2. Dibujo técnico</b> Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Proporción y escalas.	9	1er
P.2 Perspectiva cónica	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. <b>Bloque 2. Dibujo técnico</b> 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. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Proporción y escalas.	4	1er

	Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.		
P.3 El volumen (luces y sombras)	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.	3	1er
P.4 El color como comunicación.	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Simbología y psicología del color. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Léxico propio de la expresión gráficoplástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.	6	1er
P.5 Grabado (colagraph)	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Texturas. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.	4	1er
P.6 Anuncio publicitario	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. <b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b> Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. <b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b> La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. Publicidad subliminal. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.	5	2º
P.7 El diseño. Diseño gráfico	<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b> Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.	4	2º
P.8 Diseño industrial	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. <b>Bloque 2. Dibujo técnico</b> Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Proporción y escalas. <b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b> Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.	7	2º
P.9 La composición (Composición)	<b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición.	3	2º



fotográfica)	<p><b>Bloque 2. Dibujo técnico</b> 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. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano.</p> <p><b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b> La fotografía: inicios y evolución.</p>		
P.10 Las proporciones en el cuerpo humano (El retrato)	<p><b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p>	3	2º
P.11 Diseño por ordenador (Blender)	<p><b>Bloque 2. Dibujo técnico</b> Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.</p> <p><b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b> Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.</p>	6	3er
P.12 Graffiti	<p><b>Bloque 1. Expresión plástica</b> Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Léxico propio de la expresión gráficoplástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p>	6	3er
P.13 El cine (Cortometraje)	<p><b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b> La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.</p>	8	3er
P.14 Obras de arte y artistas (Los simpsons y La joven de la perla)	<p><b>Bloque 1. Expresión plástica</b> La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	3	3er

A continuación se detalla el **número de sesiones** de 1 hora que tienen durante el curso 2016-2017 cada uno de los grupos:

	1º A	1º B	1º C	1º D	2º A	2º B	2º C	2º D	3º C/D	4º A	4º B	4º C
1er trimestre	21	22	22	22	22	22	24	22	22	35	35	36
2º trimestre	22	22	22	22	22	22	22	22	22	33	33	33
3er trimestre	26	25	25	25	26	26	24	25	25	38	37	37
Total	69	69	69	69	70	70	70	69	69	106	105	106

## ACTIVIDADES COMUNES A 1º, 2º, 3º y 4º ESO: DICCIOPIANTA Y DUPLICK

A los juegos Dicciopinta y Duplick se jugará en vísperas de vacaciones, épocas en las que el alumnado está más desmotivado para realizar otro tipo de actividades. Con la excusa de estos juegos, que se basan en la competición por equipos, se consigue fomentar las relaciones sociales entre ellos e integrar a todos los alumnos.

Estos juegos propician un mayor desarrollo de la creatividad y ampliación del vocabulario del alumnado puesto que en el caso del juego Dicciopinta, el dibujante de cada equipo, que en cada turno varía, tiene que dibujar la palabra que se le pide en un minuto como máximo y los componentes de su equipo lo tienen que acertar; y en el caso del juego Duplick, uno de los alumnos describe una imagen y los demás la tienen que dibujar, ganando el jugador que más se acerque al dibujo original.

Con esta actividad se desarrollan la competencia de conciencia y expresiones culturales, competencia comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y competencias sociales y cívicas.

## PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

Desde el departamento de EPVA se fomentarán las actividades interdisciplinares con el resto de departamentos del IES Galileo, para proporcionar al alumnado una visión global de los contenidos de cada una de las asignaturas que cursa. Las actividades que se llevarán a cabo con los diferentes departamentos se detallan a continuación:

- Creación de un cómic en 2º ESO con el Departamento de Lengua.
- Realización de una actividad conjunta con el departamento de CCNN a partir de la observación de la naturaleza, 1º ESO y 2º ESO.
- Creación de ilustraciones con la técnica del grabado sobre libros leídos en la materia de Lengua, 2º ESO.
- Realización de dos Unidades interdisciplinares AICLE con los departamentos que se consideren oportunos, sólo con los grupos bilingües. (Proyecto especificado en el punto 16 de esta programación).
- Acción poética: Realización de varios graffitis en los muros y paredes del IES Galileo, con el Departamento de Lengua.
- Realización de “Cuadros vivos” con el Departamento de CCSS.
- Realización de actividades con el Departamento de Música para la Semana Internacional de la Educación Artística.

Además de estas actividades, se realizarán otras que se propongan a lo largo del presente curso por parte del departamento de EPVA o de los demás departamentos que creamos que son interesantes para el alumnado.

## 4. CRITERIOS, ESTRATEGIAS, PROCEDIMIENTOS GENERALES DE EVALUACIÓN

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.

Para poder evaluar al alumnado sobre estos principios adecuadamente, se seguirán una serie de criterios, estrategias, procedimientos generales y estándares de aprendizaje que se detallan a continuación:

### 4.1. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

La evaluación será **continua**. La evaluación se mantiene durante todo el proceso de enseñanza- aprendizaje, y no se reduce a actos concretos y aislados de control. Se dividirá en:

**1. La evaluación inicial:** Se aplica un protocolo de observación al principio de un ciclo o curso. Obtenemos el punto de partida del alumnado en cuanto a competencias y destrezas, pero también detecta ideas previas del grupo o de los alumnos concretos en relación con las temáticas que explorarán y con los aprendizajes que se van a emprender.

La evaluación inicial sirve para emprender un ajuste táctico de las previsiones y propuestas previamente diseñadas en la programación del curso y un ajuste operativo más cercano de las estrategias globales que se han diseñado en la planificación de la unidad didáctica, especialmente para adaptar la acción docente a las motivaciones, expectativas, carencias o errores observados, pero también para emplear los lenguajes o la terminología más adecuada, o acudir a los soportes más idóneos de la acción docente.

**2. Evaluación del proceso:** Es la que se encarga de recoger información y del análisis de la trayectoria y recaba información sobre cómo aprende el alumno/-a, qué dificultades vence y cuáles le sobrepasan, o cómo actúan en la acción docente los diferentes estímulos y condicionantes. Ayuda a mejorar el acoplamiento entre la acción docente y la recepción del alumnado, a la vez que puede reconducir las acciones según las necesidades que se van creando.

**3. Evaluación final:** Plantea la observación de los resultados y sirve para concretar las modificaciones que se tengan como necesarias para ajustar el Proyecto Curricular del Área.

La manera de evaluar será individual, dependiendo de las capacidades y características de cada uno de los/as alumnos/as, las cuales serán tenidas en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los

ritmos de aprendizaje y de progresión.

En este sentido, conviene conocer el punto de partida de cada uno de los alumnos, para un posterior aprendizaje y planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumno/as, así como el número de proyectos de enseñanza-aprendizaje que habrán de desarrollar.

Conviene evaluar la capacidad de los alumno/as para establecer un proceso de trabajo, que les permita realizar tareas de análisis y síntesis de los lenguajes visuales o plásticos. También se valorará el conocimiento abstracto y su aplicación como apoyo en la realización de actividades de aprendizaje.

Otro aspecto importante a evaluar es la capacidad de los alumno/as para resolver, de forma diferente, autónoma y personal, las situaciones o actividades planteadas, así como la correcta ejecución de los trabajos, tanto en el plano conceptual como material, utilizando, correctamente, los instrumentos, técnicas y métodos necesarios.

El interés, esfuerzo y dedicación de los alumno/as en la realización de las actividades será, así mismo, valorado.

## 4.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

A continuación, se especifican los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables en cada curso, teniendo en cuenta los bloques de contenido. Además, en el **ANEXO I** se detallan los mismos teniendo en cuenta cada uno de los proyectos y las competencias básicas.

### 4.2.1. 1er ciclo ESO

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

	<p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>	
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	1º, 2º
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	<p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>	1º, 2º, 3º
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	1º, 2º
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>	1º, 2º, 3º
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	1º, 2º, 3º
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	1º, 2º, 3º
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos,</p>	1º, 2º, 3º

	decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	
<b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b>		
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	1º
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	3º
3. Identificar signifiicante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue signifiicante y significado en un signo visual.	3º
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	1º, 2º, 3º
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiicante-significado: símbolos e iconos.	5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.	3º
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	2º, 3º
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	3º
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelitas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	2º, 3º
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	2º
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	3º
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	3º

12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	1º, 3º
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	3º
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	3º
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	2º
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada	3º
<b>Bloque 3. Dibujo técnico</b>		
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	1º
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	1º
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	1º, 2º, 3º
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	1º
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	1º
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.	1º, 2º
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	1º

de medirlos.		
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	3°
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	3°
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	3°
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.	1°
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, ...).	1°, 3°
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	2°
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	2°
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.	2°
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	3°
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	3°
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	3°
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	2°
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	2°
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	2°
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	3°



23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.	3°
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	3°
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.	3°
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	3°
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	1°, 2°
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	2°
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	2°

#### 4.2.2. 4° ESO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>	
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación..	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen
<b>Bloque 2. Dibujo técnico</b>	
1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>	
1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística,	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b>	
1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

## 4.2. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Las estrategias de evaluación serán las siguientes:

- Los alumno/as, mediante la experimentación, el trabajo en grupo, la búsqueda y selección de información, y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprehender la realidad, favoreciéndose la comunicación entre ellos/as.
- Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presenta un número elevado, secuenciado, progresivo y variado de proyectos, con lo que, también, se puede trabajar bien la diversidad del alumnado.
- El proceso de enseñanza-aprendizaje debe materializarse en la creación de mensajes visuales por medio de técnicas y procedimientos adecuados, tanto de forma individual como colectiva, sobre todo, si tenemos en cuenta las posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información y la comunicación.

### 4.3. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos de evaluación generales serán los siguientes:

Instrumento evaluador	Elementos evaluados
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimientos previos</li> <li>Asistencia y puntualidad</li> <li>Participación y actitud</li> <li>Aportación de ideas y soluciones</li> <li>Aprovechamiento en general</li> <li>Otras</li> </ul>
REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega</li> <li>Corrección en la presentación del trabajo</li> <li>Originalidad y creatividad en las soluciones</li> <li>Organización y planificación del trabajo</li> <li>Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas</li> <li>Búsqueda y organización de la información</li> <li>Comunicación oral o escrita sobre su trabajo</li> <li>Corrección en la ejecución o solución de las actividades</li> </ul>
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O DE AUTOEVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corrección en la presentación del trabajo</li> <li>Originalidad y creatividad en las soluciones</li> <li>Aportación de ideas y soluciones</li> <li>Organización y planificación del trabajo</li> <li>Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas</li> </ul>
PRUEBAS OBJETIVAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquisición de conceptos</li> <li>Comprensión</li> <li>Razonamiento</li> <li>Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo</li> <li>Originalidad y creatividad</li> <li>Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas</li> </ul>

## 5. CONTRIBUCIÓN DE EPVA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

En la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se desarrollan todas y cada una de las competencias, priorizando la **competencia conciencia y expresiones culturales** sobre las demás, contribuyendo en:

- Poner en valor y llevar a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico.
- Apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales del entorno, de los lenguajes plásticos y audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas.
- Iniciar al alumnado en el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, utilizándolas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.
- Acercar al alumnado 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.
- Ampliar el conocimiento de la variedad de códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
- Experimentar e investigar escogiendo los diversos materiales, herramientas e instrumentos relacionados con una determinada técnica.
- Ser capaz de expresarse a través del arte.
- Valorar la utilidad de las nuevas tecnologías aplicadas a la creatividad artística.

Además de la competencia conciencia y expresiones culturales, el resto de competencias básicas, descritas a continuación, se trabajan transversalmente a lo largo de todo el curso escolar con el fin de:

Competencia	Contribución de EPVA
Competencia comunicación lingüística (CCL)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar 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.</li> <li>- Emplear recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones.</li> <li>- Adquirir vocabulario e integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.</li> <li>- Enriquecer la comunicación: utilizar variantes del discurso, en especial, la descripción, la narración, la disertación y la argumentación (variantes contempladas en el lenguaje cinematográfico o del cómic, por ejemplo).</li> </ul>
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y la representación objetiva de las formas, 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.</li> <li>- Incorporar en la vida práctica operaciones sencillas, magnitudes, porcentajes y proporciones, nociones de estadística básica, uso de escalas numéricas y gráficas, sistemas de referencia o reconocimiento de formas geométricas, así como criterios de medición, codificación numérica de informaciones y su representación gráfica.</li> <li>- Utilizar procedimientos relacionados con el método científico, observación,</li> </ul>

	<p>experimentación y descubrimiento, reflexión y análisis posterior.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducir valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al empleo de materiales para la creación de obras propias.</li> <li>- Analizar obras ajenas.</li> <li>- Desarrollar actitudes de conservación (patrimonio cultural y medio ambiente).</li> <li>- Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.</li> </ul>
Competencia digital (CD)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar 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.</li> <li>- Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.</li> <li>- Establecer criterios de selección de la información proporcionada por diversas fuentes según criterios de objetividad y pertinencia.</li> </ul>
Competencias sociales y cívicas (CSC)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Generar actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone f</li> <li>- Favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas, realizando actividades grupales. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.</li> <li>- Realizar aportaciones personales críticas, a través de la expresión creativa y artística, a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.</li> <li>- Aprender a valorar los bienes comunes, respetándolos y cuidándolos en la medida de lo posible.</li> <li>- Adquirir habilidades sociales.</li> <li>- Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.</li> <li>- Plantear experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación y el respeto por las diferencias.</li> <li>- Comprender las acciones humanas del pasado o del presente, desde la perspectiva de los propios agentes de su tiempo con lo que se favorece el desarrollo de la empatía.</li> </ul>
Competencia para aprender a aprender (CAA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantear problemas y buscar soluciones, evitando el estancamiento creativo, y aplicar 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.</li> <li>- Utilizar un sistema de signos, desarrollando la comunicación creativa del alumnado, para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.</li> <li>- Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos de trabajo y de estudio.</li> <li>- Llevar a cabo tareas de experimentación creativa que impliquen la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora, viéndolos como una oportunidad.</li> </ul>
Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incentivar y facilitar la iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir del propio interés del alumno.</li> <li>- Promover que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso (planificación, previsión de recursos, anticipación) y evaluación de resultados.</li> <li>- Potenciar el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.</li> <li>- Promover la exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales.</li> <li>- Desarrollar estrategias de para poder tomar decisiones de manera autónoma.</li> <li>- Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.</li> </ul>

## 6. TEMAS TRANSVERSALES

La presencia de las enseñanzas transversales en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se expresa por medio de diferentes momentos del proceso de aprendizaje; los temas transversales que se desarrollarán serán los siguientes:

### Educación moral y cívica

- Actuación en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios de la actividad plástica, como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.
- El respeto y la valoración de los trabajos plásticos provenientes de otras épocas y culturas, y de sus propios compañeros.
- La gran variedad de opciones en la representación de las formas y los diferentes estilos implican la aceptación de otros puntos de vista desde el respeto.

### Educación para la paz

- Reconocimiento de la realidad como diversa y susceptible de ser interpretada desde puntos de vista contrapuestos y complementarios.
- Flexibilidad para modificar el propio punto de vista en la interpretación del trabajo plástico.
- Reconocimiento y valoración de las propias habilidades plásticas para afrontar las situaciones que requieran su empleo.
- Flexibilidad y capacidad de acuerdo con los miembros del equipo de trabajo.
- Valoración del trabajo en equipo como la manera más eficaz para realizar determinadas actividades.

### Educación del consumidor

- Se debe fomentar el cuidado y mantenimiento del material artístico y de dibujo geométrico, pues gran parte del mismo debería durar a lo largo de toda la enseñanza secundaria.
- Hábitos de conservación del material ayudan a mejorar la educación del consumidor.

### Educación para la igualdad

- Respecto a la educación no sexista hay que huir de la presentación de las actividades y situaciones a analizar de los tópicos tradicionalmente relacionados con los dos sexos.
- Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros y compañeras para desempeñar tareas comunes.
- Predisposición al trabajo en grupo, facilitando agrupamientos heterogéneos.
- El estudio del escaso número de artistas femeninas conocidas a lo largo de la historia.
- Análisis de obras artísticas de todas las épocas realizadas por mujeres y hombres (se busca que entiendan el papel de los dos géneros a lo largo de la historia y su interpretación en el Arte).

- Actividades de creación de imágenes que denuncien la desigualdad mediante metáforas visuales, paradojas y otras figuras retóricas visuales.

## Educación vial

- El uso de las formas geométricas planas es una constante en el diseño de señales indicativas de todo tipo. El uso, conocimiento y respeto de las señales contribuye al desarrollo de la educación vial.

Por otra parte, el desarrollo de actitudes abiertas hacia las opiniones de los otros, el gusto por la precisión y el rigor, el fomento de la presentación y el orden en la realización de tareas, la puntualidad... ayudan a conseguir los hábitos necesarios para vivir en una sociedad pluralista y democrática. Su práctica cotidiana en el aula contribuye a que el alumnado adquiera y desarrolle estos valores.



## 7. METODOLOGÍA

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecúen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos, prácticas y opinión con respecto a los diferentes aspectos de la realidad, siendo capaz de conectar con sus intereses y necesidades, proponiéndoles de forma clara y atractiva, la finalidad y utilidad de los aprendizajes que se realicen en el proceso educativo.

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.

La adaptación de los distintos elementos curriculares a la situación concreta del aula, se orientará a crear un ambiente que favorezca las relaciones de comunicación entre los protagonistas del proceso de aprendizaje y entre estos y las informaciones que proceden del medio y de los recursos utilizados. En ese sentido, tan importante como el contenido informativo de la comunicación, es el contenido de tipo socio-afectivo que se relaciona directamente con la motivación del alumnado.

Para poder conseguir todo lo dicho, la materia se basará en un aprendizaje por 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.

Se utilizarán estrategias y actividades orientadas a mejorar la capacidad de observación y elaboración de las imágenes del entorno como requisito previo al acto mismo de la expresión creativa. Enseñar a ver y a hacer constituyen dos referentes básicos en la toma de decisiones de carácter metodológico, primando el aprendizaje de procedimientos y destrezas a partir de la realización de actividades manuales, sobre el desarrollo de la capacidad de observación y elaboración, vinculada al saber ver.

La investigación experimental y vivencial será una estrategia para desarrollar el proceso proyectual, propiciando el desarrollo de la autonomía y la creatividad, facilitando el aprendizaje de los recursos conceptuales, los procedimientos y las técnicas específicas de la materia. La investigación, como actividad empírica e intuitiva y estrategia global de aprendizaje, implicando la búsqueda de soluciones a un mismo problema a través de distintos procedimientos.

Además, el conocimiento de los nuevos métodos tecnológicos y su utilización en el aula, debe enriquecer el repertorio de los que se han usado tradicionalmente, valorando, adecuadamente, la diversidad de posibilidades que ofrecen.

Hay que añadir que se fomentará la curiosidad y el interés para hallar nuevas fórmulas y procedimientos expresivos apuntando al desarrollo del pensamiento divergente que caracteriza al individuo creativo. Contribuyendo a fomentar actitudes solidarias, cooperantes y respetuosas a las formas expresivas ajenas a través del trabajo. En estas últimas se fomentará la participación en debates y tomas de decisiones como mecanismo corrector de situaciones discriminatorias, ya sean por sexo o por cualquier otro tipo, contribuyendo a establecer relaciones más justas y equilibradas.

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.

El punto de partida de la materia, será 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.

Por 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.

Este proceso de aprendizaje basado en proyectos, favorecerá la diversidad de respuestas del alumnado, convirtiéndose así la creatividad, en un principio didáctico que deberá orientar el trabajo en el aula. La creatividad se desarrolla y fomenta especialmente en las áreas artísticas, determinada, no por el coeficiente intelectual, sino por distintos estilos de percepción y actitudes estilísticas concretas en la utilización de la mente. En cualquier caso, se manifiesta básicamente en la capacidad para proponer soluciones alternativas a una misma situación y realizar un trabajo original que pueda ser identificado con la persona y no sea mera reproducción de otro.

Para el desarrollo de los proyectos, el profesorado facilitará al alumnado recursos y materiales y ayudará en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

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, espacios naturales y urbanos, etc.

Hay que destacar que 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.

Los **principios metodológicos** en los que basaremos nuestra actividad docente son:

- **Motivación:** Introducir al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que, el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.
- **Investigación:** Entendida tanto como principio didáctico que imbuya toda la creatividad y marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.
- **Creatividad:** El desarrollo de la creatividad es prioritario en el lenguaje plástico y visual, puesto que toda la actividad expresiva lo es en cuanto supone una creación por parte del individuo. Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin.

Se potenciará la creatividad a través de sus principales indicadores:

- **Fluidez**, indica la capacidad de solucionar problemas dando más de una respuesta a una misma situación, o de producir un gran número de ideas en un tiempo determinado.
- **Ductilidad**, para ser capaces de adaptarse a las circunstancias y situaciones concretas, y de reformar o variar, si así lo requieren las circunstancias, el proyecto o idea.
- **Originalidad**, en el sentido de intentar crear un trabajo diferente, para que cada trabajo sea expresión del propio individuo y, por tanto, perfectamente reconocible e identificable; también se interpreta como la capacidad de obtener soluciones o respuestas poco comunes o para realizar asociaciones no habituales.
- **Flexibilidad y redefinición**, para poder enfocar los problemas desde distintos puntos de vista y poder

pasar de unas soluciones visuales y plásticas a otras.

- **Elaboración**, que implica la habilidad y persistencia necesarios para llevar a cabo una creación, venciendo no sólo los problemas de índole material, sino también los personales y sociales, así como la producción de múltiples soluciones para la organización y materialización de un proyecto o idea.

De todos modos, conviene dejar claro, que **la meta del proceso educativo de las áreas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, no es crear artistas, sino desarrollar en el alumnado su creatividad y dotarlo de herramientas para que puedan expresarse artísticamente en cualquiera de las facetas de su vida.**

## PAPEL DEL PROFESOR/A

El papel del profesor, en la impartición de la materia, como coordinador central del proceso de trabajo, es muy importante y a la vez complicado, puesto que ha de enfrentarse a modos y situaciones muy variadas mediante los que los alumnos intentan experiencias artísticas. Por lo tanto, se procurará:

- Motivar a los alumnos para que sean capaces de observar, analizar, comprender y ver, críticamente, el mundo que les rodea. Con esta acción motivadora, se pretende captar el interés del alumnado, resaltando la actualidad y cercanía de los temas y actividades tratados, la necesidad de su estudio, su aplicación formativa y orientadora, así como las posibilidades de aplicación.
- **Orientar y organizar** la búsqueda de información necesaria, libros, material informático, catálogos, vídeos, revistas, películas, etc.
- **Planificar y programar** los proyectos, secuenciando el orden de los mismos, repartiendo tiempos, todo ello con las necesarias dosis de flexibilidad y adaptación a situaciones imprevistas.
- **Ser creativo** para poder dar la respuesta, más adecuada, a los problemas tanto teóricos, como prácticos que surjan.
- **Tratar** de que los alumnos:
  - Disfruten en la tarea de observación de realizaciones plásticas, tanto propias como ajenas.
  - Respeten las expresiones y creaciones de los demás.
- **Valorar** el proceso creativo como tal, y evitar el encasillamiento de las actividades plásticas en las categorías de Dibujo lineal y artístico.
- **Elegir el material más adecuado** para utilizar ( actividades, materiales en papel o digitales, soportes audiovisuales, programas de ordenador, etc) basándose en criterios académicos y de atención a la diversidad.

## 8. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### 8.1. PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El IES Galileo aprobó en el claustro de profesores una serie de medidas con el fin de que el alumnado adquiera un compromiso serio con las diferentes áreas y se pueda organizar mejor. Las medidas adoptadas son las siguientes:

#### **Por faltas de ortografía en cada examen o trabajo:**

Reducción de la nota de 0,1 puntos por falta, hasta un máximo de 2,0 puntos. Aumento de 0,5 puntos por buena presentación y ausencia de faltas de ortografía.

#### **Recuperación de los exámenes realizados:**

Por coherencia con el sistema de evaluación continua, no se realizarán pruebas de recuperación de los exámenes realizados, aunque se contemplarán excepciones.

#### **Asignatura aprobada y recuperación de un trimestre**

El alumno debe conseguir 15 puntos entre los tres trimestres. Existe un mínimo de 4,0 puntos para poder sumar las calificaciones de los otros trimestres y aprobar la asignatura. Si no se aprobara la asignatura se recuperarían los trimestres suspensos en septiembre.

#### **Fechas de exámenes/trabajos**

Como norma general, para promover la responsabilidad entre el alumnado, no se cambiará la fecha de realización de un examen o la entrega de un trabajo.

Otra de las medidas tomadas es la división de la calificación en porcentaje, en Educación Plástica, Visual y Audiovisual se dividirá de la siguiente manera:

#### **· 70% de la nota:**

**Conciencia y expresiones culturales**

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

**Comunicación lingüística**

**Competencia digital**

La competencia que tendrá más peso en esta materia será la de conciencia y expresiones culturales.

Estas competencias se valorarán en: exámenes escritos (en 2º y 4º) y proyectos prácticos desarrollados en clase.

#### **· 20% de la nota:**

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

### Aprender a aprender.

Estas competencias se valorarán a través de la actitud y los ejercicios de casa (si los hubiera).

#### · 10% de la nota:

#### Competencias sociales y cívicas

Esta competencia se valorará en: la puntualidad en la entrega de los trabajos y llegada a clase; trabajos en grupo y cuidado de material.

### Otros criterios del Departamento de EPVA:

El departamento ha decidido tomar las siguientes consideraciones:

- La entrega de los ejercicios realizados en el aula será obligatoria, y la falta de algunos de los trabajos podrá suponer la calificación de suspenso en la asignatura.
- La calificación final se realizará a partir de la nota media. Si la nota media supera 0,8, se redondeará al alza, sumando 1 punto. Por ejemplo: 4,8, la calificación será de 5. Si es inferior a 0,8, se redondeará a la baja, es decir un 4,7 será un 4.
- La nota de los exámenes debe ser igual o superior a 3 para poder hacer media y así superar la materia.
- La nota ordinaria de junio se realizará con las notas de los tres trimestres con dos decimales.

## 8.2. EVALUACIÓN DE LAS PRÁCTICAS DOCENTES

### 8.2.1. Criterios para evaluar la práctica docente

Además de la evaluación del alumnado, para poder evaluar el proceso de enseñanza, se realizará tras cada proyecto las siguientes encuestas, con el fin de corregir, mejorar y solventar los problemas que surjan:

	1	2	3	4	5
Integración de las competencias clave					
Validez de los contenidos y de su secuenciación					
Idoneidad de las actividades					
Variedad de recursos didácticos					
Diseño de técnicas de trabajo cooperativo					
Propuesta de estrategias para la evaluación inicial					
Propuesta de estrategias para la evaluación continua					
Adecuación e idoneidad de las técnicas e instrumentos de evaluación					
Adecuación e idoneidad de las medidas de atención a la diversidad adoptadas					

	1	2	3	4	5
Idoneidad de las estrategias que se utilizan para facilitar el aprendizaje del alumnado					
Motivación en el aprendizaje					
Clima de trabajo en clase					

Organización y dinámica del grupo en el transcurso de las actividades					
Grado de satisfacción en las relaciones humanas					
Tipo y grado en la participación del alumnado					
Estrategias para el cumplimiento de los deberes del alumnado					
Resolución de los conflictos mediante el diálogo					
Coordinación entre el profesorado del Equipo Docente					
Análisis de los resultados según las calificaciones obtenidas (% aprobados y % suspensos)					

### 8.2.2. Evaluación de la programación en sus apartados

El seguimiento de la programación se realizará en las reuniones de departamento, dando solución a los problemas, dudas o cambios que pudieran surgir, y además, con una periodicidad trimestral se realizará un registro del estado de desarrollo de la programación, indicando si se ha producido alguna variación con respecto a la planificación inicial, justificación y aspectos de mejora para cursos siguientes. Las informaciones anteriores serán reflejadas en el libro de actas. Se empleará como instrumento de seguimiento el siguiente cuestionario:

ADECUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA		1	2	3	4	Propuestas de mejora
Preparación de la clase y los materiales didácticos	Hay coherencia entre lo programado y el desarrollo de las clases					
	Existe una distribución temporal equilibrada					
	El desarrollo de la clase se adecua a las características del grupo					
Utilización de una metodología adecuada	Se han tenido en cuenta aprendizajes significativos. Se considera la interdisciplinariedad (en actividades, tratamiento de los contenidos, etc.)					
	La metodología fomenta la motivación y el desarrollo de las capacidades del alumno/a					
Regulación de la práctica docente	Grado de seguimiento de los alumnos					
	Validez de los recursos utilizados en clase para los aprendizajes					
	Los criterios de promoción están consensuados entre los profesores					
Evaluación de los aprendizajes e información que de ellos se da a los alumnos y las familias	Los criterios para una evaluación positiva se encuentran vinculados a los objetivos y contenidos.					
	Los instrumentos de evaluación permiten registrar numerosas variables del aprendizaje.					
	Los criterios de calificación están ajustados a la tipología de actividades planificadas.					
	Los criterios de evaluación y los criterios de calificación se han dado a conocer: <ul style="list-style-type: none"> <li>· A los alumnos</li> <li>· A las familias</li> </ul>					

Utilización de medidas para la atención a la diversidad	Se adoptan medidas con antelación para conocer las dificultades de aprendizaje,					
	Se ha ofrecido respuesta a las diferentes capacidades y ritmos de aprendizaje.					
	Las medidas y recursos ofrecidos han sido suficientes.					
	Se aplican medidas extraordinarias recomendadas por el equipo docente atendiendo a los informes psicopedagógicos.					

## 9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Que el alumnado de ESO presente diferencias individuales en cuanto a capacidades, intereses y motivaciones es un hecho no sólo admitido a priori sino que debe ser calibrado en su magnitud exacta en tanto al grupo concreto de alumnos/as con los cuales vamos a trabajar en la etapa.

Según la ORDEN de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad.

Las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad se establecen en el Capítulo VI del Decreto 111/2016, de 14 de junio.

Las medidas curriculares y organizativas para atender a la diversidad contemplarán la inclusión escolar y social, y no supondrán una discriminación que impida al alumnado alcanzar los objetivos mínimos y la titulación correspondiente. Por ello, el Departamento de EPVA entiende y desarrolla la materia a partir de proyectos y hace hincapié en el aprendizaje cooperativo, facilitando el aprendizaje a todo tipo de alumnos con NEAE (necesidades específicas de apoyo educativo).

Durante este curso escolar están matriculados en la materia los siguientes alumnos/as con NEAE:

**1º ESO:** 13 alumnos/as:

- Altas capacidades (AACC): 6 alumnos/as
- Dificultades de aprendizaje (DIA): 4 alumnos/as
- Necesidades educativas especiales (NEE): 5 alumnos/as (1 de ellos con adaptaciones curriculares significativas)

**2º ESO:** 9 alumnos/as

- AACC: 5 alumnos/as
- DIA: 1 alumnos/as
- NEE: 3 alumnos/as (1 de ellos con adaptaciones curriculares significativas)

**3º ESO:** 10 alumnos/as

- AACC: 3 alumnos/as
- DIA: 5 alumnos/as
- NEE: 2 alumnos/as
- Problemas visuales: 1 alumno/a

**4º ESO:** 6 alumnos/as

- DIA: 3 alumnos/as
- NEE: 3 alumnos/as
- Problemas visuales: 1 alumno/a

Con todos ellos se tomarán las medidas oportunas con las adaptaciones curriculares pertinentes y algunos de ellos



cuentan con un horario específico de apoyo por parte de la maestra especializada en Pedagogía Terapéutica.

Las medidas que se llevarán a cabo, durante las sesiones de EPVA, con los alumnos con NEAE serán las siguientes:

- Adaptaciones no significativas (ACNs).
- Situarlos en 1ª, o en ocasiones, en 2ª fila.
- Situarlos al lado de alumnos/as con mejores aptitudes para que les puedan ayudar.
- Darles explicaciones individuales en los temas que tengan mayor dificultad.
- Si se cree conveniente, en momentos puntuales, simplificación de las actividades.
- Facilitarles la evaluación.
- Adecuarles el espacio de trabajo a sus necesidades.
- Ofrecerles actividades de refuerzo.
- Apoyarlos en el examen durante su realización.
- Flexibilizar los tiempos para la realización de los exámenes y de los proyectos.
- Leerles las preguntas de los exámenes.
- Realizar trabajos en grupo, desarrollando el aprendizaje cooperativo.
- En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realizará a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno/a.
- En cuanto a las formas de expresión realizadas a través de los proyectos, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético. De esta manera se procura que cada alumno/a utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.
- El alumnado con sobredotación realizará las mismas actividades que el resto del alumnado, y sólo si se cree conveniente y en momentos puntuales, se le realizará una ampliación o complicación de las actividades.

Este conjunto de medidas organizativas y curriculares pretende conseguir la integración escolar, la normalización y la atención individualizada de alumnado con necesidades educativas de apoyo educativo, ya sea de origen individual, social o cultural, así como la atención a las demandas del resto del alumnado, sectorizando la respuesta educativa.

El alumnado que no promocione de curso seguirá un plan específico personalizado, orientado a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior. Las pruebas iniciales y los informes individualizados del curso anterior servirán de marco de referencia para la detección de las carencias en el conocimiento de la materia.

## 10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para llevar a cabo cada uno de los proyectos se utilizarán diversidad de materiales y recursos didácticos, con el fin de que el alumnado, conozca el mayor número de técnicas y recursos posibles para realizar las actividades propuestas y experimente lo máximo posible. Las técnicas artísticas que se utilizarán serán témperas, acuarelas, pasteles, lápices de colores acuarelables, rotuladores acuarelables, carboncillos, barro, plastilina, goma espuma, sprays de pintura, linóleos, print block, fotografía digital, collage, lápices de grafito, materiales de deshecho, etc. A lo que se sumarán el uso de las impresoras 2D y 3D y del tórculo para producir obras artísticas del alumnado.

Los materiales del grupo clase servirán para que el alumnado adquiera respeto al material común, haciendo buen uso de éste.

### 10.1. LIBROS DE TEXTO

El alumnado de 1º ESO y 2º ESO tendrá de referencia el libro de EPVA de la Editorial Teide.

El alumnado de 4º ESO tendrá de referencia el libro de EPVA de la Editorial Casals.

### 10.2. RECURSOS TIC

- Presentaciones en Power Point y Prezi sobre temas tratados.
- Documentales: Colores, un universo por descifrar (3 capítulos)
- Películas: Big eyes, Frida (2002), La joven de la perla, La banda de Picasso, etc
- Películas de dibujos animados y 3D: Río, Frankenweenie, etc
- Películas en Stop Motion: Pesadilla antes de Navidad, etc
- Cortometrajes: La dama y la muerte, etc
- Series: Los simpsons, capítulo Mamá y el arte de papá.
- Pizarra digital
- Cámara de vídeo digital
- Impresora 3D
- Impresora DINA3
- Además, se intentará, en la medida de lo posible, el uso del ordenador de los que se disponen en el centro y de los móviles personales para desarrollar destrezas artísticas propias de las nuevas tecnologías.

### 10.3. RECURSOS PROPIOS DEL DEPARTAMENTO

- Banco de imágenes por temas (animales, paisajes, objetos, etc)
- Anuncios, revistas, manuales sobre arte, creatividad o diseño.
- Tórculo
- Material necesario para revelar fotografía
- Figuras de escayola
- Material artístico (gubias, palillos modelado, pinceles, etc)
- Teatro de sombras
- Juego Duplick
- Enciclopedia de arte
- Libros de texto de otras editoriales
- Libros de arte y técnicas.

## 11. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

Las actividades extraescolares han de estar orientadas a una toma de conciencia de la realidad más allá del propio centro educativo. En este sentido es importante desarrollar en el alumno la capacidad de conocer y valorar la oferta cultural y artística que ofrece la ciudad, de manera que pueda seleccionar y aprovechar aquellas actividades que sean de su interés. Estas actividades pretenden también el desarrollo de actitudes y valores en el alumno como son la toma de iniciativas, la tolerancia, el compañerismo y el civismo.

Actividades extraescolares y complementarias propuestas por el Departamento de Educación Plástica Visual y Audiovisual:

	1er trimestre		2º trimestre		3er trimestre*	
CURSO	Actividad/ duración		Actividad/ duración		Actividad/duración	
1º ESO	Dibujo en el jardín asiático	2,5h	Visita al Museo Thyssen y Museo Municipal y/o aduana	5h	Visita y dibujo en la laguna de Fuente de Piedra	6h
2º ESO	Dibujo en el jardín asiático	2,5h	Visita al museo Picasso y Alcazaba de Málaga	6h	Dibujo en el Jardín Botánico	6h
3º ESO	Fotografiar Alhaurín de la Torre	3 h	Visita a una exposición de foto en el museo CAC o la Térmica	5h	Visita al museo Pompidou y dibujar el entorno (puerto)	6h
4º ESO	Visita a Granada para dibujar	8h	Visita al museo CAC y hacer una ruta de los Graffitis de Málaga	5h	Dibujo del pueblo (parte antigua) Alhaurín de la Torre	3 h

\*Para la Semana Internacional de la Educación Artística (4ª semana de mayo) se realizarán diferentes actividades con todos los grupos (1º, 2º y 4º de ESO)

Sin determinar curso ni trimestre:

- Visita al teatro para ver alguna representación.
- Visita a una galería o museo que haya alguna exposición interesante.

Otras actividades complementarias (incluidas en los proyectos):

Conmemoración	Fecha	Trimestre	Curso	Actividad	Tiempo
Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la mujer	25/11/17	1º	1º ESO	Dibujo sobre el tema	2 sesiones
Día de la Constitución	06/12/17	1º	4º ESO	La Constitución en el Arte	1 sesión
Día de Andalucía	28/02/18	2º	1º ESO 2º ESO	Dibujos y collages sobre algún edificio o lugar emblemático de Andalucía	4 sesiones
Día Internacional de la	08/03/18	2º	4º ESO	Mujeres en las artes	2 sesiones

Mujer				plásticas	
Día Internacional del Teatro	27/03/18	3º	2º ESO	Teatro de marionetas	1 sesión
Día Mundial del Arte	15/04/18	3º	1º ESO 2º ESO 4º ESO	El arte en el mundo	1 sesión
Día del Libro	23/04/18	3º	1º ESO	Libros alterados	5 sesiones
Día Internacional de los Museos	18/05/18	3º	4º ESO	Museos del Mundo	1 sesión
Semana Internacional de la Educación Artística	4ª semana de mayo	3º	1º ESO 2º ESO 4º ESO	Exposiciones y actividades en el centro	2/3 sesiones
Graduación	22/06/18	3º	4º ESO	Realización de un detalle para los que se gradúan	6 sesiones

Sin determinar curso ni trimestre:

- Exposiciones en el IES de trabajos del alumnado.

## **12. PROGRAMAS DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS EN CURSOS ANTERIORES**

Los alumnos que no hayan superado la asignatura en 1º, 2º y/o 3º de ESO en cursos anteriores deberán presentar una serie de proyectos y presentarse trimestralmente a un examen teórico-práctico sobre los contenidos del área para obtener una evaluación positiva de la asignatura. Los ejercicios que deben hacer se les han facilitado al alumnado.

La entrega de los trabajos se realizará el mismo día de los exámenes. La entrega de trabajos y la presentación al examen es obligatoria y complementaria, si el/la alumno/a no presenta los trabajos no tendrá derecho a la corrección del examen. La nota final será la media del examen (50%) y los trabajos (50%).

**EXAMEN:** El examen consistirá en ejercicios prácticos y preguntas teóricas sobre los conceptos básicos de los ejercicios entregados. (Constará de un dibujo artístico y algunas preguntas teóricas básicas sobre los conceptos desarrollados).

Los proyectos están detallados en el **ANEXO II**.

## 15. FOMENTO DEL HÁBITO LECTOR, LA COMPRENSIÓN LECTORA, LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA

La materia de EPVA, eminentemente procedimental, utiliza diferentes recursos para poder desarrollar en el alumnado el gusto por la lectura y la escritura, además de su expresión oral. A continuación se detallan dichos recursos:

- La presentación de todos los proyectos expuestos en esta programación se realiza de forma escrita, desarrollando los pasos que debe realizar el alumnado, además de otros datos relevantes para su consecución. El alumnado deberá leerlos para su comprensión y ejecución.
- Algunos proyectos tienen como finalidad utilizar recursos de lectura de otras materias para desarrollarlas artísticamente (por ejemplo: realizar ilustraciones sobre libros leídos en la materia de Lengua en 2º ESO).
- Otros proyectos tienen como objetivo principal o secundario que el alumnado lea, escriba o se exprese oralmente, buscando información en internet, revistas, libros de texto, etc (por ejemplo: realizar análisis de anuncios publicitarios en 4º ESO).
- Se llevarán a cabo proyectos audiovisuales en los que deberá escribir y expresarse de forma oral (por ejemplo: realizar un teatro de sombras en 1º ESO o la grabación de un anuncio en 3º ESO).
- Se harán proyectos sobre cómics (2º ESO) y fotonovelas (3º ESO).
- Se rerealizará un proyecto sobre acción poética en 3º ESO.
- Se leerán los textos sobre teoría del libro de Editorial Teide en 1º ESO y 2º ESO y editorial Casals en 4º de ESO.
- Se leerán textos que versarán sobre temas sobre inteligencia creadora, memoria y diferentes artistas de diversas épocas, con el fin de que el alumnado desarrolle su capacidad crítica, sea consciente de lo que significa el hecho artístico y comprenda el proceso de creación.
- Se verán vídeos de documentales, series y películas donde los alumnos deberán responder preguntas sobre dichos vídeos por escrito y, más tarde expresar oralmente.

## **14. UNIDADES INTERDISCIPLINARES: AICLE (Aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras)**

Las unidades interdisciplinarias AICLE previstas para este curso aún no han sido definidas, pero se ha llegado al acuerdo de que se realizarán colaboraciones entre departamentos en pequeños proyectos.



# ANEXO I

## ANEXO II