



Curso 2014/2015
I.E.S. Galileo Galilei

PROGRAMACIÓN
4ºESO
EDUCACIÓN
PLÁSTICA Y VISUAL

MD75PR02RG	REVISIÓN:	Página 1 de 61
Destino del Documento	Jefe de Estudios	

OBJETIVOS

La enseñanza de EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes **capacidades**:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de las imágenes del entorno natural y cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Utilizar el lenguaje visual y plástico para expresar con creatividad las emociones y sentimientos, las vivencias e ideas y los conocimientos contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

3. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las Proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.

4. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

5. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

6. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

7. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados; revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución y colaborar de forma positiva y responsable.

8. Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de comunicación, como vía para superar inhibiciones y como práctica de bienestar personal y social

CONTENIDOS

Contenidos para 4º de ESO:

Bloque 1. El lenguaje visual

U. D. Nº 1: Percepción y comunicación visual. La imagen

U. D. Nº 2: Medios de comunicación de masas

Bloque 2. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Los elementos grafico-plásticos como vehículo para el análisis y la creación de imágenes

U. D. Nº 3: La línea. La textura. El color

Bloque 3. Representación de formas. Análisis y representación de formas

U. D. Nº 4: Análisis y representación de formas.

U. D. Nº 5: Proporcionalidad. Representación técnica de formas planas. Formas modulares bidimensionales

Bloque 4. La composición

U. D. Nº 6: La composición.

Bloque 5. Espacio y volumen. Percepción y representación. El volumen

U. D. Nº 7: Espacio y volumen. Poliedros. Módulos y estructuras modulares tridimensionales

U. D. Nº 8: Sistemas de representación

Bloque 6. Técnicas y procedimientos utilizados en los lenguajes visuales

U. D. Nº 9: Procedimientos y técnicas utilizados en los lenguajes visuales.

Bloque 7. Apreciación del proceso de creación de las artes visuales. Proceso de creación

U. D. Nº 10: Fundamentos y aplicaciones del diseño. El diseño gráfico

U. D. Nº 11: Diseño de objetos y espacios. El proceso de creación

Si alguno de los contenidos programados trimestralmente no se pudieran impartir en su totalidad por las características del grupo, se tomarán las medidas pertinentes para ajustar dichos contenidos a los grupos implicados.

TEMPORALIZACIÓN

EVALUACIÓN	UNIDADES / BLOQUES	SESIONES (HORAS)
1ª	Unidades 4 , 5, 7, 8 y (9)*	35
2ª	Unidades 1, 2, 3, 6 y (9)	27
3ª	Unidades 10, 11 y (9)	20

(*) La unidad 9, *Procedimientos y técnicas utilizados en los lenguajes visuales*, se abordará de manera transversal a lo largo de todo el curso

METODOLOGÍA

Entendemos por metodología el conjunto de prácticas y actividades que tienden a que el/la alumno/a pueda llegar a asimilar la experiencia colectiva culturalmente organizada del grupo social al que pertenece.

La **metodología** se debe basar en unos principios psicopedagógicos y se sirve de unos procedimientos, estrategias y recursos.

PRINCIPIOS PSICOPEDAGÓGICOS GENERALES.

- a.- Partir del nivel de desarrollo del alumno.
- b.- Asegurar la construcción del aprendizaje significativo.
- c.- Promover la actividad del alumno.
- d.- Apertura.
- e.- Ajustar la respuesta educativa a las necesidades del alumno.
- f.- El papel del profesor como mediador/facilitador de aprendizajes.
- g.- Evaluación formativa, continua, orientadora e integral/global.

PRINCIPIOS GENERALES DEL ÁREA.

El currículo del área para la ESO pretende potenciar en los alumnos y alumnas la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus ideas, vivencias y sentimientos por medio del lenguaje visual y plástico. Para alcanzar este objetivo general, el Departamento de Educación Plástica y Visual opta por articular los contenidos atendiendo a los siguientes criterios:

- **El criterio de dificultad.** Organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y exijan una mayor capacidad de comprensión espacial.

- **El criterio de interés.** Debe conectar con los intereses y necesidades de los alumnos, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.

- **El criterio de organización cíclica.** Los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad de forma que en los cursos más bajos se tratan en forma de iniciación y se llega a una especialización en los últimos cursos de esta etapa.

- **El criterio de operatividad.** Queda reflejado en torno a la clásica formulación del “saber ver”, “saber interpretar” y “saber hacer” y sigue estos pasos:

Saber ver:

a) Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizan en un determinado campo de la expresión plástica.

b) Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.

c) Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador.

Saber interpretar:

a) Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.

b) Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.

c) Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

Saber hacer:

- a) Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico
- b) Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.
- c) Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

AGRUPAMIENTO DE ALUMNOS.

En función de las necesidades que plantean la respuesta a la diversidad de los alumnos y la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje, se podrán articular las siguientes variantes de agrupamiento de los alumnos.

Modalidades de agrupamiento y necesidades que cubren:

✓ Pequeño grupo (apoyo):

- Refuerzo para alumnos con ritmo más lento.
- Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.

✓ Agrupamiento individual flexible:

Respuesta puntual a diferencias en:

- Nivel de conocimientos.
- Ritmo de aprendizaje.
- Intereses y motivaciones.

✓ Trabajo grupal y talleres

Respuesta a diferencias en intereses y motivaciones en función de la naturaleza de las actividades.

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO.

La utilización de los diversos espacios (dentro y fuera del aula) se realizará en función de la naturaleza de las actividades que se puedan llevar a cabo.

Espacio. Especificaciones.

✓ Dentro del aula.

- Disposiciones espaciales diversas (según la adaptabilidad del mobiliario).

✓ Fuera del aula.

- Salón de actos
- Exterior del edificio (patio, pistas)

ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS.

Las clases, de 60 minutos, quedan repartidas en el horario general de forma que puedan aprovecharse al máximo los espacios y los materiales propios del área.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.

Dependen del diseño, elección, secuenciación y flexibilidad.

El trabajo planteado en los principios metodológicos se lleva a la práctica de forma pormenorizada en cada uno de los cursos que componen la Educación Secundaria Obligatoria. El Departamento de Educación Plástica y Visual realiza la aplicación concreta de la siguiente manera:

➤ **Organización de contenidos.**

Los grandes temas de la expresión plástica y visual como son los trazados geométricos, el dibujo expresivo, el color, el volumen, la composición o los diferentes sistemas de representación se organizan de forma cíclica, correspondiendo a los cursos primero / segundo la iniciación y el aprendizaje de los conceptos básicos, a tercer curso una visión global más en profundidad y a cuarto curso una mayor especialización acorde con el carácter optativo de la materia en este curso.

➤ **Procedimiento didáctico.**

La secuencia didáctica de cada uno de los temas es uniforme y consta de los siguientes elementos:

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

A partir de una imagen inicial se plantea el tema en su contexto dejando claro el interés de su estudio. Las experiencias previas sitúan al alumno ante una serie de fenómenos visuales y plásticos de su entorno a los que tiene que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de conocimientos adquiridos anteriormente. Estas respuestas o los interrogantes que queden abiertos constituyen una preorganización para el estudio del tema.

○ **Exposición de los conceptos.**

De acuerdo con el carácter integrador que se ha querido dar a la articulación de todos los contenidos, es preciso señalar cómo la obra de arte está presente en todas las páginas que tratan de la exposición de conceptos. La obra clásica y de una forma muy especial las muestras del arte contemporáneo, menos familiares para los alumnos y alumnas, en esta ocasión se presentan por su valor ejemplificador y como objeto de estudio.

En la exposición de los conceptos se adopta una línea clara y sistemática. El tópico es definido y explicado acudiendo a sencillas experiencias que llevan a la comprensión e integración del concepto en los propios conocimientos. Por ejemplo, en el tema del volumen un sencillo trabajo plástico en cartulina llevará a los alumnos a conocer cómo se articulan tanto los relieves como los volúmenes de bulto redondo y cómo se han de mirar para captar todo su significado, y en el tema del color los alumnos y alumnas aprenderán en que consisten las dimensiones del color construyendo personalmente escalas cromáticas.

En el desarrollo del tema el alumno podrá llegar a los conceptos por dos caminos: uno el de la exposición discursiva de la teoría y otro el que corresponde a la observación de las imágenes y el comentario que cada una de ellas suscita.

Tanto en los temas que tratan de conceptos que pertenecen al diseño técnico como en los que tratan de formas expresivas, se proporcionan desarrollos procedimentales cuya aplicación en trabajos de características semejantes permite un sólido aprendizaje. A lo largo del desarrollo de cada tema se sugieren suficientes pautas para la ejercitación de lo expuesto y para la creación de imágenes nuevas.

○ **Aplicaciones y análisis de obras.**

Como cierre del modelo didáctico se estudian aplicaciones del concepto estudiado en diferentes obras creativas. Así, en el tema referido a trazados geométricos, tangencias y enlaces, se analizan obras plásticas (arquitectura, pintura, escultura y artes decorativas), en las que están presentes ese tipo de trazados, o se analizan obras de grandes artistas en las que la espiral es protagonista. Con estas consideraciones se abre el tema hacia una dimensión de "utilidad".

ACTIVIDADES.

En esta materia se pueden encontrar dos tipos de actividades:

- Actividades directamente conectadas con el tema que suponen una ejercitación de los conceptos tratados o son una aplicación directa.
- Actividades creativas planteadas a partir del concepto estudiado y orientadas por las obras de arte analizadas.

La selección de temas y la distribución que tiene en cuenta el tiempo dedicado durante el curso a esta área permite cómodamente la realización de actividades de aplicación o las que tienen carácter de pequeños proyectos (sobre todo en 4º de ESO).

COORDINACIÓN ENTRE DEPARTAMENTOS.

El Dpto. de Dibujo y Artes Plásticas está abierto a la colaboración con el resto de Departamentos del centro, por lo que se irán estudiando a lo largo del curso aquellos aspectos que se puedan abordar de manera conjunta y coordinada para el desarrollo del currículo de la etapa en las diferentes áreas, principalmente con los Dptos. De Matemáticas, Lengua, Física y Química y Tecnología.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN

(Trimestral y final)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 4º DE ESO

Los **criterios de evaluación** establecen los tipos y el grado de aprendizaje que se espera que el alumnado haya alcanzado respecto a las capacidades que expresan los objetivos generales de esta materia. Estos criterios son por lo tanto un instrumento para la evaluación formativa, porque ofrecen al profesorado indicadores de la evolución en los sucesivos niveles de aprendizaje de sus alumnos, con la consiguiente posibilidad de aplicar mecanismos correctores sobre las insuficiencias advertidas. Al mismo tiempo, constituyen una pauta orientadora de evaluación de tipo general, así como una referencia básica en la concreción de las programaciones didácticas.

Los **criterios de evaluación**, establecidos en el currículo oficial y que han de ser tenidos obligatoriamente en cuenta, son:

1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cual es la mejor solución.

Este criterio pretende conocer si el alumnado adquiere habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.

2. Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas

de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.

3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de elaborar y participar, activamente, en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual.

4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado).

En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materiales de desecho y moldeables).

5. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.

Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.).

6. Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos, cinematográficos y videográficos (encuadres, puntos de vista, trucajes...)

7. Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.

Con este criterio se evalúa si el alumnado es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño y su disposición en el espacio.

8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia, etc.).

Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.

EVAUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Partiendo de las consideraciones que al respecto se hacen en el Plan de Centro y en el Proyecto Educativo, dentro del área se contemplarán tanto la evaluación del proceso de aprendizaje, como del proceso de enseñanza.

A) EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.

1.-CRITERIOS GENERALES DE CALIFICACIÓN Y CORRECCIÓN.

La evaluación se hará en base a la consecución de los objetivos y las CC.BB, a través de la observación de las distintas **producciones individuales y grupales del alumnado y a la**

superación de pruebas objetivas individuales.

Se parte de una prueba inicial realizada por el alumnado sobre la materia, para conocer el nivel inicial, y detectar, en la medida de lo posible, deficiencias significativas del área. Del mismo modo, se propone la posibilidad de iniciar cada bloque de contenidos a partir de una nueva evaluación inicial o de diagnóstico, especialmente con el objeto de afianzar conocimientos, o corregir errores.

Como criterios generales se valorarán:

- **El interés y la participación en clase, la actitud positiva hacia la asignatura**, el respeto hacia las compañeras y compañeros, la colaboración en grupos de trabajo, así como la asistencia y puntualidad, calificándose con **un 10%** de la media trimestral.
- La **limpieza y exactitud** en el trabajo.
- La **capacidad de crítica e investigación**.
- La realización y **soluciones creativas y originales**.
- **Con menos de un 4 en cada una de las pruebas objetivas individuales no se hace media con el resto de producciones del alumno.**
- Cuando las actividades no cubran los **objetivos mínimos**, no se hará media.
- **No traer el material escolar** dos días seguidos supone restar 0,10 a la nota final de evaluación.
- Además, un alumno podrá acumular “negativos”. Si llega a tener al trimestre **5 negativos por mal comportamiento o por llegar tarde**, verá su nota media reducida en 1 punto.
- **Las faltas de ortografía** reducirán 0,5 puntos por cada 5 faltas la nota de la prueba o trabajo.
- **La nota del trimestre será el resultado de la media aritmética de todas las producciones de los alumnos, incluidas las calificaciones de las pruebas objetivas (dos al trimestre).** A efectos de puntuación, tendrán igual valor las realizaciones diarias de los alumnos que las pruebas objetivas, siempre y cuando alcancen en cada una de éstas últimas una calificación no inferior a 4 puntos; de lo contrario, no se hará esta media. Con esta medida se fomenta el trabajo de todos los días de los alumnos/as, dándole el mismo valor que el de una prueba objetiva puntual que también hay que superar.
- **Habrá que aprobar cada una de las evaluaciones por separado** y no podrá haber **abandono** (entendemos por abandono no sacar más de un dos en la media de las pruebas objetivas y no entregar más del 40% de las actividades por evaluación). Para obtener evaluación positiva en junio un alumno que no entregue trabajos por sistema (no llegar al 40% del total de los trabajos), pierde el derecho a entregarlos a final de curso en calidad de retrasos y pasará a ser evaluado en septiembre
- **Entrega de trabajos.** Los trabajos no terminados no tendrán evaluación positiva. La presentación de las distintas producciones o trabajos se hará

siempre en la fecha fijada por el profesor. Si no hay un motivo que justifique un retraso en la entrega, sólo se podrán presentar después de esta fecha por autorización expresa del mismo, con una reducción de la nota de hasta el 50%.

- **Faltas de asistencia.** Asimismo, se perderá dicho derecho a evaluación continua cuando el número de faltas sin justificar supere el 30% sobre el total de horas de la asignatura. Siempre que se falte a una prueba objetiva individual o en fechas de entrega de trabajos:
 - Se deberá justificar debidamente.
 - El profesor/a analizará la necesidad de realizar dichas pruebas o no.

- **Participación en actividades extraescolares organizadas por el Departamento de Dibujo y Artes Plásticas.** Perderán el derecho a participar en dichas actividades extraescolares los alumnos que estén en cualquiera de los siguientes supuestos:
 - Tengan alguna amonestación en el trimestre.
 - Acumulen 5 negativos.
 - Tengan un 20% de faltas sin justificar.

2.- RECUPERACIÓN DE ALUMNOS/AS CON EVALUACIÓN NEGATIVA.

2.1- Recuperación de evaluaciones a lo largo del curso

Al tratarse una evaluación continua, los objetivos que no hayan sido superados en un principio pueden serlo a lo largo del curso. Las estrategias básicas de actuación en estos casos serán:

- Especial incidencia sobre la realización de trabajos por parte del alumno.
- Entrega de trabajos no presentados y de material de apoyo.
- En las pruebas individuales objetivas correspondientes a la marcha normal del curso podrán volverse a tener en cuenta de forma específica los contenidos no superados.
- Se realizarán, en su caso, pruebas individuales sobre los contenidos no superados después de cada evaluación en las fechas que se determinen.

2.2-Recuperación de evaluaciones pendientes en junio.

Como hemos visto, a lo largo del curso habrá recuperaciones de las diferentes evaluaciones pendientes, consistentes en pruebas objetivas y/o entrega de los trabajos que estime convenientes el profesor.

Excepcionalmente, si en junio el alumno aún tuviese una o dos evaluaciones pendientes (nunca tres), tendrá derecho a presentarse a un examen final de recuperación de bloques pendientes en los siguientes supuestos:

- Si sólo tiene una única evaluación suspensa con más de un 2 de media.
- Si tiene dos evaluaciones suspensas y la nota media de los tres trimestres llega al 4.

En el resto de los supuestos, el alumno será evaluado en la convocatoria de septiembre.

Para superar este examen final de junio deberán aprobar la prueba objetiva y entregar, en su caso, todos los trabajos que el profesor considere oportunos.

2.3 Plan específico personalizado para los alumnos con la asignatura pendiente del curso anterior.

Este Departamento atenderá a todos aquellos alumnos que han promocionado con la materia suspensa de 1º o 2º de ESO, prestando especial atención aquellos que estén en 3º o 4º y no cursen la asignatura este año.

Todos los alumnos con la asignatura de EPV pendiente deberán **realizar una batería de actividades y trabajos propuesta por este departamento**, que engloban los aspectos teóricos y prácticos de la programación, **así como una prueba objetiva individual**.

Las actividades de recuperación se entregarán a todos los alumnos durante el mes de Noviembre.

La fecha para el **examen de recuperación** (y el plazo límite de **entrega de las actividades** por parte de los alumnos) será el jueves **24 de abril de 2014**.

Para aquellos alumnos que cursen la asignatura se tendrá en cuenta, además de los resultados de las pruebas, su actitud y trabajo durante el curso.

Para cualquier duda sobre el trabajo de recuperación, los alumnos son informados de que el profesor les atenderá durante sus respectivas clases o en algún otro momento durante el horario escolar siempre que se haya comunicado con antelación.

El profesor mantendrá entrevistas a lo largo del curso con los alumnos pendientes para llevar un seguimiento del trabajo realizado especialmente en aquellos casos en los que el alumno/a no esté cursando la asignatura.

Si aún así el alumno/a no supera el curso con evaluación positiva, tendrá en Septiembre una convocatoria extraordinaria.

3.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.

Como instrumentos de evaluación el Departamento opta por contar con una variedad de ellos, optando por aquellos que permiten una clara valoración de los procedimientos debido a la clara tendencia práctica de esta área.

Seleccionamos los **instrumentos y procedimientos** que a continuación se exponen por considerarlos más adecuados:

- Observación sistemática:
 - ✓ Escalas de observación.
 - ✓ Registro anecdótico.
 - ✓ Diarios de clase.

- Análisis de las producciones de los alumnos:
 - ✓ Monografías.
 - ✓ Resúmenes y fichas de los trabajos.
 - ✓ Trabajos de aplicación y síntesis.
 - ✓ Cuaderno de clase.
 - ✓ Resolución de ejercicios y problemas.
 - ✓ Producciones plásticas.

- ✓ Investigaciones. Trabajos en grupo.
- Intercambios orales de los alumnos:
 - ✓ Exposiciones orales de los alumnos y puesta en común.
 - ✓ Diálogo
 - ✓ Entrevista.
 - ✓ Debates.
- Pruebas específicas:
 - ✓ Objetivas y Test.
 - ✓ Exámenes escritos.
 - ✓ Resolución de ejercicios y problemas.
 - ✓ Exposición de un proyecto o trabajo.
- Cuestionarios.
- Grabaciones y su análisis posterior.
- Observadores externos.

Para evaluar **actividades de enseñanza-aprendizaje**, se pueden utilizar una serie de criterios similares a los de la tabla siguiente:

EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		
Búsqueda y organización de la información	No sabe cómo buscar más información que la que le ofrece el profesor	0
	Recoge información, pero no sabe ordenarla ni estructurarla	1
	Estructura la información recogida y sabe aplicarla al trabajo concreto que realiza	2
	Comprende la información y abstrae los conceptos necesarios para su aplicación en diferentes trabajos	3
Originalidad y creatividad desarrollada	Se limita a copiar figuras, objetos o imita a otros alumnos	1
	Aporta soluciones muy similares a modelos establecidos	2
	Combina las soluciones de modelos externos con aportaciones propias	4
	Aporta soluciones personales, inventa formas, composiciones y técnicas	5
Destreza en el uso de materiales técnicos e instrumentos	Desconoce la mayoría de las técnicas y manifiesta poca o nula habilidad en el manejo de instrumentos	1
	Conoce ciertos recursos técnicos pero tiene poca habilidad para ejecutarlos	2
	Tiene habilidades y conoce las técnicas	4
	Dispone de un elevado número de recursos propios y utiliza los más adecuados en cada caso	5
Corrección en la presentación de los trabajos	Apenas cuida el material y no se interesa por el aspecto de los trabajos realizados	0
	Cuida los materiales y soportes, pero descuida el aspecto final	1
	Trabajos limpios, precisos y ordenados. Se preocupa de los materiales y soportes	3
	Utiliza adecuadamente los materiales y soportes que utiliza. Consigue un acabado personal y apropiado al propósito del trabajo solicitado	4
Comunicación oral o escrita sobre su trabajo	No es capaz de explicar nada sobre su trabajo 0	0
	Explica aspectos globales de su trabajo, pero no sabe analizarlo	1
	Analiza algunos elementos de su trabajo, sin establecer relaciones con el significado	2
	Expresa verbalmente los elementos utilizados, su sintaxis y la relación con los significados que se producen	3
Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega	No entrega prácticamente nunca los trabajos en las fechas previstas 0	0
	Normalmente se retrasa en la entrega	1
	Cumple los plazos de entrega con alguna salvedad	2
	Es riguroso y puntual en la entrega de los trabajos	3
Corrección en la ejecución o solución de las actividades	La solución aportada es incorrecta	0
	El trabajo ejecutado contiene algunos errores	1
	La solución es adecuada en términos generales	4
	La ejecución de la actividad es adecuada y personal	5

B) EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.

La evaluación del proceso de enseñanza se llevará a cabo mediante:

- ✓ Evaluación conjunta profesor-alumno una vez al trimestre, coincidiendo con las sesiones de evaluación.
- ✓ Autoevaluación, o sea, análisis y valoración que hacemos sobre nuestra práctica y proceso de enseñanza.
- ✓ Test de Autoevaluación (en estudio)
- ✓ Test de Evaluación del Área que se pasará a los alumnos como mínimo una vez (al final del curso) (en estudio).

PROGRAMACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS

(OBJETIVOS/CONTENIDOS/CRITERIOS DE EVALUACIÓN)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PERCEPCIÓN Y COMUNICACIÓN VISUAL. LA IMAGEN

OBJETIVOS

Adquirir conceptos básicos acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.

Adquirir conceptos básicos sobre la imagen como medio de comunicación.

Aprender a descubrir y diferenciar elementos del mundo del lenguaje visual, como el contraste entre la forma y el fondo sobre el que se sitúa, o los contrastes que surgen entre la imagen y la realidad, los cuales llevan a confundir ciertas figuras de imposible realización o cualidades equivocadas o ficticias.

Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.

Comprender y expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas democráticas.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Percepción visual y efectos visuales

Efectos visuales e ilusiones ópticas
Figuras imposibles

Imagen representativa e imagen simbólica

Imagen representativa
Imagen simbólica

Lectura de imágenes

Significante y significado de una imagen

El reto de traducir lo “visible” en lo “decible”
Proceso de análisis de una imagen
Ejemplos de análisis de imágenes

Interacción entre los lenguajes plástico, musical, verbal y gestual

El dibujo técnico en la comunicación visual

Ámbito de uso del dibujo técnico

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Percepción y representación de ambientes e imágenes.
Diferenciación, mediante ejemplos, de los conceptos de forma y fondo, y su importancia en el lenguaje visual. Análisis de imágenes ambiguas y formas y figuras imposibles.
Exploración e identificación de significados de símbolos e imágenes en diferentes contextos de la vida cotidiana. Establecimiento de relaciones entre la imagen y su contenido.
Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos. Aplicación en producciones propias.
Comprensión y distinción de la utilización correcta del dibujo técnico en la comunicación visual.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Interés por la observación sistemática y reflexiva en torno a la imagen.
Sentir interés por conocer la organización interna de un mensaje visual y valoración del esfuerzo que requiere su elaboración.
Apreciar la imaginación en el proceso creativo.
Desarrollar la imaginación creativa como parte de la educación personal.
Valoración de los lenguajes visuales para aumentar las posibilidades de comunicación.
Valoración del dibujo técnico para aumentar las posibilidades de comunicación.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Percepción visual y efectos visuales. Actividad 2. Percepción visual. Figuras ambivalentes. Juegos ópticos. Actividad 3. Figuras imposibles e ilusiones ópticas en el arte y en el diseño gráfico.	Actividad 4 Análisis de imágenes. Significante y significado de los mensajes visuales. Actividad 5 El lenguaje no verbal. Gestos y miradas. Actividad 6. Ámbitos de aplicación del dibujo técnico.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia artística y cultural.

Mediante la exploración e identificación de significados de símbolos e imágenes según su contexto expresivo y referencial y el establecimiento de relaciones entre la imagen y su contenido por medio del conocimiento de los lenguajes y códigos visuales, se contribuye a la adquisición y mejora de esta competencia artística y cultural. Por otra parte, apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, experimentar e investigar en la percepción visual, juegos ópticos y figuras ambiguas, así como expresarse a través de la imagen, son actividades que también contribuyen a desarrollar esta competencia

Competencia social y ciudadana.

El trabajo en equipo que se desarrolla en las actividades y la promoción de actitudes de respeto, tolerancia y cooperación, contribuirán a la adquisición de habilidades sociales. Los conocimientos y actividades propuestas inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas. La representación de la realidad y el análisis de diversos juegos ópticos y figuras ambiguas, proporcionan experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

El alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados en las actividades propuestas enfrentándose a ellos de forma autónoma y procurando aportar soluciones positivas y creativas que permitan alcanzar los objetivos previstos.

Para ello se propone la realización de diferentes experiencias tanto perceptivas como de análisis y diseño personales, teniendo en cuenta los conceptos específicos que se estudian en esta unidad didáctica, que posibilitan y fomentan la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones.

Competencia en comunicación lingüística

A través de textos con actividades de exploración, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

Competencia en tratamiento de la información y competencia digital

El conocimiento, exploración e identificación de significados de símbolos, mensajes visuales e imágenes en diferentes contextos de la vida cotidiana, en entornos audiovisuales y multimedia favorecen y posibilitan la adquisición de esta capacidad.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS

OBJETIVOS

Adquirir conceptos fundamentales acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.

Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.

Adquirir conocimientos fundamentales para identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos e informáticos como instrumentos de expresión visual y desarrollar actitudes críticas frente a los medios de comunicación, y buscar información en prensa, libros, revistas e Internet referida a los lenguajes plásticos.

Seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas

CONTENIDOS CONCEPTUALES

La imagen digital

Concepto de imagen digital
Tipos de imágenes digitales

La imagen fija

La fotografía digital

La imagen secuencial

El cómic

La imagen en movimiento

El cine
El vídeo y la televisión

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el cómic, el cine y la televisión para comprender y producir mensajes visuales.

Experimentación y utilización de recursos informáticos y nuevas tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Creación colectiva de producciones plásticas. Esto implica la valoración y el respeto por las ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.

Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos. Aplicación en producciones propias.

Reflexión sobre los valores que se transmiten (sexismo, racismo, militarismo, etc.) a través de algunos de estos medios de comunicación como los televisión, videojuegos, Internet o

telefonía móvil.

Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas y representar ambientes del entorno.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo, y de los medios de comunicación de masas.

Interés por la observación sistemática y reflexiva en torno a la imagen.

Sentir interés por conocer la organización interna de las imágenes.

Actitud crítica ante productos e imágenes que utilicen recursos expresivos y mensajes que inciten a la discriminación sexual, social o racial.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje

Actividad 1. Imágenes vectoriales y digitales

Actividad 2. Las imágenes fijas. Técnica y función

Actividad 3. Expresiones y gestos en personajes de cómics

Actividad 4. Análisis y diseño de cómics

Actividad 5. Las imágenes fijas. Secuencia de imágenes en cómics

Actividad 6. Tipos de planos en cómics, fotografía, video o cine.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia artística y cultural.

El alumno aprende a leer, interpretar, crear, analizar, etc., diversos mensajes visuales del entorno inmediato, (anuncios publicitarios, ilustraciones, cómics, fotografías, videos, cine, etc.) mediante el conocimiento de los lenguajes y códigos visuales, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas en sus múltiples campos (arte, publicidad, fotografía, cine, etc.). De este modo, se trabaja en esta unidad didáctica la competencia artística y cultural

Competencia social y ciudadana.

El trabajo en equipo que se desarrolla en las actividades y la promoción de actitudes de respeto, tolerancia y cooperación, contribuyen a la adquisición de habilidades sociales.

La creación colectiva de producciones plásticas comporta e implica la valoración y el respeto por las ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.

Los conocimientos que se estudian en esta unidad didáctica y las actividades propuestas, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporcionan a los alumnos una serie de experiencias que están íntimamente relacionadas con las posibles y variadas respuestas ante un determinado estímulo y, además, a que se acepten también la diversidad de las mismas, esto es, la aceptación de las diferencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

El alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados en las actividades propuestas enfrentándose a ellos de forma autónoma y procurando aportar soluciones positivas y creativas que permitan alcanzar los objetivos previstos.

Para ello, se propone la realización de diferentes experiencias de análisis y comprensión de anuncios publicitarios, ilustraciones, cómics, fotografías, etc., la representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación, la realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación, teniendo en cuenta los conceptos específicos que se estudian en esta unidad didáctica, que posibilitan y fomentan la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones.

Competencia para aprender a aprender

Para adquirir esta competencia, en esta unidad didáctica, se posibilita y fomenta el análisis y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la prensa, publicidad, fotografía, vídeo y cine. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo a aprender, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, de que tome conciencia de sus capacidades y recursos, así como que acepte los propios errores como instrumento de mejora.

En este sentido, es importante desarrollar actitudes y valores tales como el reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo, fomentar e impulsar el interés por la observación sistemática y reflexiva en torno a la imagen, así como sentir interés por conocer la organización interna de un mensaje visual, para continuar aprendiendo a aprender.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como el diseño anuncios publicitarios e ilustraciones, la realización de collages, carteles, bocetos, fotografías, etc., colaboran en la adquisición de esta competencia. La introducción de valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural son, también, elementos esenciales que se trabajan en esta unidad para alcanzar la competencia que nos ocupa.

Competencia en comunicación lingüística

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones. La comprensión y el de diseño anuncios publicitarios, carteles, collages, e ilustraciones que requieren el uso adecuado y correcto del lenguaje escrito, posibilitan la adquisición de esta competencia.

Competencia en tratamiento de la información y competencia digital

El conocimiento, exploración e identificación de significados de símbolos, mensajes visuales e imágenes en diferentes contextos de la vida cotidiana, en entornos audiovisuales y multimedia, la exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial, el desarrollo de actitudes críticas ante productos publicitarios que utilicen recursos expresivos y mensajes que inciten a la discriminación sexual, social o racial y propiciar actividades de reflexión sobre los valores que se transmiten (sexismo, racismo,

militarismo, etc.) a través de algunos de estos productos como los televisión, videojuegos, Internet o telefonía móvil favorecen y posibilitan la adquisición de esta capacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA LÍNEA. LA TEXTURA. EL COLOR

OBJETIVOS

Aportar a las alumnas y alumnos los conceptos generales de los elementos que conforman el alfabeto visual, como son la línea, las texturas y el color.

Describir gráficamente objetos y aspectos del entorno inmediato identificando elementos configuradores y expresivos mediante recursos de geometría plana, técnicas de pintura, composición, etc.

Captar y apreciar configuraciones lineales en la obra gráfica de diseñadores y artistas históricos y contemporáneos y detectar y distinguir secuencias rítmicas en la naturaleza y en los objetos e imágenes del entorno, mediante la asociación de elementos lineales.

Observar la variedad de texturas visuales, tramas y plantillas que presentan las diversas superficies y objetos del entorno próximo, así como las que se aprecian en las imágenes de los medios de comunicación social y en diferentes obras artístico-plásticas.

Valorar las cualidades artísticas (táctiles y expresivas) de las texturas. Elaborar con técnicas de la expresión plástica texturas materiales o geométricas aplicando ideas propias y creativas.

Apreciar el valor y protagonismo que los colores y sus diferentes técnicas tienen en la obra plástica pictórica. Identificar y destacar las cualidades de estos objetos y aspectos del entorno en atención a su forma, composición, dimensiones, materiales, etc.

Comprender, apreciar, distinguir y aplicar la psicología, funciones, simbología y significados de los diferentes colores en el diseño y en la obra plástica, apreciando sus valores comunicativos y expresivos.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

La línea

Ámbitos de aplicación y uso de la línea

Valor expresivo de la línea en la expresión plástica

La línea como elemento estructurador de la forma. Bocetos, esbozos y encajados

La textura

Textura táctil

Texturas visual o gráfica

Tramas y plantillas

El color

Color denotativo

Color connotativo

Color esquemático

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Utilización libre de la línea como signo gráfico en composiciones visuales.

Utilización de la línea como instrumento definidor de perfiles y siluetas de objetos y formas naturales y artificiales.

Clasificación de diferentes texturas según criterios de semejanza, contraste e igualdad.

Obtención de texturas visuales mediante técnicas gráficas sencillas: lápices, rotuladores, plumillas, etc.

Realización de composiciones gráficas mediante líneas rectas y curvas, utilizando técnicas de lápiz, plumilla, ceras y pasteles.

Experimentación y exploración de los elementos que estructuran las formas e imágenes (línea, textura y color).

Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Creación colectiva de producciones plásticas. Esto implica la valoración y el respeto por las ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.

Utilización adecuada de los colores. Observación del color en las formas naturales y artificiales del entorno.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Sentir curiosidad por descubrir ritmos lineales en el entorno y en las imágenes en general.

Sentir curiosidad y sensibilidad perceptiva ante aspectos texturales de las formas.

Superar los conceptos estáticos y estereotipos representativos.

Ser sensible ante las cualidades del color. Sentir disposición a descubrir valores expresivos en los diferentes colores.

Superar los estereotipos cromáticos por medio del uso libre del color.

Valorar el color como elemento expresivo y emotivo a través de la obra plástica histórica y actual.

Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

Aceptación y respeto hacia los trabajos de los demás.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Trazados lineales para definir rostros y expresiones	Actividad 4. Color denotativo. Color simbólico.
Actividad 2. Bosquejo y encajado de formas utilitarias. Automóviles	Actividad 5. Simbolismo del color
Actividad 3. Texturas visuales con ritmos gráfico-lineales	

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia artística y cultural.

El estudio de los elementos configurativos de los lenguajes visuales (punto, recta, textura, plano, etc.) facilita y posibilita a los alumnos el aprendizaje de una adecuada lectura, valoración e interpretación de obras de arte, así como a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Se logra, además, ampliar el conocimiento que posee sobre los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. De este modo, se consigue la competencia artística y cultural. La experimentación e investigación con diferentes técnicas plásticas y visuales facilita, también, la adquisición de esta competencia, sobre todo, en la elaboración y creación de las diversas y variadas composiciones propuestas en las actividades de esta unidad didáctica.

Competencia social y ciudadana

El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

Teniendo en cuenta que todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Para ello se propone la realización de diferentes experiencias compositivas con líneas, texturas y color mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Competencia para aprender a aprender

Esta competencia se adquiere en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Uno de los valores educativos de la materia de educación plástica y visual es la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, tales como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. De hecho, la experimentación y exploración de los elementos que estructuran las formas e imágenes (línea, color, textura, etc.), participan de estos valores y colaboran en la adquisición de esta competencia.

El conocimiento de los elementos conceptuales de los lenguajes visuales (recta, color, textura, etc.), hace que esta unidad contribuya de forma importante a la consecución de las

habilidades necesarias para interactuar con el mundo físico, posibilitando la comprensión, valoración, análisis y reflexión de obras artísticas, de forma que el alumno se pueda desenvolver de forma óptima en la realización de composiciones diversas.

Competencia de comunicación lingüística

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones.

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN DE FORMAS

OBJETIVOS

Trabajar la definición y visualización gráfica de formas mediante el contorno lineal y las siluetas, distinguiendo la forma y el fondo utilizando diferentes recursos gráficos como el dibujo de huecos o vacíos, las siluetas en blanco y negro, el perfil del horizonte, etc.

Observar y describir gráficamente las estructuras de las formas y objetos del entorno natural y animal, urbano o doméstico, así como el artístico, resaltando sus peculiaridades e interpretando sus características mediante la relación coherente y expresiva de las partes que las componen.

Observar y clasificar formas planas en función de su origen a partir de las básicas del entorno natural y urbano: triangulares, cuadradas y circulares.

Analizar, representar y diseñar conjuntos o elementos formales básicos, en particular en el ámbito de los objetos y útiles del entorno inmediato.

Descubrir y diferenciar elementos estructurales de formas e imágenes, como la dirección o los trazados geométricos

Conocimiento y aplicación de ciertos trazados geométricos en diseños ornamentales y técnicos.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Estructura de la forma

 Cualidades que caracterizan a la forma

Estructura de las formas naturales

 Estructura geométrica de las formas naturales

Representación de formas

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Analizar gráficamente formas geométricas del entorno y valoración de su organización interna.

Representación objetiva y subjetiva de las formas. Las formas en el plano.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Curiosidad por descubrir cualidades expresivas en las formas geométricas.
Observación de formas artificiales del entorno, relacionadas con el diseño gráfico e industrial.
Reconocimiento de lo gratificante en el desarrollo de un gusto personal ante las formas.
Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de representaciones.
Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.
Fomentar la capacidad analítica para permitir la valoración de la forma definida, como elemento configurador de la realidad.
Despertar el interés por el diseño y la creatividad mediante el análisis, la investigación y la experimentación con formas variadas.
Disposición a descubrir propiedades estéticas y cualidades expresivas en manifestaciones plásticas y visuales del entorno.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Análisis de formas en el dibujo de animales.	Actividad 3. Aplicación de trazados geométricos al análisis de formas.
Actividad 2. Dibujo de formas naturales (árboles).	

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia artística y cultural.

Con los conocimientos que se trabajan en esta unidad didáctica (construcciones geométricas y análisis y percepción de formas, etc.) el alumnado aprende a comprender y valorar las formas y estructuras de la naturaleza y de las obras de arte y de diseño, y, también, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Todo lo cual, posibilita la adquisición de esta competencia.

Competencia social y ciudadana

El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

Teniendo en cuenta que todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Para ello, se propone la realización de diferentes experiencias compositivas teniendo en cuenta los conceptos específicos de esta unidad didáctica, la construcción de figuras de diferentes formas en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias obras.

Competencia para aprender a aprender

Esta competencia se adquiere posibilitando y fomentando la reflexión de los procesos creativos mediante, en el caso concreto de esta unidad didáctica, la observación de formas geométricas de la naturaleza y del entorno y valoración de su organización interna, la representación objetiva y subjetiva de las formas y el empleo de figuras y transformaciones geométricas para la configuración de formas. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, que tome conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como la observación de formas, estructuras y transformaciones geométricas de la naturaleza y del entorno y la valoración de su organización interna, el descubrimiento y empleo de la geometría para la configuración de formas compuestas, participan de los valores del método científico y colaboran en la adquisición de esta competencia.

Competencia de comunicación lingüística

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones.

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROPORCIONALIDAD. REPRESENTACIÓN TÉCNICA DE FORMAS PLANAS. FORMAS MODULARES BIDIMENSIONALES

OBJETIVOS

Observar y describir gráficamente las formas y objetos del entorno natural y artificial, urbano o doméstico, así como el artístico, resaltando sus peculiaridades e interpretando sus características mediante la relación coherente y expresiva de las partes que las componen.

Diseñar formas bidimensionales en función de una idea u objetivo utilizando diversos materiales.

Analizar, representar y diseñar conjuntos o elementos formales básicos, en particular en el ámbito de los objetos y útiles del entorno inmediato.

Identificar módulos y agrupaciones modulares en la naturaleza y en objetos e imágenes del entorno, estudiando y analizando las secuencias generadoras de las mismas.

Diseñar y reproducir modelos propios y originales a partir de módulos sencillos con formas geométricas.

Estudiar la importancia del diseño basado en estructuras y redes modulares en áreas como la decoración, mobiliario, arquitectura, fabricación mecánica y objetos utilitarios.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Proporción
 - Proporcionalidad entre segmentos
- Escalas
- Figuras semejantes
- El canon y la proporción de la figura humana
 - La proporción de la figura de los animales
- Representación técnica de formas planas
 - Enlaces o uniones de líneas
 - Polígonos estrellados
 - Curvas técnicas
- Módulos y redes modulares
 - El módulo
 - Redes modulares
- Composiciones modulares

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Representación objetiva de las formas. Las formas en el plano. Formas poligonales y artísticas. Análisis y construcción de formas ornamentales y funcionales en los que intervengan polígonos regulares y curvas técnicas y diseñar motivos decorativos o formas utilitarias mediante trazados geométricas.

Empleo de figuras geométricas para la configuración de formas compuestas. Realización de composiciones utilizando elementos modulares.

Construcción de figuras proporcionales de diferentes formas y tamaños.

Diseñar a partir de formas geométricas planas núcleos o módulos de tipo decorativo (ornamental o de tipo funcional, engarzando diferentes redes o ritmos).

Diseñar y organizar espacialmente formas estableciendo relaciones flexibles y ritmos dinámicos mediante repeticiones, simetrías, etc.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Reconocimiento de lo gratificante en el desarrollo de un gusto personal ante las formas.

Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de representaciones.

Valoración de la proporción como componente básico que estructura el campo visual.

Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

Fomentar la capacidad analítica para permitir la valoración de la forma definida, como elemento configurador de la realidad.

Interés por detectar expresiones rítmicas modulares en la naturaleza y en las estructuras del entorno.

Valorar la importancia de las formas geométricas en el diseño de redes y estructuras modulares.

Despertar el interés por el diseño y la creatividad mediante el análisis, la investigación y la experimentación con formas variadas.

Disposición a descubrir propiedades estéticas y cualidades expresivas en manifestaciones plásticas y visuales del entorno.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Proporcionalidad. Tangencias y escalas.	Actividad 6. Vidriera.
Actividad 2. Construcción de figuras semejantes.	Actividad 7. Curvas técnicas. Curvas técnicas.
Actividad 3. El canon y la proporción de la figura humana.	Actividad 8. Módulos. Redes modulares
Actividad 4. Tangencias y escalas.	Actividad 9. Módulos. Redes modulares
Actividad 5. Polígonos estrellados y composiciones geométricas.	

Competencia artística y cultural.

Con los conocimientos que se trabajan en esta unidad didáctica (construcciones geométricas y análisis y percepción de formas, etc.) el alumnado aprende a comprender y valorar obras de arte y de diseño, y, también, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, por ejemplo, en motivos decorativos y ornamentales, en los múltiples ejemplos de aplicación de los trazados geométricos, los polígonos regulares, las curvas técnicas, los rosetones de las catedrales, etc. Todo lo cual, posibilita la adquisición de esta competencia.

Competencia social y ciudadana

El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

Teniendo en cuenta que todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Para ello, se propone la realización de diferentes experiencias compositivas teniendo en cuenta los conceptos específicos de esta unidad didáctica, la construcción de figuras y diseños de diferentes formas y tamaños en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y

experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias obras.

Competencia para aprender a aprender

Esta competencia se adquiere posibilitando y fomentando la reflexión de los procesos creativos mediante, en el caso concreto de esta unidad didáctica, la representación objetiva de las formas. En las actividades propuestas en la unidad se trabajan habilidades de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, que tome conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como la observación de formas geométricas del entorno y la valoración de su organización interna, el descubrimiento y empleo de la geometría (trazados, polígonos, módulos y estructuras modulares, etc.) para la configuración de formas compuestas, participan de los valores del método científico y colaboran en la adquisición de esta competencia.

Competencia de comunicación lingüística

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones.

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

Competencia en tratamiento de la información y competencia digital

En algunas actividades propuestas en esta unidad didáctica se recomienda y aconseja el uso de recursos tecnológicos específicos, hecho éste, que además de suponer una herramienta potente para la producción de creaciones plásticas y visuales colabora y participa en la adquisición y mejora de la competencia digital.

Competencia matemática

El tema de la representación gráfica y composición de formas planas está muy relacionado con el desarrollo de la competencia matemática, pues no en vano se trabaja con sistemas de representación (coordenadas y ángulos) y con escalas y proporciones. Además, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, metros, etc.), y se estudia el desarrollo de composiciones y redes modulares que también desarrollan la competencia matemática.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA COMPOSICIÓN

OBJETIVOS

Estudio, conocimiento y aplicación de los diferentes aspectos y valores visuales que forman parte de una composición o imagen como el encuadre, centro de interés, simetría, ritmo visual, etc.

Trabajo y desarrollo de la imaginación creativa mediante el diseño y realización de diferentes composiciones, imitando a la naturaleza o de creación propia, mediante los diferentes elementos y técnicas gráficas.

Estudio de aspectos de geometría oculta en la composición artística mediante disposiciones en diagonal, círculo, rectángulos áureos, así como su dimensión estática o dinámica, mediante líneas de fuerza o tensiones.

Distinguir ritmos estáticos y dinámicos en obras y manifestaciones plásticas.

Conocer y aplicar las leyes de la composición en trabajos individuales o colectivos.

Realizar esquemas compositivos de obras conocidas de nuestro patrimonio artístico.

Realizar estudios y análisis de obras de arte, arquitectura, pintura, escultura y otros.

Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Elementos que intervienen en la composición

Formato. Plano básico

Encajado

Encuadre

Centro de interés visual

Peso visual y equilibrio

Equilibrio simétrico

Equilibrio asimétrico

Forma y fondo

Simetría

Simetría axial

Simetría radial

Movimiento

Esquemas compositivos

Criterios de composición

Aire

Ritmo
Regla de los tercios
Contraste

Análisis de la composición en obras de arte

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Observación y análisis de los elementos sintácticos del lenguaje visual.
Realización de composiciones con diferentes técnicas, atendiendo a los conceptos de equilibrio, ritmo, proporción, simetría, etc.
Creación colectiva de producciones plásticas. Esto implica la valoración y el respeto por las ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.
Analizar los ritmos y proporciones en imágenes de la naturaleza y en la producción artística de la historia humana.
Lectura y análisis de imágenes que forman parte de nuestro patrimonio cultural mediante la realización de esquemas gráficos sencillos.
Esquematización de la estructura compositiva de diferentes imágenes, cuadros, esculturas.
Estudiar el movimiento y las líneas de fuerza de ciertas obras, mediante calcos o esquemas.
Realizar, individual y colectivamente, composiciones teniendo en cuenta las leyes compositivas.
Analizar obras de arte, fundamentalmente obras pictóricas contemporáneas que forman parte de nuestro patrimonio artístico.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Reconocer y valorar las posibilidades de uso de materiales "humildes" o inservibles.
Valorar el color como elemento expresivo y emotivo a través de la obra plástica histórica y actual.
Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.
Aceptación y respeto hacia los trabajos de los demás.
Desarrollar la capacidad de ordenar formas en cualquier imagen o campo visual.
Reconocer y valorar el orden interno existente en cualquier lenguaje plástico o visual.
Predisponer positivamente hacia nuevas formas de composición y diseño gráfico, superando estereotipos y posturas estáticas.
Desarrollar la curiosidad e interés hacia la investigación y la innovación artística.
Enriquecimiento del bagaje cultural personal y cultivo de valores estéticos universales.
Valorar el orden y la limpieza en la realización de trabajos plásticos así como la exactitud en los trazados geométricos.
Tolerancia y respeto ante las manifestaciones culturales no coincidentes con gustos, criterios u opciones personales.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Elementos de composición Actividad 2. Imágenes simétricas en fotografía, decoración o publicidad Actividad 3. Trazado de figuras simétricas. Simetría axial	Actividad 4. Ejemplos de ritmos compositivos gráficos Actividad 5. El movimiento en la composición Actividad 6. Análisis de una obra artística

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia artística y cultural.

El estudio, conocimiento y aplicación de los diferentes aspectos y valores visuales que forman parte de una composición o imagen como el encuadre, centro de interés, simetría, ritmo visual, etc., facilita y posibilita a los alumnos el aprendizaje de una adecuada lectura, valoración e interpretación de obras de arte, así como a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. De este modo, se consigue la competencia artística y cultural. A su vez, el análisis de aspectos de geometría oculta en la composición artística mediante disposiciones en diagonal, círculo, rectángulos áureos, así como su dimensión estática o dinámica, mediante líneas de fuerza o tensiones facilita, también, la adquisición de esta competencia, sobre todo, con el trabajo y desarrollo de la imaginación creativa mediante el diseño y realización de diferentes composiciones propuestas en las actividades de esta unidad didáctica.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

Teniendo en cuenta que todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Para ello se propone la realización de diferentes experiencias compositivas con técnicas de colores para diferenciar las diferentes cualidades de los colores: el tono, la luminosidad u oscuridad y la saturación y la representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Competencia de comunicación lingüística

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones.

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

Competencia en tratamiento de la información

El conocimiento, exploración e identificación de significados de símbolos, imágenes, obras de arte, esculturas, etc., según su contexto expresivo y referencial, el desarrollo de actitudes críticas ante obras que utilicen recursos expresivos que inciten a cualquier tipo de discriminación, y propiciar actividades de

Competencia matemática

El tema de la composición está relacionado con el desarrollo de la competencia matemática, pues no en vano se trabaja con escalas y proporciones. Además, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, metros, etc.), ritmos, simetrías y formatos que también

desarrollan la competencia matemática.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESPACIO Y VOLUMEN. POLIEDROS. MÓDULOS Y ESTRUCTURAS MODULARES TRIDIMENSIONALES

OBJETIVOS

Representar o visualizar un conjunto de objetos considerando su tamaño relativo, en función de su situación, y utilizando relaciones espaciales de superposición para sugerir gráficamente la ilusión tridimensional en el plano.

Conocer el principio básico de visibilidad entre figuras y fondos o figuras entre sí por superposición o contigüidad, atendiendo a su diferencia de valor tonal.

Saber interpretar los objetos en el espacio, expresando el volumen de aquellos y la esencia de éste mediante variaciones cromáticas y luminosas.

Distinguir y entender la problemática que supone la representación de la tridimensionalidad en soportes planos, valorando las ventajas e inconvenientes de las diferentes formas de representación real en tres dimensiones, mediante maquetas, modelos, etc.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Espacio y volumen

Percepción espacial

Representación espacial

Representaciones volumétricas

Representaciones en soportes planos

Relaciones de proximidad y lejanía. Indicadores de profundidad

Poliedros

Poliedros regulares convexos

Poliedros arquimedianos

Los poliedros en la naturaleza, la tecnología y el arte

Módulos y estructuras modulares tridimensionales

Módulos tridimensionales

Estructuras y composiciones modulares tridimensionales

Aplicaciones en escultura, arquitectura y diseño

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Observación y representación de formas naturales y artificiales tridimensionales del entorno, atendiendo a significantes espaciales.

Observación y posterior representación de elementos geométricos o corpóreos, y su disposición adelante-atrás en fotografías, carteles, cómics y obras de arte.

Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Creación colectiva de producciones plásticas. Esto implica la valoración y el respeto por las

ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Valoración de la capacidad perceptiva de la profundidad espacial y superación de conceptos estáticos y estereotipos en la percepción del volumen.

Valoración de la proporción como uno de los componentes básicos que estructuran el campo visual.

Valoración de la importancia de buscar soluciones originales en la utilización del claroscuro en las representaciones gráfico-plásticas.

Valoración del orden y limpieza del aula y cuidado de materiales.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Análisis de una escultura. Actividad 2. Relaciones de profundidad o lejanía en formas planas.	Actividad 3. Redes modulares tridimensionales

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia artística y cultural.

Esta competencia se trabaja cuando el alumnado aprende a comprender y valorar obras de arte, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, por ejemplo, en la percepción espacial, en la representación de la realidad y en la organización del espacio y las relaciones cerca-lejos.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

El alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados, enfrentándose a ellos de forma autónoma y procurando aportar soluciones positivas y creativas que contribuyan al buen desarrollo de la clase.

Para ello se propone la realización de diferentes experiencias compositivas teniendo en cuenta conceptos de sensaciones espaciales, volumen y color en la medida en que se favorezca la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones.

Competencia para aprender a aprender

Esta competencia se adquiere posibilitando y fomentando la reflexión sobre el proceso y experimentación creativa. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, que tome conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. Esta reflexión y experimentación se realiza mediante la observación de los diferentes medios y recursos para representar y captar la realidad espacial.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como la observación de sensaciones espaciales y de los métodos de su representación, el descubrimiento y empleo del color para la expresión de la sensación de profundidad y de espacio tridimensional, además del diseño y posterior análisis de composiciones espaciales, participan de los valores del método científico y colaboran en la adquisición de esta competencia.

Competencia de comunicación lingüística

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones. A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

Competencia matemática

El tema de la representación espacial y composición de formas tridimensionales está muy relacionado con el desarrollo de la competencia matemática, pues no en vano se trabaja con poliedros y sus desarrollos, con escalas y proporciones. Además, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, metros, etc.), y se estudia el desarrollo de composiciones y redes modulares tridimensionales que también desarrollan la competencia matemática.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

OBJETIVOS

Saber realizar esquemas o apuntes “a mano alzada” en perspectiva central u oblicua a partir de la observación directa de formas o aspectos parciales sencillos, de diseño urbano o industrial, desde diferentes puntos de vista.

Aprender los recursos gráficos básicos para dibujar delineadamente en perspectiva frontal y oblicua conjuntos sencillos de formas geométricas.

Entender y aprender, tanto en el dibujo, como en la pintura, así como en los medios de comunicación, a comprender y a utilizar la perspectiva, dado que nos facilita los efectos visuales necesarios para poder plasmar formas tridimensionales u objetos reales en soportes bidimensionales.

Distinguir y entender la problemática que supone la representación de la tridimensionalidad en soportes planos, valorando las ventajas e inconvenientes de las diferentes formas de representación real en tres dimensiones, mediante maquetas, modelos, etc.

Reconocer el sistema diédrico de representación como el recurso descriptivo más adecuado en el diseño industrial y arquitectónico, sabiendo utilizarlo en la visualización y representación de objetos sencillos.

Conocer los fundamentos del Sistema Europeo de representación de cuerpos, norma UNE.1032, con la denominación de cada una de las proyecciones y su situación en el plano.

Percibir y entender la diferencia entre la representación a base de proyecciones diédricas y la

necesidad de describir gráficamente mediante perspectivas determinados objetos para su mejor comprensión.

Representar mediante formas geométricas simples la "sensación" de volumen en soportes planos utilizando las diferentes clases de perspectiva.

Conocer y elegir el sistema de perspectiva más adecuado para una representación concreta.

Realizar con soltura los trazados de formas geométricas más habituales en la descripción de objetos, como polígonos y círculos, arcos, etc. en los sistemas de perspectiva caballera e isométrica.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Sistema diédrico. Normalización

- Representación y alfabeto del punto
- Representación y tipo de rectas
- Representación del plano
- Vistas necesarias de un objeto
- Sistema europeo de representación
- Normalización

Sistema axonométrico ortogonal. Perspectiva Isométrica

- Perspectiva isométrica de formas planas
- Perspectiva isométrica de formas tridimensionales

Sistema axonométrico oblicuo. Perspectiva Caballera

- Perspectiva caballera de formas planas
- Perspectiva caballera de formas tridimensionales

Sistema cónico. Perspectiva Cónica

- Perspectiva cónica frontal o central
- Perspectiva cónica oblicua o de dos puntos de fuga
- Perspectiva libre

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Aprendizaje de trazados en perspectiva cónica, tras la experiencia perceptiva en cuadros y fotografías, realizando esquemas previos de los elementos que la definen (líneas de fuga, líneas de horizonte...).

Utilización de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos. Concepción espacial. Formas tridimensionales básicas.

Del plano a la realidad. La representación geométrica del volumen.

Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales.

Visualización de diferentes formas y objetos para definir sus elementos.

Realización de perspectivas de figuras planas geométricas (polígonos y círculos). Realización de perspectivas de figuras volumétricas de diferentes formas.

Realización de ejercicios de paso de proyecciones diédricas a volumen.

Desarrollo de sólidos en perspectiva.
Ejercicios diversos sobre tramas y cuadrículas orientadas.
Construcción de volúmenes, obtención de formas derivadas y realización de secciones

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.
Valoración de la capacidad perceptiva de la profundidad espacial y superación de conceptos estáticos y estereotipos en la percepción del volumen.
Apreciación de los trazados en perspectiva como solución formal de la representación tridimensional en soportes planos.
Valoración del orden y limpieza del aula y cuidado de materiales.
Valoración de la capacidad de visión espacial para visualizar formas tridimensionales.
Desarrollo de la visión y comprensión de formas en 3D.
Predisposición para captar y definir efectos de profundidad espacial en obras gráfico-plásticas.
Conocimiento de la obra gráfica de artistas que trabajan el volumen en pintura y escultura.
Recursos expresivos basados en las perspectivas y los juegos ópticos.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Representación de puntos y rectas. Sistema diédrico	Actividad 6. Normalización. Cortes y acotación
Actividad 2. Representación de rectas y planos. Sistema diédrico.	Actividad 7. Perspectivas caballera e isométrica
Actividad 3. Representación de sólidos. Sistema diédrico.	Actividad 8. Perspectivas caballera e isométrica
Actividad 4. Representación de sólidos. Sistema diédrico.	Actividad 9. Perspectiva cónica frontal.
Actividad 5. Normalización. Cortes y acotación	Actividad 10. Perspectiva cónica oblicua.
	Actividad 11. Perspectiva cónica oblicua.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia artística y cultural.

Esta competencia se trabaja cuando el alumnado aprende a comprender y valorar obras de arte, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, por ejemplo, en la percepción y representación del espacio. En esta unidad la competencia artística y cultural se adquiere, también, por medio del conocimiento y estudio de los sistemas de representación de objetos tridimensionales en superficies bidimensionales y de las actividades que las desarrollan.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

El alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados en las actividades propuestas enfrentándose a ellos de forma autónoma y procurando aportar soluciones positivas y creativas que permitan alcanzar los objetivos previstos.

Competencia para aprender a aprender

En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como la representación de objetos tridimensionales en los sistemas de representación más empleados son fundamentales para la adquisición de las destrezas para desarrollar esta competencia básica. Se trata de que el alumno alcance las destrezas necesarias para representar objetos y sistemas técnicos en proyección diédrica, así como la obtención de dibujos en perspectiva que les permita desarrollar los procesos técnicos.

Competencia de comunicación lingüística

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

Competencia digital

En algunas actividades propuestas en esta unidad didáctica se recomienda y aconseja el uso de recursos tecnológicos específicos, hecho éste, que además de suponer una herramienta potente para la producción de creaciones plásticas y visuales colabora y participa en la adquisición y mejora de la competencia digital.

Competencia matemática

El tema de la representación gráfica, está muy relacionado con el desarrollo de la competencia matemática, pues no en vano se trabaja con sistemas de representación (coordenadas y ángulos) y con escalas y proporciones. Además, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, metros, etc.), se trabajan y aplican trazados y construcciones geométricas de poliedros, prismas y pirámides regulares, que, también, desarrollan la competencia matemática.

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS UTILIZADOS EN LOS LENGUAJES VISUALES

OBJETIVOS

Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas, mediante los cuales se interpreten realidades o ideaciones desde un punto de vista objetivo o subjetivo.

Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales, y seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas.

Experimentar los diferentes resultados que se pueden obtener en función de las técnicas y los soportes empleados.

Expresarse con actitud creativa en la realización de composiciones con materiales de deshecho o naturales, teniendo en cuenta sus cualidades físicas, formales y de significado.

Adquirir hábitos de trabajo organizado de forma individual o en grupo.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Técnicas de dibujo

Lápices de grafito
Carboncillo

Técnicas de color y pintura

Lápices de colores
Pasteles y ceras
Acuarelas
Pinturas al óleo

Técnicas de grabado y estampación

Técnicas de estampación en relieve
Técnicas de huecograbado
Técnicas de planografía

Técnicas informáticas

Técnicas informáticas de diseño vectorial
Técnicas informáticas de diseño *bitmap* (o de mapa de bits)

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo

Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas), facilitando la autorreflexión, auto evaluación y evaluación.

Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.

Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando

y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables

Observación y descripción de los recursos expresivos utilizados en obras de diferentes autores, teniendo en cuenta los elementos y las relaciones entre ellos que tengan mayor protagonismo en la obra.

Experimentación y utilización de técnicas para la creación artística en función de las intenciones expresivas y descriptivas.

Creación colectiva de producciones plásticas. Esto implica la valoración y el respeto por las ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.

Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.

Experimentación y utilización de recursos informáticos y nuevas tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Manipulación de materiales recortables y manejables para conseguir composiciones en soportes planos o prototipos sencillos.

Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Realización de composiciones libres o collage con texturas, revistas, fotocopias, fotos, cartulinas y otros materiales similares. Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Valoración de las cualidades expresivas de cada uno.

Actitud investigadora con respecto a los materiales, técnicas y soportes.

Tener una actitud crítica para valorar las cualidades estéticas.

Valorar la importancia de la planificación del proceso en la realización de composiciones diversas.

Reconocer y valorar las cualidades expresivas y emotivas de los materiales de deshecho.

Valorar el orden y limpieza del aula y la necesidad de conservación, buen uso y cuidado de los materiales.

Valorar, tolerar y respetar los trabajos y obras ajenas. Apreiciar y respetar las diferentes opciones y gustos, como manifestación de la diversidad.

Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Técnica de lápiz. Dibujo de un rostro. Encajado y terminado	Actividad 5. Texturas naturales mediante técnicas de color
Actividad 2. Composiciones. Simetría, ritmo y color	Actividad 6. El retoque y manipulado de fotografías
Actividad 3. Técnicas de color y pintura	
Actividad 4. Interpretación de un paisaje con técnicas de color y pintura	

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia artística y cultural.

Esta competencia se trabaja cuando el alumnado realiza las tareas de observación, comprensión, valoración y descripción de los recursos expresivos utilizados en obras de diferentes autores, teniendo en cuenta los elementos y las relaciones entre ellos que tengan mayor protagonismo en la obra.

El lenguaje gráfico comunica a grupos humanos muy distanciados en el tiempo y en el espacio. Así, a través de los grafismos realizados en la sociedad prehistórica, hemos podido conocer sus formas de vida. El arte no es sólo técnica, es historia y es el lenguaje de una época y una cultura. La materia adopta precisamente como objeto de estudio el hecho artístico, lo que lleva implícito el desarrollo de habilidades y actitudes que permitan acceder a sus diferentes manifestaciones, sí como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas. Desarrolla también la iniciativa, la imaginación y la creatividad, e incorpora el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos.

En esta unidad se hace un recorrido por las principales técnicas y recursos de expresión a utilizar en clase; se estudia la pintura: se repasan algunas características y recomendaciones para el uso de algunas técnicas pictóricas como ceras y pasteles, témperas, y pintura a la acuarela y óleo. Además, se estudian los fundamentos de las técnicas clásicas de reproducción y grabado.

Competencia social y ciudadana

Se desarrolla desde el planteamiento de que los alumnos se forme críticamente en el uso y tratamiento de las imágenes; que puedan adquirir hábitos saludables, que van desde el uso racional de las imágenes hasta la opción de formar opinión; asimismo que amplíen su acervo cultural con los inmensos recursos que facilitan, tanto el uso de Internet, como los propios medios audiovisuales, en particular la fotografía.

El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas y técnicas propias del lenguaje plástico y visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

El alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados en las actividades propuestas enfrentándose a ellos de forma autónoma y procurando aportar soluciones positivas y creativas que permitan alcanzar los objetivos previstos.

Para ello, se propone la realización de diferentes experiencias compositivas, teniendo en cuenta los conceptos específicos (procedimientos y técnicas) que se estudian en esta unidad didáctica, las cuales posibilitan y fomentan la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones.

Los contenidos de esta unidad favorecen la competencia la *autonomía e iniciativa personal* de los alumnos, ofreciendo el conocimiento de las técnicas, los recursos informáticos, los materiales y su organización, así como la posibilidad de expresarse y comunicarse. Ayuda a conocer y aprender distintos lenguajes, a construir un pensamiento crítico y diferente y a la aproximación de valores culturales. Permite a los alumnos realizar su propia producción y expresión artística, además de capacitarlos para apreciar las producciones de los demás.

Competencia para aprender a aprender

Para adquirir la competencia de aprender a aprender, en esta unidad didáctica, se estudia y reflexiona sobre aspectos y contenidos conceptuales relativos a los procesos creativos (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas). En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo a aprender, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, de tomar conciencia de sus capacidades y recursos, así como que acepte los propios errores como instrumento de mejora.

La realización de las actividades supone una planificación y organización del trabajo. Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redundará en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como el diseño de composiciones con cartulinas, la realización de composiciones con diferentes técnicas y materiales, el trabajo con las técnicas informáticas de nuevo uso, etc., colaboran en la adquisición de esta competencia.

La introducción de valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural son, también, elementos esenciales que se trabajan en esta unidad para alcanzar la competencia que nos ocupa.

Competencia de comunicación lingüística

Esta competencia se desarrolla en esta unidad de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos así como la comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos.

La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; ayuda a familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

La expresión plástica, al igual que la comunicación lingüística, es un sistema de intercambio de información y, por lo tanto, permite expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como formarse un juicio crítico, ético y estético, ayudando a generar ideas y a estructurar el conocimiento, dando coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas. Ayuda a adoptar decisiones y a disfrutar el mundo del arte y la cultura en el que nos movemos, contribuyendo además al desarrollo de la autoestima y a la confianza en uno mismo.

En concreto esta unidad trata de uno de lenguajes de nuestra civilización “la era digital”, y el poder de las imágenes. Se estudia todo lo relacionado con el lenguaje visual mediante imágenes digitales (imagen digital, fotografía digital, retoque fotográfico y fotomontaje).

Competencia en tratamiento de la información y competencia digital

Los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia y al uso de recursos tecnológicos específicos para las creaciones plásticas y visuales que se trabajan en esta unidad didáctica expresan el papel que hemos otorgado a la adquisición de estas competencias. Uno de los objetivos de esta materia es la utilización de las tecnologías de la información y comunicación para aplicarlas en las propias creaciones y para buscar, obtener, procesar y comunicar información.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

Esta unidad desarrolla de forma específica los contenidos ligados a esta competencia. Se tratan las imágenes digitales, y sus clases (vectorial, mapa de bits). Seguidamente estudia la fotografía digital, retoque fotográfico y fotomontajes con sus características, elementos definidores y ejemplos de aplicación.

La competencia digital se trata con las referencias a los diferentes programas y aplicaciones informáticas relacionadas con los temas antes mencionados.

UNIDAD DIDÁCTICA 10. FUNDAMENTOS Y APLICACIONES DEL DISEÑO. EL DISEÑO GRÁFICO

OBJETIVOS

Conocer los fundamentos del Diseño como actividad creadora e investigadora y las fases del proceso creativo.

Realización de apuntes, bocetos, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación. Planificar individual o conjuntamente las fases del proceso de realización de una obra; analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretende.

Experimentar los diferentes resultados que se pueden obtener en función de las técnicas y los soportes empleados.

Adquirir hábitos de trabajo organizado de forma individual o en grupo.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Fundamentos del diseño

Forma y función en el diseño
Componentes del diseño relacionados con sus función y sus apariencia

Ámbitos de aplicación y función del diseño

El diseño gráfico

Ámbitos de aplicación del diseño gráfico
Funciones del diseño gráfico
Fases del proceso de realización de un diseño gráfico
Tipografía
Identidad visual corporativa
Diseño de embalajes (*packaging*)
Diseño editorial
Diseño publicitario

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje
Actividad 1. Diseño gráfico. Tramas decorativas
Actividad 2. Trazado de un símbolo mediante figuras geométricas
Actividad 3. Estudio y diseño de logotipos comerciales.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia de comunicación lingüística

Esta competencia se desarrolla en esta unidad de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos, así como la capacidad de comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos.

Competencia para aprender a aprender

En esta unidad, y en las actividades de la misma, se contribuye a la adquisición de esta competencia (aprender a aprender), ya que al estudiar, comprender y desarrollar un proyecto, se articula el pensamiento divergente y el convergente. La reflexión sobre los procesos y la implicación del alumno en la búsqueda de estrategias que ayuden a encontrar una propuesta original que conduzca al objetivo pretendido favorece la adquisición de esta competencia.

Los contenidos de esta unidad desarrollan contenidos relativos a las fases del proceso creativo y al mundo del diseño como actividad creadora de formas, objetos y utensilios útiles, o bien de creaciones de diseño puro de forma con un afán estético o artístico puro. La actividad del diseño abarca muchos campos desde el dibujo al conocimiento de materiales apropiados para un determinado objeto utilitario.

El diseño en sus diferentes vertientes desarrolla la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Los procesos ligados a la creación y la redacción de proyectos, incorporan habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, creaciones artísticas, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

La adquisición de autonomía e iniciativa personal se trabaja muy directamente en esta unidad: estrategias de planificación, previsión de recursos y evaluación de resultados. El proceso de diseñar sitúa al alumnado ante una situación que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Asimismo, incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

Competencia social y ciudadana

Dentro de las fases del proceso creativo y de las diferentes familias del diseño se tratan temas de gran influencia social y de auténtica trascendencia como es el consumo responsable, la sostenibilidad, el reciclaje y reutilización de objetos, máquinas o prototipos.

El conocimiento de las corrientes estéticas, las modas, los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida de las personas y las sociedades, colabora a alcanzar la *competencia social y ciudadana*.

Competencia en tratamiento de la información y competencia digital

Los contenidos relativos al diseño y al uso de recursos tecnológicos específicos para las creaciones visuales (diseño gráfico) que se trabajan en esta unidad didáctica expresan el papel que hemos otorgado a la adquisición de estas competencias. Uno de los objetivos de esta materia es la utilización de las tecnologías de la información y comunicación para aplicarlas en las propias creaciones y para buscar, obtener, procesar y comunicar información.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. La competencia digital se trata con las referencias a los diferentes programas y aplicaciones informáticas relacionadas con el diseño gráfico y sus múltiples aplicaciones.

Competencia matemática

El diseño gráfico en general y dentro del mismo la tipografía y el diseño de embalajes están muy relacionados con el desarrollo de la competencia matemática, pues no en vano se trabaja con sistemas de representación (coordenadas y ángulos) y con escalas y proporciones. Además, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, metros, etc.), y se estudia el desarrollo de composiciones que también desarrollan la competencia matemática.

UNIDAD DIDÁCTICA 11. DISEÑO DE OBJETOS Y DE ESPACIOS. EL PROCESO DE CREACIÓN

OBJETIVOS

Conocer diferentes aplicaciones del Diseño como actividad creadora e investigadora y las fases del proceso creativo.

Realización de apuntes, bocetos, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.

Planificar individual o conjuntamente las fases del proceso de realización de una obra; analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretende.

Experimentar los diferentes resultados que se pueden obtener en función de las técnicas y los soportes empleados.

Adquirir hábitos de trabajo organizado de forma individual o en grupo.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Diseño de objetos

Diseño de moda
Diseño industrial

Diseño de espacios

Diseño arquitectónico
Diseño urbanístico
Diseño de jardinería
Diseño de muebles

Diseño y proceso de creación: las fases de una obra

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje

Actividad 1. Diseño de un motivo para estampar en pañuelos, toallas o telas

Actividad 2. Diseños de moda femenina.

Actividad 3. Diseño de objetos utilitarios (menaje de cocina).

Actividad 4. Perspectiva y diseño de un juguete de madera

Actividad 5. Diseño arquitectónico

Actividad 6. Diseño de muebles (sillas)

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia de comunicación lingüística

Esta competencia se desarrolla en esta unidad de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos, así como la capacidad de comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos.

Competencia para aprender a aprender

En esta unidad, y en las actividades de la misma, se contribuye a la adquisición de esta competencia (aprender a aprender), ya que al estudiar, comprender y desarrollar un proyecto, se articula el pensamiento divergente y el convergente. La reflexión sobre los procesos y la implicación del alumno en la búsqueda de estrategias que ayuden a encontrar una propuesta original que conduzca al objetivo pretendido favorece la adquisición de esta competencia.

Los contenidos de esta unidad desarrollan contenidos relativos a las fases del proceso creativo y al mundo del diseño como actividad creadora de formas, objeto y utensilios útiles, que van desde los objetos utilitarios en un hogar (menaje, muebles o electrodomésticos) a creaciones de diseño puro de forma con un afán estético o artístico puro. La actividad del diseño abarca muchos campos desde el dibujo al conocimiento de materiales apropiados para un determinado objeto utilitario. El diseño en sus diferentes vertientes desarrolla la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Los procesos ligados a la creación y la redacción de proyectos, incorporan habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, creaciones artísticas, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

La adquisición de autonomía e iniciativa personal se trabaja muy directamente en esta unidad: estrategias de planificación, previsión de recursos y evaluación de resultados. El proceso de diseñar sitúa al alumnado ante una situación que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Asimismo, incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

Competencia social y ciudadana

Dentro de las fases del proceso creativo y de las diferentes familias del diseño se tratan temas de gran influencia social y de auténtica trascendencia como es el consumo responsable, la sostenibilidad, el reciclaje y reutilización de objetos, máquinas o prototipos.

El conocimiento de las corrientes estéticas, las modas, los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida de las personas y las sociedades, colabora a alcanzar la *competencia social y ciudadana*

Los contenidos que favorecen notablemente la adquisición de esta competencia se desarrollan en esta unidad, en particular, en el punto en que se trata las fases del proceso creativo y en los ejemplos que lo ilustran.

Competencia en tratamiento de la información y competencia digital

Los contenidos relativos al diseño y al uso de recursos tecnológicos específicos para las creaciones visuales que se trabajan en esta unidad didáctica expresan el papel que hemos otorgado a la adquisición de estas competencias. Uno de los objetivos de esta materia es la utilización de las tecnologías de la información y comunicación para aplicarlas en las propias creaciones y para buscar, obtener, procesar y comunicar información.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno del diseño y de la fabricación expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. La competencia digital se trata con las referencias a los diferentes programas y aplicaciones informáticas relacionadas con los diferentes tipos de diseño que se estudian y sus múltiples aplicaciones.

Competencia matemática

El diseño arquitectónico, industrial y de moda, así como todo el proceso de construcción y de verificación de los mismos están muy relacionados con el desarrollo de la competencia matemática, pues no en vano se trabaja con sistemas de representación (coordenadas y ángulos) y con escalas y proporciones. Además, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, metros, etc.), y se estudia el desarrollo de composiciones que también desarrollan la competencia matemática.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas

COMPETENCIAS/SUBCOMPETENCIAS	UNIDADES
<ul style="list-style-type: none">• Competencia artística y cultural• Competencia social y ciudadana• Competencia en autonomía e iniciativa personal• Competencia en comunicación lingüística• Competencia en tratamiento de la información y competencia digital.	Unidad 1
<ul style="list-style-type: none">• Competencia artística y cultural• Competencia social y ciudadana• Competencia en autonomía e iniciativa personal• Competencia para aprender a aprender• Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico• Competencia en comunicación lingüística• Competencia en tratamiento de la información y competencia digital.	Unidad 2
<ul style="list-style-type: none">• Competencia artística y cultural• Competencia social y ciudadana• Competencia en autonomía e iniciativa personal• Competencia para aprender a aprender• Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico• Competencia en comunicación lingüística	Unidades 3 y 4
<ul style="list-style-type: none">• Competencia artística y cultural• Competencia social y ciudadana• Competencia en autonomía e iniciativa personal• Competencia para aprender a aprender• Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico• Competencia en comunicación lingüística• Competencia en tratamiento de la información y competencia digital.• Competencia matemática	Unidades 5

<ul style="list-style-type: none"> • Competencia artística y cultural • Competencia en autonomía e iniciativa personal • Competencia en comunicación lingüística • Competencia en tratamiento de la información • Competencia matemática 	Unidad 6
<ul style="list-style-type: none"> • Competencia artística y cultural • Competencia en autonomía e iniciativa personal • Competencia para aprender a aprender • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia en comunicación lingüística • Competencia matemática 	Unidad 7
<ul style="list-style-type: none"> • Competencia artística y cultural • Competencia en autonomía e iniciativa personal • Competencia para aprender a aprender • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia en comunicación lingüística • Competencia digital • Competencia matemática 	Unidad 8
<ul style="list-style-type: none"> • Competencia artística y cultural • Competencia social y ciudadana • Competencia en autonomía e iniciativa personal • Competencia para aprender a aprender • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia en comunicación lingüística • Competencia en tratamiento de la información y competencia digital 	Unidad 9
<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia para aprender a aprender • Competencia en autonomía e iniciativa personal • Competencia social y ciudadana • Competencia en tratamiento de la información y competencia digital • Competencia matemática 	Unidades 10 y 11

COMPETENCIAS BÁSICAS

EVALUACIÓN DE LAS CCBB

El grupo **COMPETENCIAS A** incluye las relacionadas directamente con la materia. En el grupo **COMPETENCIAS B** el resto, excepto C7 (Competencia para aprender a aprender) y C8 (Autonomía e iniciativa personal) que se consideran unitariamente en un tercer bloque (**COMPETENCIAS C**).

OTROS: (ACTITUD, ASISTENCIA, ETC.)

1. Clasificación y ponderación de las CCBB (debe cumplimentarse de la misma manera que en la programación del Departamento MD75PR01RG)

GRUPO	A	B	C
CCBB	C6-C1-C2	C3-C4-C5	C7-C8

CCBB	PUNTOS	CALIFICACIÓN				
		1 POCO	2 REGULAR	3 ADECUADO	4 BUENO	5 EXCELENTE
GRUPO A	70%	0-1,3	1,4-3,4	3,5-4,1	4,2-6,2	6,6-7
GRUPO B	20%	0-0,3	0,4-0,9	1-1,1	1,2-1,7	1,8-2
C7 – C8	10%	0-0,1	0,2-0,4	0,5	0,6-0,8	0,9-1
OTROS						

2. Actividades de evaluación de las CCBB

COMPETENCIA		ACTIVIDAD A DESARROLLAR	TEMPORALIZACIÓN
C1: COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	ORAL	<ul style="list-style-type: none"> A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora. 	TODO EL CURSO
		<ul style="list-style-type: none"> Uso del vocabulario específico de la materia en las intervenciones de clase, en la exposición de 	TODO EL CURSO

		trabajos...	
	ESCRITA	<ul style="list-style-type: none"> • Corrección ortográfica, con presentación clara y ordenada, tanto en las pruebas escritas como en las distintas producciones prácticas. (resúmenes, esquemas, trabajos, cuaderno) • Uso de elementos paralingüísticos en diseños, carteles, cómic, publicidad... 	<p>TODO EL CURSO</p> <p>SEGUNDO TRIMESTRE</p>
C2: COMPETENCIA MATEMÁTICA		<ul style="list-style-type: none"> • Todas las representaciones gráficas, están muy relacionadas con el desarrollo de la competencia matemática, pues no en vano se trabajarán mediante la realización de láminas sobre sistemas de representación (coordenadas y ángulos) con escalas y proporciones. Además, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, metros, etc.), se trabajan y aplican trazados y construcciones geométricas de polígonos regulares que, también, 	PRIMER Y SEGUNDO TRIMESTRE

		desarrollan la competencia matemática.	
C3: COMPETENCIA MEDIO FÍSICO Y NATURAL		<ul style="list-style-type: none"> • La utilización de procedimientos relacionados con el método científico (la observación, la experimentación, el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior) en las actividades propuestas en las diferentes unidades didácticas, tales como manejar planos y mapas utilizando escalas para extraer información (como medidas, cálculo de superficies...), diseño de composiciones semejantes a una dada empleando distintas razones, la realización de composiciones con diferentes técnicas, elaboración de bocetos y proyectos con sus diferentes sus fases de ejecución, figuras decorativas, fotografías, etc., colaboran en la adquisición de esta competencia. La introducción de valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, el análisis de los hábitos de 	TODOS EL CURSO

		<p>consumo que propicia la publicidad, el conocimiento de la obra de distintos artistas y fomentar el conocimiento, disfrute y conservación del patrimonio cultural</p> <p>son, también, elementos esenciales que se trabajan durante todo el curso para alcanzar esta competencia.</p>	
C4: COMPETENCIA DIGITAL		<ul style="list-style-type: none"> Además de los indicadores comunes para evaluar esta competencia expuestos al principio para segundo ciclo de ESO, en EPV proponemos un tratamiento más amplio, que propicie el conocimiento, exploración e identificación de significados de símbolos, mensajes visuales e imágenes en diferentes entornos audiovisuales y multimedia mediante el visionado y posterior análisis de distintas producciones audiovisuales presentes en los mass media, así como la realización de trabajos y 	SEGUNDO Y TERCER TRIMESTRE

		<p>ejercicios de clase; la exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial, el desarrollo de actitudes críticas ante productos publicitarios que utilicen recursos expresivos y mensajes que inciten a la discriminación sexual, social o racial y propiciar actividades de reflexión (coloquios, debates) sobre los valores que se transmiten (sexismo, racismo, militarismo, etc) a través de algunos de estos productos como los televisión, videojuegos, Internet o telefonía móvil, favorecen y posibilitan la adquisición de esta competencia, así como de la siguiente (Social y Ciudadana) con la que se relaciona estrechamente por las señas de identidad de la sociedad actual (<i>homo digitalis</i>)</p>	
C5: COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		<ul style="list-style-type: none"> • El trabajo en grupo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad 	TODO EL CURSO

		<p>contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.</p>	
<p>C6: COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA</p>		<ul style="list-style-type: none"> • La competencia relacionada más directamente con la materia. A lo largo de todo el curso realizarán tanto pruebas individuales objetivas, como diferentes producciones individuales y grupales (láminas, diferentes trabajos y creaciones plásticas, ejercicios, resúmenes y esquemas, presentaciones multimedia, exposiciones, etc.) para alcanzar los objetivos y la lograr 	

		<p>adquisición de las distintas CCBB expuestas en la programación de la asignatura, además de la competencia que nos ocupa.</p>	
<p>C7: COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER</p>		<ul style="list-style-type: none"> • En EPV resulta fundamental que el alumno se organice y prepare los materiales necesarios para realizar las actividades propuestas. Caso de no poder comprarlos el profesor le facilitará en clase todo lo necesario. • Se valorará, en cada una de las producciones de alumno, la limpieza, el orden la presentación, así como llevar al día el cuaderno de clase. • Se fomentará el uso adecuado de Internet como fuente de información para la realización de esquemas, resúmenes, monografías y análisis de distintas producciones artísticas. • Además, para adquirir esta competencia, en cada unidad didáctica se posibilita y fomenta 	<p>TODO EL CURSO</p>

		<p>la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa. En las actividades propuestas a lo largo del curso se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo a aprender, de acuerdo con los objetivos de la cada unidad, de que tome conciencia de sus capacidades y recursos, así como que acepte los propios errores como instrumento de mejora.</p>	
C8: AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL		<ul style="list-style-type: none"> El alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados en las actividades propuestas enfrentándose a ellos de forma autónoma. En EPV fomentaremos la Originalidad y la Creatividad como una manifestación de la propia personalidad. Para ello, en cada producción individual propuesta durante el curso se valorará que el alumno aporte soluciones positivas y creativas, la búsqueda de 	TODO EL CURSO

		<p>alternativas a la propuesta, la toma de decisiones propias, así como ofrecer respuestas originales o poco comunes que le permitan alcanzar de manera brillante los objetivos previstos.</p> <ul style="list-style-type: none">• En los trabajos de grupo se tendrán en cuenta, no sólo el resultado final, sino el grado de implicación de cada uno, las expectativas positivas hacia el trabajo en equipo y la aceptación de todos los componentes del mismo.• Para todo ello, siempre se proponen diferentes experiencias gráfico-plásticas con un mayor o menor grado de libertad en la realización, aunque teniendo siempre en cuenta los conceptos específicos que se estudian en la asignatura, que posibiliten y fomenten la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones.	
--	--	---	--

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

(Específicos de la asignatura. Debemos definir donde se encuentran dichos recursos, aula, departamento...)

El inventario del aula está expuesto en la programación del Dpto. de Dibujo y Artes Plásticas. Además, cuenta desde el curso 2013-14 con un cañón proyector y una pantalla; televisor y vídeo; así como un reproductor dvd y dos altavoces que aportará el profesor. Asimismo, el profesor empleará su ordenador personal, videos y archivos multimedia propios.

El **material obligatorio aportado por el alumno/a** para 4º de ESO será:

- Cuaderno de clase y folios blancos (en sustitución de láminas)
- Ecuadra y cartabón. Compás. Lápices HB, 2H y 2B, gomas, bolígrafos...
- Material para técnicas sencillas más económico (carboncillo, lápices de color, rotuladores, ceras, témperas...)
- Ordenadores portátiles (por grupos)
- Libro de texto "Educación Plástica y Visual, 4º de ESO. Ed. Donostiarra. 2010"

Recursos didácticos del profesor/a:

- Libros, catálogos, muestrarios, folletos y revistas de arte
- Esquemas, modelos.
- Fotografías, transparencias, diapositivas.
- Vídeos (comprados o elaborados).
- Ordenador y programas informáticos
- Internet.

Otros recursos didácticos:

- Visitas a determinados talleres-aulas y centros de enseñanzas artísticas.
- Visitas a empresas, galerías, museos...
- Recorridos por el casco histórico de la ciudad.

INCORPORACIÓN DE LOS TEMAS TRANSVERSALES AL CURRÍCULUM

Además de cuidar escrupulosamente el uso del lenguaje y de revisar cuidadosamente los textos e ilustraciones para que no contengan elemento alguno que pueda atentar contra la igualdad, la tolerancia o cualquiera de los Derechos Humanos, la asignatura de **Educación Plástica y Visual** plantea directamente aquellos temas transversales a los que los contenidos desarrollados se prestan especialmente:

• **Educación moral y cívica.**

Se proponen actividades que favorezcan la socialización de los alumnos en su medio, desarrollando actitudes de valoración, respeto y conservación del patrimonio cultural.

• **Educación para la paz.**

Las características del área favorecen la realización de trabajos en grupo en los que es necesaria una organización del equipo y donde se promueve el respeto por las opiniones y soluciones distintas de la propia, así como la utilización de formas y contenidos que denoten la no discriminación social, racial o sexual.

- **Educación para el consumidor.**

Plantea, entre otros, estos objetivos:

- Adquirir esquemas de decisión que consideren todas las alternativas de consumo y los efectos individuales, sociales, económicos y medioambientales.
- Desarrollar un conocimiento de los mecanismos del mercado en los medios de comunicación, así como de los derechos del consumidor y las formas de hacerlos efectivos.
- Crear una conciencia de consumidor responsable, analizando críticamente los mensajes publicitarios presentes en los mass media que incitan al consumismo.

- **Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos.**

El análisis de los lenguajes visuales del entorno, como la publicidad, el diseño y el cine, ayuda a adoptar una actitud crítica ante cualquier discriminación que se transmita por estos medios.

- **Educación ambiental.** El carácter procedimental del área favorece la manipulación de diferentes instrumentos y materiales, así como actitudes de reflexión ante las necesidades reales de consumo. Hace énfasis en el uso de materiales reutilizables, valorando el entorno como un conjunto de materias expresivas.

- **Educación para la salud. Educación sexual.** Se plantean como exigencia natural de la formación integral de la persona. A estas edades la información debe ser lo más objetiva y clara posible. Se pueden realizar murales, displays o folletos para la concienciación en el uso de medios anticonceptivos y la prevención de enfermedades de transmisión sexual.

- **Educación vial.** Este tema cobra especial importancia en las edades que nos ocupan, dado que nuestros alumnos pasan progresivamente de su condición de peatones a la de conductores de vehículos como ciclomotores. Las actividades que se proponen pueden estar relacionadas con la confección de carteles, murales y otros soportes de expresión con campañas de prevención y concienciación del uso del casco, moderar la velocidad, etc., así como del análisis de los daños que, por ejemplo, pueden provocar en nuestra percepción determinados accidentes de tráfico.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1. PLAN PARA ALUMNOS REPETIDORES
2. MEDIDAS PARA ALUMNADO CON NEE
3. MEDIDAS PARA ALUMNOS CON ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES

1. PLAN PARA ALUMNOS CON LA ASIGNATURA PENDIENTE

Este Departamento atenderá a todos aquellos alumnos que han promocionado con la materia suspensa de 1º o 2º de ESO, prestando especial atención aquellos que estén en 3º o 4º y no cursen la asignatura este año.

Todos los alumnos con la asignatura de EPV pendiente deberán **realizar una batería de actividades y trabajos propuesta por este departamento**, que engloban los aspectos teóricos y prácticos de la programación, **así como una prueba objetiva individual.**

Las actividades de recuperación se entregarán a todos los alumnos durante el mes de Noviembre.

La fecha para el **examen de recuperación** (y el plazo límite de **entrega de las actividades** por parte de los alumnos) será el **miércoles 22 de abril de 2015.**

Para aquellos alumnos que cursen la asignatura se tendrá en cuenta además de los resultados

de las pruebas, su actitud y trabajo durante el curso.

Para cualquier duda sobre el trabajo de recuperación, los alumnos son informados de que el profesor les atenderá durante sus respectivas clases o en algún otro momento durante el horario escolar siempre que se haya comunicado con antelación.

El profesor mantendrá entrevistas a lo largo del curso con los alumnos pendientes para llevar un seguimiento del trabajo realizado especialmente en aquellos casos en los que el alumno/a no esté cursando la asignatura.

Si aún así el alumno/a no supera el curso con evaluación positiva, tendrá en Septiembre una convocatoria extraordinaria.

2. MEDIDAS PARA ALUMNADO CON NEE

En estas circunstancias habrá que ponerse en contacto con el Departamento de Orientación para su evaluación psicopedagógica, determinar su nivel de competencia curricular y ver si es necesaria una "adaptación curricular individualizada". Si así fuera, se deberán revisar los criterios de evaluación y determinar qué es capaz de realizar el alumno/a y qué tipo de ayuda necesita. La adaptación curricular responderá a cada caso particular y podrá llegar a implicar la supresión o modificación de algunos elementos del currículo. En estas situaciones se mantendrá un estrecho contacto el/la tutor/a del alumno/a, el equipo educativo que le da clase y el Departamento de Orientación.

A través de la Ley de Solidaridad en la Educación, La Comunidad Autónoma andaluza ha adquirido un compromiso con la promoción educativa y cultural de los andaluces, que se extiende, sin discriminación alguna, a toda la población y conlleva el empleo de los medios y recursos necesarios para que aquellas personas que por diversos factores encuentran demasiadas dificultades en el proceso de aprendizaje, reciban una atención personalizada de acuerdo con el principio de igualdad de oportunidades.

La ley contempla dos grupos de alumnado con necesidades educativas específicas: un primer grupo sería el de alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales asociadas a sus capacidades personales. Un segundo grupo englobaría a los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales asociadas a condiciones sociales desfavorecidas.

En cuanto a las medidas que tomarían desde el Departamento de Música, serían lógicamente fruto del análisis de los casos particulares. Son medidas que van desde cambios insignificantes en la metodología o los recursos educativos a medidas más complejas como las adaptaciones curriculares individualizadas muy significativas. Ahora citaré algunas medidas que podrían tomarse para estos alumnos y alumnas.

Alumnos descoordinados:

- Tiempo adicional para realizar un trabajo
- Facilitarles información con material adicional más concreto.

Alumnos con alguna discapacidad física:

- Medios adaptados a su situación

Alumnado con dificultades auditivas:

- Un ambiente de aprendizaje silencioso.
- Una colocación adecuada dentro del aula.
- Mirar al alumno cuando nos dirigimos a él

Alumnado con dificultades visuales:

- Un asiento con buena visibilidad.
- Materiales educativos con tamaño de fuente aumentada (fotocopias ampliadas, por ejemplo)
- Métodos de comunicación alternativa (Braille)
- Lupas y atriles.

3. MEDIDAS PARA ALUMNOS CON ALTAS CAPACIDADES INTELLECTUALES

- Estímulo para poder desenvolverse a su propio ritmo
- Materiales y orientación específica para desarrollar plenamente sus capacidades
- Oportunidades para conseguir suficiente confianza en sí mismo para participar y ayudar, por ejemplo, a los compañeros más lentos.

USO DE LAS TICs

Se utilizarán siempre que la unidad didáctica así lo requiera, como ya he reseñado anteriormente, tanto por parte del profesor como del alumnado. El uso de determinados programas informáticos y aplicaciones útiles para nuestra materia, así como disponer de Internet en el aula como banco de recursos e información, enriquecerá mucho la labor, puesto que podrán trabajar con sus ordenadores portátiles en clase y hacer uso del cañón para exponer sus presentaciones al resto del grupo, etc.

MEDIDAS PREVISTAS PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA

La metodología que seguiremos durante el curso propiciará el análisis de textos escritos de diversa índole y la lectura comprensiva: frases, ilustraciones de obras literarias, publicidad en prensa, artículos, cómics, biografías de artistas, catálogos y textos sobre Arte en general (ver apdo. en la programación del Dpto.)

Normativa aplicable:

1. Decreto 231/2007 por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la ESO en Andalucía
2. Orden 10-08-2007 por la que se desarrolla el currículo de la ESO en Andalucía
3. Orden de 10 de agosto de 2007, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de ESO en Andalucía
4. Instrucciones de 17 de diciembre de 2007, de la dirección General de ordenación y evaluación educativa, por la que se Complementa la normativa sobre evaluación del proceso de Aprendizaje del alumnado de educación secundaria Obligatoria.
5. Orden de 25 de julio de 2008, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía