

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

INTRODUCCIÓN

El departamento de Educación Plástica y Visual del I.E.S. Santa Rosa de Lima está formado por: M^a Carmen Lozano Álvaro, Jefa del Departamento.

- Marco legislativo:
 - [Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa](#)
 - [Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.](#)
 - [Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículum básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.](#)
 - [Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.](#)
 - [Decreto 182/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.](#)
 - [Decreto 183/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el Decreto 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar en los centros docentes, a excepción de los universitarios.](#)
 - [Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.](#)
- Aspectos que incluye la programación:
 1. Los objetivos, los contenidos, su distribución temporal, los criterios de evaluación y los estándares de evaluación.
 2. Contribución de la materia a la adquisición de competencias.
 3. La incorporación de los contenidos transversales. Aportaciones de la materia a las distintas campañas del centro.
 4. La metodología.

5. Los procedimientos de evaluación y los criterios de calificación.
6. Las medidas de atención a la diversidad.
7. Los materiales y recursos didácticos.
8. Actividades complementarias y extraescolares.
9. Aportaciones a los proyectos y tareas interdisciplinarios del centro
10. Aportaciones a los planes y proyectos del centro
11. Otros aspectos que deben contemplar las programaciones didácticas según la Orden de 15 de enero 2021
12. Autoevaluación de la programación.

A. Los objetivos, los contenidos y su distribución temporal y los criterios de evaluación

OBJETIVOS GENERALES.

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos

prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

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

CONTENIDOS DE LA MATERIA

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 2º ESO

BLOQUES:

1. Expresión Plástica.
2. Comunicación Audiovisual.
3. Dibujo Técnico.

Bloque 1. Expresión Plástica

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

Bloque 2. Comunicación Audiovisual

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

- Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Bloque 3. Dibujo Técnico

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

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4º ESO

BLOQUES:

1. Expresión plástica.
2. Dibujo técnico
3. Fundamentos del diseño.
4. Lenguaje audiovisual y multimedia

Bloque 1. Expresión plástica.

- Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico plástica.
- Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
- Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- El color en la composición. Simbología y psicología del color.
- Texturas.
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
- Concepto de volumen.
- Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

- Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.
- Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
- Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
- Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 2. Dibujo técnico.

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

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

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

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN SIMPLIFICADOS

2º ESO

1. Identificar y reconocer los elementos constitutivos y configuradores de la imagen, percepción visual, comunicación, artes plásticas, diseño y lenguajes audiovisuales.
2. Experimentar y expresar emociones utilizando los elementos configuradores de la imagen y lenguajes visuales (punto, línea, plano, color, textura...)
3. Describir, analizar e interpretar de forma oral y/o escrita imágenes diferenciando, identificando y valorando los distintos estilos y tendencias de las artes plásticas y visuales.
4. Analizar e interpretar críticamente obras plásticas, audiovisuales e imágenes del entorno cultural, visual y audiovisual.
5. Conocer y aplicar las técnicas creativas gráfico-plásticas
6. Realizar composiciones creativas y expresivas en los distintos lenguajes visuales, plásticos y audiovisuales.
7. Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías para creaciones propias.
8. Conocer, comprender y construir distintos tipos de trazados geométricos, utilizando la escuadra, el cartabón y/o compás.
9. Comprender y practicar con los conceptos y procedimientos de geometría, proyecciones y perspectivas.

4ºESO

1. Identificar y reconocer los distintos elementos que configuran las obras de arte, el diseño y los lenguajes audiovisuales.
2. Percibir e interpretar críticamente las imágenes del entorno cultural, visual y de la publicidad.
3. Realizar composiciones creativas y expresivas en los distintos lenguajes visuales, plásticos y audiovisuales.
4. Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías para creaciones propias.
5. Realizar proyectos plásticos de forma cooperativa.
6. Utilizar distintos sistemas de representación y programas de dibujo por ordenador para crear trazados geométricos, composiciones y diseños.
7. Identificar los distintos elementos de la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia.

8. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL EN 2º ESO

Contenidos	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES PARA POSIBLES TAREAS	TAREAS PARA DESARROLLO DEL AAT
<p>BLOQUES:</p> <p>1. Expresión Plástica</p> <p>Valores expresivos y simbólicos del color.</p> <p>Composición.</p> <p>Niveles de iconicidad</p> <p>El proceso creativo</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plástica.</p> <p>La obra tridimensional.</p> <p>2. Comunicación Audiovisual.</p> <p>Percepción visual.</p> <p>Lenguaje visual y audiovisual.</p> <p>La obra artística.</p> <p>Relación. Estilos y tendencias.</p> <p>Valoración crítica.</p> <p>La imagen publicitaria.</p> <p>La fotografía.</p> <p>Imágenes en movimiento.</p>	<p>1. Identificar y reconocer los elementos constitutivos y configuradores de la imagen, percepción visual, comunicación, artes plásticas, diseño y lenguajes audiovisuales.</p> <p>2. Experimentar y expresar emociones utilizando los elementos configuradores de la imagen y lenguajes visuales (punto, línea, plano, color, textura...)</p> <p>3. Describir, analizar e interpretar de forma oral y/o escrita imágenes diferenciando, identificando y valorando los distintos estilos y tendencias de las artes</p>	<p>Identifica y valora la importancia de los elementos básicos analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas</p> <p>Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias</p> <p>Reflexiona críticamente sobre obras audiovisuales.</p> <p>Analiza la narrativa cinematográfica</p> <p>Analiza el esquema compositivo básico de obras de arte</p>	<p>Bloque 2. Identificación, análisis y descripción de Ilusiones ópticas</p> <p>Bloque 2. Identificación, reconocimiento y análisis de fotomontajes.</p> <p>Bloque 2. Identificación y análisis la publicidad</p> <p>Bloque 1. Identificación y reconocimiento de elementos: color, composición, iconicidad... en obras de arte</p> <p>Bloque 2. Identificación y reconocimiento de obras de arte y de distintas vanguardias.</p> <p>Tertulias ideológicas artísticas.</p> <p>Bloque 1. Aplicación de los estilos pictóricos a creaciones propias</p> <p>Bloque 2. Análisis y lectura de obras de arte: análisis descriptivo e interpretación subjetiva</p> <p>Bloque 2. Lectura, análisis y valoración de fotografías y anuncios publicitarios.</p>

<p>Medios de comunicación audiovisuales.</p> <p>3. Dibujo Técnico.</p> <p>Redes modulares.</p> <p>Sistemas de proyección.</p> <p>Representación diédrica.</p>	<p>plásticas y visuales.</p> <p>4. Analizar e interpretar críticamente obras plásticas, audiovisuales e imágenes del entorno cultural, visual y audiovisual.</p>		<p>Bloque 2. Lectura, análisis y valoración de cortos</p> <p>Bloque 2. Análisis crítico de fotografías</p> <p>Bloque 2. Análisis crítico de cortos</p> <p>Tertulias ideológicas artísticas.</p> <p>Bloque 2. Análisis crítico de publicidad</p>
	<p>5. Conocer y aplicar las técnicas creativas gráfico-plásticas.</p> <p>6. Realizar composiciones creativas y expresivas en los distintos lenguajes visuales, plásticos y audiovisuales.</p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas aplicándolas de forma adecuada.</p> <p>Realiza composiciones digitales y aplica color RGB.</p> <p>Realiza composiciones que transmiten emociones</p> <p>Representa objetos del natural</p>	<p>Bloque 2. Creación de fotomontajes</p> <p>Bloque 2. Realización de vídeos</p> <p>Bloque 1.2. Aplicación de los estilos (Fauvista, Expresionista) a creaciones propias</p> <p>Bloque 1. Creación de obras tridimensionales.</p> <p>Bloque 1. Realizar ilustraciones en formato digital y aplicar color según una paleta propia, creada, RGB en sistema decimal y hexadecimal.</p>
	<p>7. Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías para creaciones propias.</p>	<p>Realizar ilustraciones en formato digital y aplicar color según una paleta propia, creada, RGB en sistema decimal y hexadecimal.</p> <p>Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista</p> <p>Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC</p> <p>Reconoce y/o diseña ilusiones ópticas y fotomontajes</p> <p>Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales</p> <p>Diseña mensajes visuales y audiovisuales</p> <p>Elabora documentos multimedia para presentar un</p>	<p>Bloque 2. Realización de un fotomontaje</p> <p>Bloque 3. Realización de una composición modular</p> <p>Bloque 2. Realización de un vídeo</p> <p>Bloque 2. Realización de fotografías</p> <p>Todos. Presentación de trabajos</p>

		tema o proyecto empleando recursos digitales	
	8. Conocer, comprender y construir distintos tipos de trazados geométricos, utilizando la escuadra, el cartabón y/o compás. 9. Comprender y practicar con los conceptos y procedimientos de geometría, proyecciones y perspectivas.	Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico Resuelve problemas sencillos de geometría Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes sencillos Construye la perspectiva caballera e isométrica de volúmenes sencillos	Bloque 3. Realización de redes modulares Bloque 3. Ejercicios de vistas (planta, alzado y perfil) Bloque 3. Ejercicios de Cónica frontal

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL EN 4º ESO

Contenidos	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES PARA POSIBLES TAREAS	TAREAS PARA DESARROLLO DEL AAT
Bloques: 1. Expresión plástica Procedimientos y técnicas de expresión gráfico-plásticas . Composición. El color. Texturas. Volumen y formas tridimensionales . Elaboración de un proyecto artístico. Diferentes períodos artísticos.	1. Identificar y reconocer los distintos elementos que configuran las obras de arte, el diseño y los lenguajes audiovisuales.	Identificar los elementos del lenguaje audiovisual y multimedia Reconocer los elementos del lenguaje audiovisual	Tertulias ideológicas artísticas. Bloque 1. Análisis e identificación de obras de arte (Vanguardias) Bloque 2.3. Análisis de la configuración de diseños (geométricos...) Bloque 4. Análisis de la Publicidad. Bloque 4. Lectura y análisis de cortos. Bloque 4. Análisis del lenguaje visual y audiovisual. Elementos, finalidades.
	2. Interpretar críticamente las imágenes del entorno cultural, visual y de la publicidad.	Interpretar críticamente las imágenes del entorno Identificar los elementos del diseño	Tertulias ideológicas artísticas. Bloque 4. Análisis crítico de la publicidad. Estereotipos.

<p>2. Dibujo técnico Diseños geométricos y representación de volúmenes. Perspectiva. Proporción y escalas. Redes modulares.</p> <p>3. Fundamentos del diseño Publicidad. Formas modulares. El lenguaje del diseño, tipos. Procesos creativos. Programas: retoque fotográfico.</p> <p>4. Lenguaje audiovisual y multimedia La publicidad y medios de comunicación. Estereotipos. Lenguaje audiovisual elementos, finalidades. La fotografía. Lenguaje cinematográfico. Proyectos visuales y audiovisuales.</p>		<p>Mostrar actitud crítica ante las necesidades de consumo producidas por la publicidad rechazando los elementos discriminatorios</p>	<p>Bloque 3. 4. Análisis crítico de imágenes, fotografías y cortos.</p>
	<p>3. Realizar composiciones creativas y expresivas en los distintos lenguajes visuales, plásticos y audiovisuales. 5. Realizar proyectos plásticos de forma cooperativa.</p>	<p>Realizar composiciones plásticas, de diseño, audiovisuales Realiza composiciones con diferentes técnicas Realiza obras con distintas técnicas tanto analógicas como digitales Elegir materiales y técnicas adecuadas en base a unos objetivos Reconocer en las obras de arte los elementos y técnicas de expresión apreciando y valorando el patrimonio artístico Colaborar en proyectos de forma cooperativa</p>	<p>Bloque 1. Realización de proyectos artísticos con distintas técnicas Bloque 1 Realización de un trabajo de volumen Bloque 4. Realización de un vídeo para el 25N Bloque 3.4. Realización de un cartel</p>
	<p>4. Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías para creaciones propias.</p>	<p>Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías para creaciones</p>	<p>Bloque 4. Edición de un vídeo para el 25N Bloque 3.4. Realización de un cartel en formato digital Bloque 4. Edición de fotografías Todos. Presentación de trabajos utilizando soportes digitales.</p>
	<p>6. Utilizar distintos sistemas de representación y programas de dibujo por ordenador para crear trazados geométricos, composiciones y diseños.</p>	<p>Analizar y crear composiciones con trazados geométricos Diferenciar y utilizar los sistemas de representación Conocer programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos</p>	<p>Bloque 2.3. Diseño de composiciones digitales Bloque 2. Perspectiva cónica</p>
	<p>7. Identificar los distintos elementos de la estructura narrativa y expresiva</p>	<p>Mostrar actitud crítica ante las necesidades</p>	<p>Bloque 4. Análisis crítico de la publicidad. Estereotipos.</p>

	básica del lenguaje audiovisual y multimedia. 8. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial.	de consumo producidas por la publicidad rechazando los elementos discriminatorios	Bloque 3. 4. Análisis de imágenes, fotografías y cortos.
--	--	---	--

B. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

1. La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas. La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico
2. El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.
3. El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.
4. En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de La Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso

específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

5. En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.
6. La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.
7. El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

C. La incorporación de los contenidos transversales. Aportaciones de la materia a las distintas campañas del centro.

Cultura Andaluza:

- Tertulias ideológicas artísticas, buscando obras de artistas andaluzas y andaluces.
- Analizaremos obras artísticas andaluzas inculcando en las alumnas/os el respeto
- Reflexionaremos sobre la influencia de las obras artísticas

Coeducación:

- En todos los cursos y en cada trimestre en torno a fechas emblemáticas (25 de Noviembre, 8 de Marzo y 28 de Mayo) y se realizará visionado, análisis y debate de cortos y/o películas relacionadas con temas de "Violencia contra la mujer", "Igualdad" y "Mujer y salud"

- Analizar y denunciar la imagen discriminatoria contra la mujer potenciada por los medios de comunicación y la publicidad.
- El sexismo en la publicidad. Previamente se difundirá el decálogo elaborado por el Observatorio andaluz de la publicidad no sexista.
- Se realizarán trabajos: fotos, carteles, vídeos y presentaciones multimedia sobre los temas de sexualidad desde la perspectiva de género, igualdad en las relaciones de pareja y violencia contra la mujer.

Educación para la paz:

- Una de las actitudes fundamentales es el respeto: Hacia las compañeras/os, hacia los trabajos, hacia los materiales e instalaciones.
- La convivencia escolar desde la perspectiva de género: tratando de educar los sentimientos del alumnado en su dimensión socio-afectiva, eliminando los estereotipos de género.

Educación para la salud:

- Se realizarán fotografías, carteles y vídeos sobre el tema de igualdad, para lo cual tendremos alguna sesión en la que trataremos el tema.
- Se realizarán fotografías, carteles y vídeos sobre el tema de sexualidad para lo cual tendremos alguna sesión en la que trataremos el tema.

Educación emocional:

- Se realizará visionado, análisis y debate de cortos y/o películas relacionadas con este tema.

D.METODOLOGÍA

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Trabajo autónomo por tareas y proyectos.

Adoptamos esta metodología como proyecto experimental e innovador con el fin de mejorar la práctica educativa en nuestras aulas y exponer a nuestro alumnado a aprendizajes mucho más profundos y duraderos.

La metodología se fundamenta sobre la base de aprender a aprender, sobre la construcción autónoma del propio aprendizaje, de tal forma que prime por encima de otros la acción propia antes que la exposición de contenidos o la recepción pasiva. Nuestro alumnado es el protagonista de la construcción de su propio aprendizaje. De esta forma queda el rol del profesorado y alumnado de la siguiente manera:

PROFESORADO: Propone, coordina, ayuda, dirige, complementa, enriquece, facilita, motiva...

ALUMNADO: Hace, construye, resuelve, aprende a aprender, descubre, investiga, encuentra, relaciona, asume, ayuda, coopera.

La metodología de trabajo autónomo por tareas también se sustenta en el trabajo cooperativo y en todo lo que ello supone de alumnado ayudante, trabajo en grupo e

integración de alumnado con NEAE. También ha de facilitar la Coeducación y la igualdad de género.

Denominamos TAREA a toda intervención diseñada, desarrollada en clase y evaluada que cumpla los siguientes requisitos:

EVALUACIÓN DE TAREAS
Facilita el aprendizaje autónomo por encima otros
Es lo suficientemente flexible para atender a la diversidad
Pone en juego varias competencias
Está contextualizada
Presenta material adjunto
Es fácilmente evaluable

Desde la programación de la materia se relacionan los diferentes criterios de evaluación con tareas que puedan facilitar el aprendizaje del alumnado en el proceso mismo.

Consiste en la realización de tareas específicas de cada unidad relacionadas tanto con las competencias básicas como con los criterios de evaluación, especificando en cada apartado tanto su desarrollo como el referente de evaluación. Además de las tareas detalladas que aparecen en la programación, se podrán incorporar otras tareas a lo largo del curso, ya que seguimos inmersos en el Plan de Formación de centros.

Adoptamos el concepto de Diseño universal de aprendizaje para la organización del trabajo de clase y como elemento esencial para conseguir la inclusión.

DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE

“El Diseño Universal promueve la inclusión de características de accesibilidad en entornos, productos y servicios desde el momento inicial de su concepción, siguiendo una estrategia proactiva y con el objetivo de mejorar el acceso en igualdad de oportunidades para TODOS los ciudadanos. La aplicación de esta concepción a la educación es lo que se conoce como Diseño Universal para el Aprendizaje. Este enfoque hace frente a la diversidad en el aula mediante la promoción de modificaciones en los currículos, dirigidas a ofrecer opciones y a flexibilizar objetivos, contenidos, materiales y métodos de evaluación”.

Sergio Sánchez y Emiliano Díez. *La educación inclusiva desde el curriculum.*

Entendemos el DUA aplicado a las tareas como la posibilidad de utilizar variadas formas de expresión a la hora de presentar el trabajo a realizar, distintos canales de comunicación e intercambio de información. De la misma manera entendemos la posibilidad de utilizar variadas formas de acción a la hora de plantear los aprendizajes activos del alumnado, lo que hace el alumnado en clase, con distintos recursos, medios, instrumentos, apoyos, espacios y tiempos.

Por último entendemos el DUA como el uso de variadas formas de cooperación e interacción entre personas y grupos utilizando formas de trabajo colaborativo, autoevaluación y coevaluación y formas distintas de reflexión sobre el aprendizaje.

Estrategias metodológicas

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

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

Este curso debido al Covid se realizarán los mínimos trabajos cooperativos.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías. Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

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

E. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación es un instrumento fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que nos va a indicar en cada momento la evolución del alumnado, si se consiguen los objetivos, las capacidades de observación, memoria visual, expresión, sentido estético, conocimiento y destreza en el uso del vocabulario, técnicas, materiales y conceptos específicos del área, nos va a permitir definir adecuadamente los problemas educativos, hacer investigaciones didácticas, etc.; en definitiva, regular el proceso educativo y la concreción del currículum.

El alumnado se autoevaluará como mínimo una vez al trimestre, haciendo una reflexión y crítica tanto de su trabajo como de los trabajos del resto del alumnado y esta actividad será recogida y evaluada.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROCEDIMIENTOS EN CADA UNIDAD DIDÁCTICA

- En nuestro centro utilizamos un programa informático llamado SIGUE como herramienta de evaluación.
- Los criterios de calificación irán directamente relacionados con los criterios de evaluación y las competencias básicas en cada tarea/actividad específica.
- Se le dará un porcentaje definido a cada actividad específica, relacionada con su competencia y con su criterio de evaluación.
- Cada unidad didáctica está definida en la siguiente tabla:

Nombre de la unidad didáctica			
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	COMPETENCIA	REFERENTE PARA LA EVALUACIÓN	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Descripción de la actividad/tarea a realizar.	Tipo de competencia	Lo que se va a evaluar. El porcentaje de nota que va a valer.	Especifica el número del criterio de EPV

En la página web del instituto se puede ver un documento específico de los criterios de calificación y porcentajes, específico de cada curso. Es de un año escolar anterior por lo que pueden variar las tareas o porcentajes aunque la esencia es la misma.

Este documento sirve sólo como guía porque la programación está abierta a modificaciones lo largo del curso tanto en la temporalización como en el contenido ya que estamos inmersos en un Plan de Formación por el cual buscamos el mayor número de tareas interdepartamentales.

Tabla de evaluación de competencias:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Presenta	Intenta algo	Intenta	Realiza el	Completa la tarea	Menor grado de	Mayor grado	Más grado de	Menor grado	Mayor grado
negativismo.	pero no muestra mayor interés.	plantear la tarea. Se esfuerza algo.	esfuerzo sin resultados.	con mucha ayuda. Realiza pocos pasos de forma autónoma. Muestra inseguridad.	autonomía para resolver	de autonomía	autonomía	de creatividad.	de creatividad.
No resuelve. No usa correctamente herramientas, conceptos y destrezas. No sigue las instrucciones ni cumple los compromisos adquiridos aunque lo intenta.				Es capaz de resolver, pero no en todas las ocasiones. No completa la tarea, le faltan datos o fases o apartados de las instrucciones.			Resuelve de forma autónoma. Completa todo lo requerido acorde a las instrucciones incluyendo mejoras y aportaciones personales y creativas.		
No resuelve, pero intenta				Resuelve con dificultades y carencias			Resuelve con aportación personal		
No resuelve				Resuelve					

EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE

Artículo 4. Quien promocione sin haber superado todas las materias seguirá un programa de refuerzo destinado a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos y deberá superar la evaluación correspondiente a dicho programa. Esta circunstancia será tenida en cuenta a los efectos de calificación de las materias no superadas, así como a los de promoción y, en su caso, obtención de la titulación prevista en el artículo 16.

Corresponde a los departamentos didácticos la organización de estos programas. De su contenido se informará al alumnado y a sus padres, madres o tutores al comienzo del curso escolar. (Decreto 231/2007 de 31 de julio)

- El departamento hace una relación de los/as alumnos/as con la materia pendiente.
- El departamento determina los objetivos y contenidos mínimos para cada curso.
- El departamento estudia cada caso particular.
- Diseño de un programa de refuerzo destinado a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos (En el departamento queda constancia de todos los programas del alumnado con la materia pendiente)
- La jefa del departamento se hará cargo del seguimiento de dicho programa.
- La jefa del departamento comunicará al tutor/a la relación de alumnos/as con la materia pendiente y el procedimiento a seguir para recuperar la pendiente.
- La jefa del departamento informará al alumnado de su programa de refuerzo.

El alumnado que tenga la asignatura de EPV en el curso actual recuperará la pendiente aprobando la asignatura de su curso correspondiente.

El alumnado que no tenga la asignatura de EPV en el curso actual recuperará la pendiente presentando las tareas que se indicarán en el informe de pendientes en la fecha indicada según el calendario.

Calendario

Primera parte. Enero:

- Entrega de tareas

Segunda parte. Mayo:

- Entrega de tareas

El alumno o alumna podrá presentarse en las 2 convocatorias o en una sola.

La fecha exacta, hora y lugar de realización de la entrega de tareas lo publicará la Jefatura de Estudios con anterioridad y es responsabilidad del alumnado informarse de ellas.

El alumno o alumna podrá preguntar dudas o lo que necesite en cualquier momento preguntándole a la profesora de la asignatura.

ALUMNOS Y ALUMNAS QUE REPITEN CURSO

Artículo 5. Quien no promocione deberá permanecer un año más en el mismo curso. Esta medida deberá ir acompañada de un plan específico personalizado, orientado a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior. Los centros docentes organizarán este plan de acuerdo con lo que, a tales efectos, establezca por Orden la Consejería competente en materia de educación (Decreto 231/2007 de 31 de julio)

F. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La INCLUSIÓN es el objetivo principal de la atención a la diversidad en el centro, entendida esta como la flexibilidad de la práctica educativa para adaptarse a las características del alumnado, la utilización de diversos enfoques y recursos de trabajo en clase y las premisas del Diseño Universal de Aprendizaje.

Las medidas de atención a la diversidad se entienden como medidas para aplicar a todo el alumnado que las necesite, primando siempre la atención en su grupo.

En cuanto a las medidas específicas para alumnado de necesidades especiales de atención educativa, estas se graduarán de la siguiente manera:

- 1.- Atención en su aula ordinaria con sus adaptaciones puntuales en las intervenciones de clase.
- 2.- Atención en su aula ordinaria con sus adaptaciones específicas y la docencia compartida de especialista en Pedagogía Terapéutica.
- 3.- Atención en su aula ordinaria con un programa de refuerzo.
- 4.- Atención en su aula ordinaria con una adaptación significativa de criterios de evaluación en diversas materias y docencia compartida de especialista en Pedagogía Terapéutica.
- 5.- Atención en aula de Apoyo, varias horas semanales, con especialista de Pedagogía Terapéutica o Audición y Lenguaje.

Estas medidas se adoptarán con la supervisión del Departamento de Orientación.

Desde este curso, las adaptaciones curriculares no significativas desaparecen y el alumnado que presente dificultades en el aprendizaje será atendido por un Programa de Refuerzo del Aprendizaje. Que consistirá en utilizar la metodología TAT: adaptación de tareas en tiempos, fases... y tareas específicas. Con contenidos mínimos imprescindibles y evaluación de criterios mínimos imprescindibles

Para cumplir con tal objetivo se parte de una evaluación inicial que nos va a permitir conocer las competencias generales de nuestros alumnos y alumnas, y basándose en ello adecuar la programación.

Alumnado con necesidades especiales pertenecientes al aula específica se van a integrar en determinados cursos, siendo el objetivo principal la socialización de ellos y ellas, las tareas, fichas y actividades se harán atendiendo a las pautas de la profesora del aula específica.

G. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

En todos los cursos todas las actividades, materiales y recursos estarán expuestos en el Classroom.

El alumnado está obligado a matricularse en el Classroom y subir las tareas.

- El alumnado realizará trabajos utilizando los móviles, tablets u ordenadores e internet, cuando se requiera (el uso del móvil no es obligatorio y el centro no se responsabilizará de cualquier problema o pérdida de ellos).
- El alumnado realizará trabajos prácticos de ilustración, publicidad, fotografía y vídeo con sus consiguientes programas de edición.
- La utilización de la informática será una herramienta básica para motivar al alumnado en los temas a impartir.

H. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
2º ESO	- Visionado de película o cortos sobre la violencia de género	- Salidas al exterior a grabar y realizar fotografías y vídeos	- Salidas al exterior para realizar fotografías y vídeos
4º ESO	- Visionado de película o cortos sobre la violencia de género	- Salidas al exterior a grabar y realizar fotografías y vídeos	- Salidas al exterior a grabar y realizar fotografías y vídeos

I. Aportaciones a los proyectos y tareas interdisciplinares del centro.

TAREAS INTERDISCIPLINARES.

CON EL DEPARTAMENTO DE SOCIALES

- Tarea interdepartamental, **las Vanguardias** en 4º ESO.
- Ponernos de acuerdo en la temporalización y en las actividades a realizar

CON EL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

- Tarea interdepartamental de dibujo técnico en 2º ESO: **VISTAS**. De forma que reforcemos tanto los contenidos como las actividades.
- Ponernos de acuerdo en la temporalización y en las actividades a realizar.

CON EL DEPARTAMENTO DE LENGUA

- Tarea interdepartamental, **las Vanguardias** en 4º ESO.
- Ponernos de acuerdo en la temporalización y en las actividades a realizar

CON EL DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS

- Tarea interdepartamental con 2º ESO: **El hombre de Vitrubio**
- Ponernos de acuerdo en la temporalización y en las actividades a realizar

PROYECTOS TRIMESTRALES:

- 1ºTRIMESTRE: Mercadillo solidario.
- 2ºTRIMESTRE: EL EMOCIONARIO.

J. Aportaciones a los planes y proyectos del centro.

- ComunicA
 - Exposiciones orales en todos los cursos de los trabajos realizados.
 - Tertulias ideológicas artísticas.
 - Análisis de cortos
 - Explicación escrita del significado de las composiciones realizadas
 - Trabajos escritos de investigación
- Bilingüismo
- Aldea
- Igualdad de Género
 - Realización de un video para el 25N
 - Análisis de cortos sobre este tema
 - Actividad para el 8 de marzo
- Escuela espacio de paz
 - Actividad sobre emociones
- Escuela TIC 2.0
 - Manejo de programas con el móvil
 - Programas de edición de fotografía
 - Programas de edición de vídeo
 - Presentación de trabajos con soporte digital
 - Classroom
- Convivencia Escolar
 - Análisis de cortos sobre este tema
 -
- Aula de cine
 - Visionado de cortos y/o películas
 - Análisis del corto o película

K. OTROS ASPECTOS QUE INCLUIR EN LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS.

ACTIVIDADES DE LECTURA, ESCRITURA Y EXPRESIÓN ORAL

- Se realizarán Tertulias ideológicas artísticas y se expondrán de forma oral algunos trabajos para potenciar la competencia lingüística oral, siendo este uno de los principales objetivos de nuestro Plan de Centro para este curso y del PROYECTO COMUNICA.
- En todos los cursos se proyectarán imágenes, obras de arte, carteles publicitarios... ante los cuales deberán hacer un análisis y exponerlo de forma oral y escrita.
- Se realizarán guiones para la grabación de cortos, para el 25N, 8 de marzo...
- En todos los cursos deberán acompañar algunos de los trabajos de una explicación escrita y una autovaloración.
- En todos los cursos se proyectarán cortos, documentales, anuncios publicitarios... ante los que tendrán que realizar trabajos escritos y exponerlos oralmente.
- Se buscará información en internet para documentarse e informarse en algunos de los trabajos.

L. Autoevaluación de la programación.

Al final del curso se pasará al alumnado un cuestionario de evaluación sobre distintos aspectos de la asignatura:

- Tareas realizadas: las más y menos interesantes de forma argumentada
- Criterios de evaluación: conocimiento sobre ellos, claridad...
- Metodología empleada
- Claridad en las exposiciones
- Comportamiento y actitud de la clase
- Propuesta de cambios

M. ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A LA DOCENCIA TELEMÁTICA.

1.- CONTENIDOS, CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN MÍNIMOS IMPRESCINDIBLES

CURSO: 2º ESO		
CONTENIDOS BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Bloques 1: Expresión Plástica <ul style="list-style-type: none"> ● Comunicación visual y elementos 	1. Identificar y reconocer los elementos constitutivos y configuradores de la imagen,	Identificación y reconocimiento de los elementos básicos, color,

<p>configurativos. Expresividad del color. La luz. La composición.</p> <ul style="list-style-type: none"> Niveles de iconicidad en las imágenes. 	<p>percepción, comunicación, artes plásticas.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas y expresivas.</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar imágenes diferenciando, identificando y valorando los distintos estilos y tendencias de las artes.</p>	<p>composición, iconicidad en obras de arte y propias.</p> <p>Creación de composiciones utilizando y experimentando con los elementos básicos, composición, color, textura, luz.</p> <p>Aplicación de los estilos pictóricos a creaciones propias.</p> <p>Realización de ilustraciones aplicando el color RGB.</p>
<p>Bloque 2: Comunicación Audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> Interpretación y comentarios de imágenes. Imagen fija: la fotografía. Imágenes en movimiento: mensajes visuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas. Animación. 	<p>1. Identificar y reconocer los elementos constitutivos y configuradores del diseño y de los lenguajes audiovisuales.</p> <p>2. Analizar e interpretar críticamente las imágenes del entorno cultural, visual y audiovisual.</p> <p>3. Realizar composiciones audiovisuales creativas.</p> <p>4. Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías para creaciones propias.</p>	<p>Realización de un fotomontaje.</p> <p>Análisis crítico de cortos.</p> <p>Realización de un vídeo.</p> <p>Realización de fotografías.</p>
<p>Bloque 3: Dibujo Técnico</p> <ul style="list-style-type: none"> Redes modulares. Perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.. 	<p>5. Representar construcciones geométricas, objetos e ideas aplicando técnicas gráficas.</p> <p>Conocer y aplicar el lenguaje técnico-gráfico.</p>	<p>Realización de redes modulares.</p> <p>Ejercicios de vistas (planta, alzado y perfil)</p> <p>Ejercicios de Cónica frontal.</p>

CURSO: 4º ESO

CONTENIDOS BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
--------------------	---------------------------------	----------------------------

<p>Bloque 1: Comunicación visual y elementos Expresión plástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidades expresivas y creatividad. • Técnicas de expresión gráfico-plásticas. • Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. • Imágenes de diferentes períodos artísticos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y reconocer los distintos elementos configuradores. 2. Interpretar críticamente las imágenes. 3. Realizar composiciones creativas. 	<p>Análisis e identificación de obras de arte. Vanguardias. Realización de proyectos artísticos con distintas técnicas.</p>
<p>Bloque 2: Dibujo técnico Bloque 3: Fundamentos del diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones en el diseño gráfico. • Utilización de los recursos digitales. • Diseño y publicidad. • Herramientas informáticas para el diseño. • Tipos de programas: retoque fotográfico, • Procesos creativos en el diseño. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y reconocer los distintos elementos configuradores. 3. Realizar composiciones creativas. 4. Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías. 5. Crear composiciones y diseños. 	<p>Análisis de la configuración de diseños. Realización de un cartel.</p>
<p>Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fotografía. • La publicidad. Estereotipos y sociedad de consumo. • Lenguaje cinematográfico. • Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. • Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Interpretar críticamente las imágenes. 3. Realizar composiciones creativas. 4. Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías. 	<p>Edición de fotografías Análisis crítico de la publicidad. Estereotipos. Realización de un vídeo. Presentación de trabajos utilizando soportes digitales.</p>