	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 1 de 44


ÍNDICE:

- 1. OBJETIVOS.**
- 2. CONTENIDOS.**
- 3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.**
- 4. CONTENIDOS MÍNIMOS.**
- 5. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.**
- 6. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJES DE LOS ALUMNOS.**
- 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**
- 8. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN.**
- 9. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON PENDIENTES.**
- 10. PRUEBA EXTRAORDINARIA.**
- 11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.**
- 12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.**
- 13. MEDIADAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ALUMNOS QUE LAS PRECISEN.**
- 14. ALUMNOS CON PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.**
- 15. MODIFICACIONES RESPECTO A LA EDICIÓN ANTERIOR.**

1. OBJETIVOS.

La materia de Educación plástica y visual contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan alcanzar los siguientes objetivos:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Relacionar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, como medio de expresión para enriquecer el desarrollo del pensamiento lógico y sensorial.
4. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico y visual como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad para otras áreas de conocimiento, dado sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, metodológicos y experimentales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.
6. Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, sabiendo relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
7. Utilizar el lenguaje plástico para expresar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
8. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
9. Representar cuerpos y espacios simples con dominio 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.
10. Respetar y apreciar otros modos de expresión plástica y visual distintos del propio y de los dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
11. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
12. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

	Curso: 1º	Etapas: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 2 de 44

2. CONTENIDOS.

2.1. BLOQUE I. Unidad 1. Lenguaje visual.

Los códigos visuales forman parte de nuestros sistemas de comunicación. Con ellos, el ser humano es capaz de transmitir sus experiencias y conocimientos, así como sus vivencias e inquietudes. Por tanto, es fundamental introducir a los alumnos en el análisis de diferentes procesos perceptivos y de las relaciones entre las imágenes. Asimismo, el alumno necesita dominar distintos recursos para crear imágenes visuales, mejorando su expresividad plástica y sus capacidades comunicativas. Los objetivos fundamentales de esta unidad son, pues, los de dotar al alumno con las capacidades interpretativas y creativas que le permitan comprender, interpretar y ser crítico con la información audiovisual que le rodea, así como ser capaz de utilizar los códigos visuales en sus creaciones plásticas con el fin de transmitir sus propios sentimientos e ideas.

Los contenidos de la unidad 1, Lenguaje visual, se relaciona con dos bloques de contenidos del currículo oficial: el bloque 1, Observación, en lo referente a la *Explotación de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos*, así como con la *Valoración de la imagen como medio de expresión*; y el bloque 3, Entorno audiovisual y multimedia.

De la misma manera, esta unidad contribuyen a la adquisición de la competencia cultural y artística, pues el alumno aprende a identificar diferentes códigos artísticos, así como a mirar, ver, observar y percibir. Atendiendo al currículo oficial, se trabajan también en textos y actividades las competencias de autonomía e iniciativa personal y aprender a aprender, fomentando la creatividad y el espíritu crítico; el tratamiento de la información y competencia digital; la competencia lingüística con el trabajo de textos literarios y otros lenguajes como el cómic; y la competencia para la interacción con el mundo físico en lo relativo a la concienciación de la influencia de la actividad humana en el medio.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.	1.1. Reconocer la función del emisor, el mensaje, el receptor y el medio.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia lingüística
2. Diferenciar principios de percepción utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales.	2.1. Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.	
3. Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.	3.1. Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de principios perceptivos. 3.2. Lograr transmitir en imágenes: ideas, sensaciones o emociones a través de imágenes y expresiones audiovisuales.	


CONTENIDOS

1. La comunicación visual y sus elementos.
Recreación de procesos comunicativos en diferentes contextos, distinguiendo emisor, mensaje, receptor y medio.
2. El lenguaje visual. Clases.
Análisis de diversas imágenes y estudio de diversos efectos visuales empleados en su representación.
3. La percepción visual y la observación. Los principios perceptivos básicos.
Apreciación del proceso perceptivo como condicionante en la comunicación visual.
4. Función de las imágenes: descriptiva, informativa, estética, expresiva y comunicativa.
Observación, descripción y clasificación de las formas gráficas y los objetos visuales del entorno.

2.1.1. Orientaciones metodológicas.

2.1.1.1. Conocimientos previos

En Primaria, los alumnos han conocido la capacidad expresiva de la imagen, así como su poder informativo, y han experimentado con dichos aspectos creando composiciones artísticas, publicitarias, etc.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 3 de 44

Para comenzar el estudio del *Lenguaje Visual* en el libro *Educación Plástica y Visual I*, se recuerdan estas funciones a través de diferentes mensajes publicitarios y obras, reproducidos en la presentación de la unidad. El alumno debería poder responder en esas páginas a las preguntas planteadas sobre el lenguaje publicitario.

2.1.1.2. Previsión de dificultades.

Los contenidos de la unidad de Plástica I son sencillos y no deberían suponer un problema de comprensión para los alumnos. Quizá, una de las mayores complejidades de la unidad es la captación de los mensajes de las campañas publicitarias, problema que se puede solucionar con la práctica del análisis en mensajes publicitarios destinados a la edad y gustos del alumno. Otra posible dificultad sería la de distinguir los diferentes efectos visuales relacionados con la percepción, para lo que se aconseja la práctica con diversas imágenes y contextos para que el alumno pueda discernirlos.

Es común encontrar en los alumnos cierta dificultad a la hora de clasificar imágenes según su función, para lo que se aconseja, en estos cursos, el uso de imágenes cuya función quede claramente definida por su contenido visual y literario.

2.1.1.3. Vinculación con otras áreas.

Tecnología. El estudio de las tecnologías es necesario en esta unidad debido a la relación que se establece entre el lenguaje visual y los medios digitales, que el alumno observará y manejará.

Lengua. En esta materia se establece un continuo paralelismo entre los componentes de cualquier proceso comunicativo. Asimismo, el análisis de todo tipo de signos y lenguajes publicitarios, la interpretación de textos literarios, y la especial atención al cómic, son elementos relacionados con el aprendizaje lingüístico.

2.1.1.4. Temporalización.

Para explicar los contenidos y realizar las 5 láminas de actividades previstas se precisan aproximadamente 11 sesiones.

2.1.2. Educación en valores.

La selección de imágenes permite trabajar aspectos fundamentales de la educación en valores como la preocupación por el medio ambiente, la necesidad de la igualdad de sexos, el consumo responsable, y la educación vial.

Las mismas imágenes y las actividades de la sección Pon a prueba tus competencias, como Fotografía y denuncia o La fuerza de las Imágenes, impulsan con fuerza el interés del alumno en el valor de la solidaridad.

2.1.3. Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas.

Competencia cultural y artística.

El tratamiento del lenguaje visual y audiovisual favorece el desarrollo de la sensibilidad artística y permite apreciar la expresión artística como medio de comunicación personal y colectiva. El trabajo de esta competencia permite, también en esta unidad, desarrollar las habilidades y actitudes interculturales, identificando las diferencias culturales, y establecer puentes comunicativos a través de la expresión visual, fomentando la sensibilización hacia otras culturas.

Competencia lingüística.


En el estudio del lenguaje visual y audiovisual se fomenta la reflexión sobre el lenguaje y sus posibilidades, así como el desarrollo en las actividades de la comunicación escrita. Igualmente, a través de la interpretación de los textos iniciales y, en especial, de los fragmentos literarios al final de la unidad, se impulsa también la interpretación de diferentes tipos de textos con distintas intenciones comunicativas.

Competencia para el tratamiento de la información y competencia digital

En esta unidad se requiere el uso de herramientas tecnológicas como la fotografía, la grabación digital y el tratamiento de las imágenes, además de páginas web como librosvivos.net y otras en las que los alumnos pueden encontrar información adicional, vídeos, actividades interactivas, mini cuestionarios, etc. De la misma manera, se insiste en el uso ético y responsable de la información y de las herramientas tecnológicas, favoreciendo así el respeto a la vida privada y al trabajo de otros componentes de un equipo.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal

A través de las múltiples actividades de creación artística, se pone de manifiesto un trabajo que fomenta la innovación de los alumnos, pues permite desarrollar la creatividad como fuente de progreso y aplicarla en diferentes situaciones. Este punto se refuerza especialmente con las actividades en grupo, cuya finalidad es la

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 4 de 44

creación de un proyecto original sobreponiéndose a los problemas y situaciones de cambio. El liderazgo en este tipo de actividades debe también implicar el respeto y la empatía entre los participantes.

2.1.4. Otras competencias de carácter transversal.


Aprender a pensar.

Consideramos importante reforzar el desarrollo de la capacidad de reflexión y el sentido crítico del alumno. Al final de cada bloque de contenidos se presenta una doble página con actividades que exigen al alumno un ejercicio reflexivo y crítico.

2.1.5. Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica I.

A lo largo de la unidad 1 se pueden trabajar diversas competencias básicas que prescribe el currículo. Realizaremos un trabajo más intensivo con algunas de ellas, para las que se han seleccionado descriptores competenciales específicos con el objeto de evaluarlas.

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Cultural y artística	Sensibilidad artística. Conocimiento y aprecio del hecho cultural en general y del artístico en particular.	Comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.	Identifica las manifestaciones visuales y creativas de su entorno cultural y de otros. Comprende las diferencias y valora las aportaciones interculturales, aceptando la validez de las diferentes expresiones. Desarrolla tus competencias – El lenguaje publicitario. Actividades de la unidad: 4. Pon a prueba tus competencias – El código de circulación. – Las cubiertas de Daniel Gil.
	Habilidades y actitudes interculturales. Sensibilización para interactuar con las diversas culturas aceptando las diferencias.	Identificar la propia identidad cultural y la percepción de diferencias con respecto a otra. Mantener una actitud abierta y de respeto hacia otras culturas.	
Tratamiento de la información y competencia digital	Uso de las herramientas tecnológicas.	Hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles, para aplicarlos en diferentes entornos y para resolver problemas reales.	Utiliza diferentes recursos tecnológicos, no exclusivamente informáticos, como medios para adquirir conocimientos y expresarlos, comprendiendo la importancia de las TIC en su formación y en la de los demás, dentro y fuera del centro escolar.
	Uso ético y responsable de la información y las herramientas tecnológicas.	Apreciar el impacto que han tenido las TIC en el mundo personal y socio laboral.	

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 5 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	----------------

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Lingüística	Reflexión sobre el lenguaje.	Conocer la versatilidad del lenguaje en función del contexto y la intención comunicativa. Ser consciente de que el lenguaje es una herramienta de interpretación y comprensión de la realidad y debe ser un instrumento para la transmisión de valores, fomentando la igualdad y eliminando los estereotipos y expresiones racistas o sexistas.	Conoce y maneja el lenguaje visual y los códigos lingüísticos que en él se utilizan para comunicar diferentes intenciones, estados de ánimo, ideas, etc., e interpreta dichas emociones e ideas en las creaciones plásticas de otros desde el respeto.
	Comunicación escrita.	Aplicar de forma efectiva habilidades lingüísticas y estrategias no lingüísticas, para interactuar y producir textos escritos adecuados a la situación comunicativa, con intenciones comunicativas o creativas diversas.	


2.2. BLOQUE 2. Unidad 2. Elementos de la expresión plástica.

Como cualquier otro tipo de lenguaje, el lenguaje plástico posee una serie de elementos que lo articulan y forman su estructura comunicativa. Estos elementos son, entre otros, el punto, la línea, el plano y la textura. Conocer las características y posibilidades expresivas de estos elementos permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad. Sería enriquecedor para los alumnos el reconocer que mediante el uso de estos elementos plásticos en las obras de arte se pueden comunicar sentimientos e influir en el estado de ánimo de las personas. Esta sensibilización les permitirá a su vez transmitir estas maneras de sentir a través de sus expresiones artísticas.

La explotación de los significados de las imágenes y sus simbolismos, así como el análisis de las mismas como medios de expresión, son esenciales en estas unidades, abarcando así los contenidos del bloque 1 del currículo oficial, Observación. Asimismo, la explotación por parte de los alumnos de los recursos expresivos en sus propias creaciones plásticas se vincula con el bloque 2, Experimentación y descubrimiento.

En esta unidad, además, se impulsa el desarrollo de las competencias básicas del alumno, en especial la competencia cultural y artística, la competencia para la interacción con el mundo físico, la competencia social y ciudadana, la competencia matemática, la competencia lingüística y el tratamiento de la información y competencia digital.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Conocer los principales elementos plásticos de una obra y sus clasificaciones.	1.1. Reconocer e identificar los elementos plásticos en cualquier obra plástica y distinguirlos según distintas clasificaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística • Competencia para la interacción con el mundo físico
2. Valorar su importancia de los elementos plásticos a la hora de generar sensaciones visuales o psicológicas.	2.1. Reconocer diferentes intenciones expresivas en obras de arte plástico y describir qué influencia tienen los elementos plásticos en dichas sensaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia social y ciudadana • Competencia matemática • Competencia lingüística • Tratamiento de la

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 6 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	----------------

3. Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.	3.1. Utilizar los elementos básicos de la expresión plástica con diferentes técnicas para producir composiciones expresivas.	información y competencia digital • Competencia emocional
--	--	--

CONTENIDOS

<p>1. Elementos básicos de la expresión visual. Observación los elementos plásticos en obras de arte y análisis de las emociones que transmiten.</p> <p>2. El punto: descripción y características. Funciones expresiva y compositiva. Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del punto.</p> <p>3. La línea: descripción y características estructurales. Funciones expresiva y compositiva. Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad de la línea.</p> <p>4. El plano: descripción y características. Sensaciones tridimensionales. El plano como elemento compositivo. Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del plano</p> <p>5. La textura: tipos de textura. Texturas tácticas y visuales, naturales y artificiales. Participar en grupo en análisis de texturas a través de tacto, oído y vista. Valorar las sensaciones que producen.</p>
--

2.2.1. Orientaciones metodológicas.

2.2.1.1. Conocimientos previos.

En Educación Primaria se han tratado las posibilidades expresivas de la línea, del color y de la composición, aunque de forma meramente práctica. Para la introducción de las unidades relacionadas con los elementos de la expresión plástica en Educación Secundaria Obligatoria, es imprescindible que el alumno desarrolle su capacidad de observación en las aperturas de las unidades.

En Educación Plástica y Visual I, es conveniente explicar de forma breve al alumnado cómo a partir de unos elementos básicos se puede configurar cualquier composición y que, por tanto, su comprensión y dominio técnico son esenciales. Para ello es aconsejable, antes del estudio teórico, la práctica con diferentes trazos y materiales que el alumno debe analizar.

2.2.1.2. Previsión de dificultades.

Los alumnos suelen encontrar difícil la expresión de emociones. Dada la importancia de este aspecto en estas unidades, es conveniente crear un clima de respeto y confianza entre los compañeros, quienes deberán aceptar las diferentes opiniones y puntos de vista desde el respeto. Otro aspecto complejo, especialmente en los primeros cursos, es el referido al aspecto tridimensional en la representación de los elementos plásticos.

2.2.1.3. Vinculación con otras áreas.

Tecnología. Tanto por el estudio de las texturas como por el uso de las tecnologías informáticas, esta unidad de Educación Plástica y Visual I complementa los contenidos estudiados en la materia de tecnología.

Geografía e Historia. En la sección *Pon a prueba tus competencias* se presenta un planteamiento cronológico de la evolución artística de un pintor y se propone el trabajo del alumno entorno al interés por el entorno urbano.

Matemáticas. En Plástica I se proponen, también en la sección *Pon a prueba tus competencias*, la relación del vocabulario plástico con el matemático y las relaciones de representación.

2.2.1.4. Temporalización.


Para explicar los contenidos y realizar las 5 láminas de actividades previstas se precisan aproximadamente 11 sesiones.

2.2.2. Educación en valores.

El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas nos introducen en el contenido transversal Educación moral y cívica, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones. El cuidado de los materiales utilizados y la limpieza de los trabajos son aspectos que se relacionan con la Educación del consumidor.

2.2.3. Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas.

Competencia cultural y artística.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 7 de 44

En esta unidad se pretende que el alumno asimile la capacidad expresiva del arte a través de los elementos básicos que lo conforman, contribuyendo al desarrollo de su sensibilidad artística. De igual modo, el estudio de este aspecto a través de algunas de las obras pictóricas, escultóricas y arquitectónicas fundamentales del arte contemporáneo contribuye a fomentar el interés de la clase por el patrimonio cultural y artístico. Finalmente, la continua experimentación plástica del alumno favorece el desarrollo de su expresión artística.

Competencia para la interacción con el mundo físico.

La relación entre el ser humano y el entorno forma parte de la expresión plástica y visual, tanto por la reproducción que las obras de arte hacen de la realidad, de forma aparente o intelectual, así como por la relación física directa que los conjuntos artísticos pueden tener al instalarse o construirse en paisajes naturales. Es a través del conocimiento de estas relaciones que el alumno puede desarrollar una conciencia positiva sobre el medio natural y el desarrollo sostenible en relación con el arte.

Competencia social y ciudadana

Como manifestación fundamental y exclusiva del ser humano, el arte ha formado parte de la estructura social del hombre desde sus orígenes, tanto como medio de expresión y comunicación, como en su faceta de reflejo de los diferentes momentos históricos. Asimismo, las posibilidades plásticas han permitido el desarrollo de medios de expresión asociados a otras materias como las gráficas, que facilitan la interpretación del entorno. En *Educación Plástica y Visual I* se refuerzan estos aspectos, haciendo a los alumnos apreciar el valor artístico de su ciudad y la importancia del respeto del entorno. Se favorece así el compromiso democrático y solidario con la realidad personal y social, fomentando de la misma manera el desarrollo personal y social del propio alumno.

Competencia matemática

El lenguaje matemático está enormemente vinculado a la materia de Educación plástica y visual, no únicamente en las unidades relacionadas con la geometría, sino en el propio lenguaje utilizado en la expresión plástica. Es el caso de los elementos básicos de la expresión plástica, punto, línea y plano, entre otros, y su vinculación con el lenguaje y los medios de expresión matemáticos. Mostrando esta relación se pretende favorecer el desarrollo del razonamiento y la argumentación del alumno, así como el uso de elementos y herramientas matemáticos.

Competencia lingüística.

El planteamiento de las unidades, que abren y cierran con textos, así como el interés por otras actividades artísticas que utilicen el lenguaje no verbal y verbal como medios de expresión impulsan el interés por la lectura y la expresión verbal y no verbal, ayudando a la reflexión sobre el lenguaje y al desarrollo de la comunicación escrita, oral y no verbal.

2.2.4. Otras competencias de carácter transversal.


Competencia emocional

El cuestionamiento sobre la transmisión de emociones en las representaciones artísticas, y el impulso hacia la reflexión personal sobre los sentimientos que se desarrollan ante la observación artística impulsan la conciencia emocional. Se fomenta así tanto la conciencia de las propias emociones como la empatía emocional a través de medios de expresión no verbales, y se exige el esfuerzo a la hora de poner nombre a las diferentes emociones.

2.2.5. Tratamiento específico de las competencias básicas.


En esta unidad se pueden trabajar diversas competencias básicas que prescribe el currículo. Realizaremos un trabajo más intensivo con algunas de ellas, para las que se han seleccionado descriptores competenciales específicos con el objeto de llevar a cabo una evaluación de las mismas.

COMPETENCIA 1 ^{er} nivel concreción	SUBCOMPETENCIA A 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
--	--	---	-------------------------------------

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 8 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	----------------

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA A 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Cultural y artística	Patrimonio cultural y artístico	Conocer las principales instituciones, obras y manifestaciones del patrimonio cultural y desarrollar el interés por participar en la vida cultural.	<p>Conoce el patrimonio artístico y lo respeta, mostrando una actitud abierta y de respeto por las creaciones artísticas independientemente de origen o ideología del artista, y contribuyendo a su conservación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [UD 2]: El peine del viento. – [UD 2]: Los elementos plásticos en el arte. • Materiales y técnicas <ul style="list-style-type: none"> – [UD 2]: Antonio López. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [UD 2]: Los elementos plásticos en los edificios. – [UD 2]: La obra de Kandinsky.
		Contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.	
		Identificar las relaciones entre las diferentes manifestaciones artísticas y la sociedad o con la persona o la colectividad que las crea.	
Competencia para la interacción con el mundo físico	Medio natural y desarrollo sostenible	Comprender la influencia de las personas en el medio ambiente a través de las diferentes actividades humanas y valorar los paisajes resultantes.	<p>Observa la influencia del arte sobre el medio y analiza las diferentes texturas naturales que se utilizan en la creación plástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [UD 2]: El peine del viento. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [UD 2]: Los elementos plásticos en los edificios.
Competencia social y ciudadana	Desarrollo personal y social	Conocer y comprender la realidad histórica y social del mundo y su carácter evolutivo.	<p>Reconoce la importancia del respeto así como los peligros que entraña la pasividad social y ejerce una ciudadanía activa evitando dichos comportamientos pasivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [UD 2]: El peine del viento. – [UD 2]: Los elementos plásticos en el arte. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [UD 2]: Los elementos plásticos en los edificios. – [UD 2]: La obra de Kandinsky.
	Compromiso democrático y solidario con la realidad personal y social.	Mantener una actitud constructiva, solidaria y responsable ante los problemas sociales.	
		Adoptar un sentimiento de pertenencia a la sociedad en la que se vive y de una ciudadanía global y compatible con la identidad local.	
Competencia matemática	Razonamiento y argumentación.	Interpretar y expresar con claridad y precisión distintos tipos de información, datos y argumentaciones, utilizando vocabulario matemático.	<p>Interpreta datos matemáticos utilizando el vocabulario adecuado y aplica diferentes herramientas matemáticas para representarlos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 9 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	----------------

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA A 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
	Uso de elementos y herramientas matemáticos.	Conocer y aplicar herramientas matemáticas para interpretar y producir distintos tipos de información.	– [UD 2]: Punto, línea y plano en las gráficas.

2.3. BLOQUE 3. Unidad 3. El color.

El color es una de las cualidades que mejor definen nuestro entorno visual. La complejidad aparente de ese cromatismo casi infinito se presenta, al final, como la mezcla de unos pocos colores que configuran nuestro mundo. La percepción de los colores, su expresividad o su lenguaje son algunos de los conceptos que necesitan ser tratados de forma independiente respecto al resto de los elementos básicos del lenguaje plástico, dada su magnitud e importancia. Por ello, el objetivo será dotar a los alumnos de las herramientas necesarias para analizar las relaciones básicas entre los colores y los mensajes visuales que son capaces de emitir.


Los contenidos de esta unidad están relacionados con el bloque 2 del currículo oficial Experimentación y descubrimiento, concretamente en lo referido a la *Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.)*. Y también se relacionan con el bloque 4, Expresión y creación, en lo referente a *Experimentación y utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas*.

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia cultural y artística. Se pone especial énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que le son propios. Además, atendiendo a las demandas del currículo oficial, se trabajan otras competencias como la competencia para el tratamiento de la información y competencia digital, la competencia social y ciudadana, la interacción con el mundo físico o la competencia lingüística.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones, para realizar determinadas combinaciones cromáticas.	1.1. Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística • Interacción con el mundo físico
2. Diferenciar las relaciones existentes entre los colores, para poder apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático.	2.1. Discernir los colores primarios de los secundarios. 2.2. Componer el círculo cromático a partir de colores primarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Tratamiento de la información y competencia digital
3. Apreciar el significado del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.	3.1. Crear determinadas sensaciones a través de la utilización de gamas cromáticas. 3.2. Elaborar composiciones usando diferentes relaciones armónicas. 3.3. Efectuar composiciones con distintos valores tonales de un color.	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomía e iniciativa personal • Aprender a aprender • Competencia social y ciudadana

CONTENIDOS

<ol style="list-style-type: none"> 1. El círculo cromático. Colores primarios, secundarios y complementarios. Interés por la clasificación de los colores y sus relaciones. 2. Síntesis sustractiva. Colores pigmento primario y secundario. Colores pigmento complementario. Predisposición para experimentar con técnicas y materiales los conocimientos sobre luz y color. 3. Cualidades fundamentales del color: tono, valor y saturación. Análisis del tratamiento del color en pinturas de distintas épocas.

	Curso: 1º	Etapas: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 10 de 44

4. Gamas cromáticas. Policromía y monocromía.
Esfuerzo y constancia en la aplicación correcta del color.
5. Relaciones armónicas entre colores.
Realización de composiciones con distintos grados de saturación y de composiciones armónicas.

2.3.1. Orientaciones metodológicas.

2.3.1.1. Conocimientos previos.

En Primaria ya se han trabajado contenidos como la diferencia entre colores primarios y secundarios o el círculo cromático, así como la realización de composiciones utilizando colores fríos o cálidos, o la utilización de la luz y el color en diferentes composiciones. Para comenzar la unidad *El color* correspondiente a *Educación Plástica y Visual I*, sería conveniente recordar estos conceptos. Se puede utilizar las imágenes de la entrada de la unidad para plantear cuestiones relativas a estos conceptos.

2.3.1.2. Previsión de dificultades.

Los contenidos de la unidad de Plástica I son sencillos y no deberían suponer un problema de comprensión para los alumnos. Quizá, una de las mayores complejidades con las que estos se pueden encontrar es la realización de composiciones con distintos grados de saturación o con mayor o menor luminosidad, o la realización de composiciones en las que se pueda poner de manifiesto distintos valores expresivos mediante el uso de gamas cromáticas.

2.3.1.3. Temporalización.

Para explicar los contenidos y realizar las 5 láminas de actividades se precisan aproximadamente 11 sesiones.

2.3.2. Contribución de la unidad a la adquisición de las competencias básicas.

Competencia cultural y artística

La asignatura se presta especialmente a fomentar la adquisición de esta competencia. Cabe destacar la expresión artística y la expresión y comunicación personal y colectiva mediante códigos artísticos. En las múltiples actividades de creación planteadas, se pueden conocer y utilizar de forma básica las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos; y se puede poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresar de forma personal ideas, experiencias o sentimientos mediante códigos artísticos.

Competencia lingüística

A través de textos que se proponen al principio y al cierre de las unidades, se trabajan la interpretación y la expresión en la comunicación escrita de modo que permite conocer y comprender diferentes tipos de textos con distintas intenciones comunicativas y aplicar de forma efectiva habilidades lingüísticas para producir textos escritos adecuados a la situación comunicativa. En el tema del color se ha fomentado la interpretación de textos periodísticos en ambos cursos.

Competencia para la interacción con el mundo físico


Es importante hacer un uso adecuado de materiales como las témperas o de los papeles empleados para la creación de obras artísticas. Tomar conciencia del reciclaje permite trabajar el medio natural y el desarrollo sostenible; concretamente, permite adquirir un compromiso activo en la conservación de los recursos y la diversidad natural, así como comprender la influencia de las personas en el medio ambiente a través de las diferentes actividades humanas y valorar los paisajes resultantes. Además, se proponen actividades de observación y respeto del entorno físico a través de su Interpretación plástica.

Competencia para el tratamiento de la información y competencia digital

A lo largo de toda la unidad se plantean numerosas llamadas a la página web librosvivos.net y otras páginas, en las que los alumnos pueden encontrar información adicional, vídeos explicativos, actividades interactivas, mini cuestionarios, etc. Se trabaja de este modo el uso de herramientas tecnológicas; lo que permite identificar y utilizar las herramientas de la información y la comunicación como herramienta de aprendizaje, trabajo y ocio.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal

A través de las múltiples actividades de creación artística, se pone de manifiesto un trabajo que fomenta la innovación de los alumnos, pues permite desarrollar la creatividad como fuente de progreso y aplicarla en diferentes situaciones. Asimismo, permite trabajar el desarrollo de la autonomía personal, pues potencia el

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 11 de 44

conocimiento profundo, ajustado y realista de uno mismo, cultiva la autoestima y desarrolla la autocrítica, la tolerancia a la frustración y el espíritu de superación.

2.3.3. Otras competencias de carácter transversal.


Aprender a pensar.

Consideramos importante reforzar el desarrollo de la capacidad de reflexión y el sentido crítico del alumno. Al final de cada bloque de contenidos se presenta una doble página con actividades que exigen al alumno un ejercicio reflexivo y crítico.

2.3.4. Tratamiento específico de las competencias básicas.

A lo largo de esta unidad se pueden trabajar diversas competencias básicas que prescribe el currículo. Realizaremos un trabajo más intensivo con algunas de ellas, para las que se han seleccionado descriptores competenciales específicos con el objeto de llevar a cabo una evaluación de las mismas.

COMPETENCIA 1 ^{er} nivel concreción	SUBCOMPETENCIA A 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Cultural y artística	Sensibilidad artística. Conocimiento y aprecio del hecho cultural en general y del artístico en particular.	Comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.	Conoce diferentes manifestaciones como la pintura y otras como el cine o el diseño digital en que los elementos plásticos y el sentido estético pertenecen al campo de la expresión plástica. Disfruta con ellas y hacer una valoración crítica de las mismas. • Desarrolla tus competencias – [Ud 3]: El blanco en los cuadros de Picasso – [Ud 3]: El color en la pintura • Pon a prueba tus competencias – [Ud 3]: El color en el cine – [Ud 3]: Retoca tus fotografías – [Ud 3]: <i>La habitación de Arles</i> , de Van Gogh
		Adquirir sensibilidad y sentido estético para comprender, apreciar, emocionarse y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales.	
Tratamiento de la información y competencia digital	Obtención, transformación y comunicación de la información.	Buscar y seleccionar información con distintas técnicas, según la fuente o el soporte.	Sabe buscar la información requerida y organizarla para redactar un resumen con el que responder a cuestiones previamente planteadas. • Pon a prueba tus competencias – [Ud 3]: El color en el cine
		Organizar y analizar la información, transformándola en esquemas de fácil comprensión.	

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 12 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	-----------------

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA A 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
	Uso de las herramientas tecnológicas.	Hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles, para aplicarlos en diferentes entornos y para resolver problemas reales.	<p>Conoce las técnicas de tratamiento del color en diferentes programas de dibujo y tratamiento de imágenes, así como en la impresión digital y experimenta con ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de unidad: <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 3]: Relación de colores afines. • Librosvivos.net/ <ul style="list-style-type: none"> –UD 3 /INTERACTIVOS/46 • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 3]: Retoca tus fotografías
		Identificar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como medio de relación y comunicación, para transmitir y generar conocimiento, y como herramienta de aprendizaje, trabajo y ocio.	<p>Extrae respuestas para generar nuevos conocimientos a partir de la visualización activa de páginas web y vídeos digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de unidad: <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 3]: 6. • Materiales y técnicas <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 3]: Vídeo: las témperas. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 3]: El color en el cine
Social y ciudadana	Desarrollo personal y social.	Conocer y comprender la realidad histórica y social del mundo y su carácter evolutivo.	<p>Conoce la realidad histórica del nazismo, y reflexiona sobre ello.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 3]: El color en el cine


2.4. BLOQUE 2. Unidad 4. Las formas.

En esta unidad se estudian las formas, su clasificación, su representación y su expresividad. Es importante que el alumno comprenda la existencia de modos diferentes de representación según las épocas, estilos, gustos e intenciones.

Los contenidos de la unidad se relacionan con el bloque 2 del currículo oficial, Experimentación y descubrimiento y con el bloque 4, Expresión y creación, ambos en todos sus puntos. De la misma forma, esta unidad se relaciona con el bloque 5, Lectura y valoración de los referentes artísticos en lo relativo a la *Lectura de imágenes a través de los elementos visuales, conceptuales y sus relaciones, estableciendo los mensajes y funciones del patrimonio cultural propio y detectando las similitudes y diferencias respecto a otras sociedades y culturas*, y en lo relacionado con la *Diferenciación de estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural*.

El estudio de las formas en la Educación plástica y visual contribuye, como el resto de la materia, a la adquisición de las competencias básicas, en especial de la competencia cultural y artística. Sin embargo, la unidad dedicada al estudio de las formas permite también la práctica de destrezas relacionadas con la competencia social y ciudadana, la competencia matemática, la competencia para la interacción con el mundo físico, la competencia para la autonomía e iniciativa personal y la competencia lingüística.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y valorar la importancia expresiva de las	1.1. Reconocer las características visuales de las formas y clasificarlas.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística • Autonomía e iniciativa personal

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 13 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	-----------------

formas en el lenguaje plástico y visual.		• Competencia lingüística
2. Representar las formas gráficamente e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación.	2.1. Utilizar algunos recursos expresivos en la representación de las formas. 2.2. Realizar, con diferentes materiales, formas que representen diferentes intenciones expresivas y posiciones en el espacio.	

CONTENIDOS

<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceptos básicos sobre las formas. Observación de las formas y reconocimiento de la importancia de su identificación y análisis. 2. Recursos para representar las formas. Representación de imágenes destacando cualidades. 3. Expresividad de las formas. Valoración de las formas para transmitir mensajes. 4. Las relaciones espaciales entre las formas. Identificación y representación de las tres dimensiones en el plano. 5. Las tendencias pictóricas de representación de la figura humana. Figuración, realismo y abstracción. Respeto por las diferentes manifestaciones artísticas, los distintos procedimientos y técnicas. Interés por la Historia del Arte y sus manifestaciones.

2.4.1. Orientaciones metodológicas.

2.4.1.1. Conocimientos previos.

A pesar de los conceptos nuevos para el alumno que se estudian en *Educación Plástica y Visual I*, el estudiante no desconoce el tema por completo. En Educación Primaria los alumnos ya han experimentado con múltiples recursos expresivos de la representación de las formas.

2.4.1.2. Previsión de dificultades.

El mayor problema del estudio de las formas en Educación Secundaria aparece, como en los demás bloques de contenido, con el inicio del estudio teórico de los conceptos que utilizan. Por la importancia de este aspecto, es fundamental fomentar la identificación de los contenidos teóricos en imágenes y la experimentación con los mismos. Del mismo modo, en este bloque es importante la distinción entre los conceptos de forma e imagen, dificultad que se puede solventar ayudando al alumno a reconocer las características de las formas establecidas en la unidad.

2.4.1.3. Vinculación con otras áreas.

Historia. La insistencia en la evolución artística y del conocimiento, así como la introducción a los diferentes estilos, se relaciona con los procesos de pensamiento y los procedimientos de la materia de Geografía e Historia.

2.4.1.4. Temporalización.


Para explicar los contenidos y realizar las 5 láminas de actividades se precisan aproximadamente 11 sesiones.

2.4.2. Educación en valores.

La gran variedad de opciones en la representación de las formas y los diferentes estilos implican la aceptación de otros puntos de vista desde el respeto, ayudando a la educación moral y cívica. El escaso número de artistas femeninas conocidas a lo largo de la historia, plasmado en estas páginas, permite trabajar la educación para la igualdad entre los sexos. La observación y el análisis de las proporciones, gestos y actitudes en la figura humana contribuyen a que los alumnos se conozcan y se diferencien de los demás de una manera respetuosa, fomentando la educación para la salud.

2.4.3. Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas.

Competencia cultural y artística

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 14 de 44

La unidad permite observar cualquier elemento del entorno, fomentando el desarrollo de la sensibilidad artística y el conocimiento y aprecio del hecho cultural en general y del artístico en particular. Asimismo, el trabajo con las formas puede ser abordado con diversos materiales y medios, favoreciendo la expresión artística y la expresión y comunicación personal y colectiva mediante códigos artísticos. Finalmente, en esta unidad se promueve el estudio de las formas a través de su representación en la Historia del arte, fomentando el conocimiento del patrimonio cultural y artístico como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y colectivo.

Competencia lingüística

En esta unidad se fomenta la interpretación de las formas desde otros lenguajes, tanto verbales como no verbales, especialmente el gestual, la comunicación oral y las posibilidades del lenguaje del cómic, impulsando la reflexión sobre el lenguaje por parte del alumno y su utilización. De la misma forma, es fundamental la comunicación escrita para la resolución de muchas de las actividades.

Competencia matemática

Las formas también integran el aprendizaje matemático, debido a la necesidad de desarrollar la visión espacial. Por esta razón, se han desarrollado actividades que permiten utilizar el razonamiento y la argumentación de la competencia matemática, y que ayudan a la resolución de problemas permitiendo relacionar y aplicar el conocimiento matemático a la realidad.

Competencia para la interacción con el mundo físico

A través de las imágenes publicitarias se impulsa el respeto por el medio natural y el desarrollo sostenible, favoreciendo el conocimiento de la influencia del propio alumno sobre el medio. Asimismo, se fomenta el conocimiento y la valoración del desarrollo científico y tecnológico a través del estudio de los medios tecnológicos y del uso de herramientas tecnológicas y digitales como la informática, la fotografía, la grabación, etc.

Competencia social y ciudadana

A través de las actividades propuestas, el alumno debe ser capaz de reconocer el carácter evolutivo de las creaciones humanas, ayudando a su desarrollo personal y social y fomentando la comprensión de las diferentes culturas y apreciando la propia. De esta manera se fomentará su compromiso democrático y solidario con la realidad personal y social.

2.4.4. Otras competencias de carácter transversal.


Aprender a pensar.

Consideramos importante reforzar el desarrollo de la capacidad de reflexión y el sentido crítico del alumno. Al final de cada bloque de contenidos se presenta una doble página con actividades que exigen al alumno un ejercicio reflexivo y crítico.

2.4.5. Tratamiento específico de las competencias básicas.

A lo largo de esta unidad se pueden trabajar diversas competencias básicas que prescribe el currículo. En este caso, sugerimos realizar un trabajo más intensivo con algunas de ellas, para las que se han seleccionado descriptores competenciales específicos con el objeto de evaluarlas.

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA A 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Cultural y artística	Patrimonio cultural y artístico.	Identificar las relaciones entre las manifestaciones artísticas y la sociedad (mentalidad, técnicas de la época).	Reconoce en ejemplos concretos la evolución artística y la relaciona con el período histórico. <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – El teatro de sombras. – La profundidad, hace siglos. – El modernismo y Gaudí.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 15 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	-----------------


COMPETENCIA 1 ^{er} nivel concreción	SUBCOMPETENCIA A 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Autonomía e iniciativa personal	Innovación.	Desarrollar habilidades para el diálogo y la cooperación y resolver los conflictos planteados.	Es capaz de participar en tareas en grupo, plantea las ideas propias y acepta las diferentes propuestas para alcanzar los objetivos. • Actividades de unidad: 5, 7 • Pon a prueba tus competencias – El teatro de sombras. – El Modernismo y Gaudí.
Lingüística	Reflexión sobre el lenguaje.	Conocer la versatilidad del lenguaje en función del contexto y la intención comunicativa. Ser consciente de que el lenguaje es una herramienta de interpretación y comprensión de la realidad y debe ser un instrumento para la transmisión de valores, fomentando la igualdad y eliminando los estereotipos.	Observa las diferencias entre el lenguaje verbal y no verbal y las aplica por escrito en cuestiones muy diferentes. • Desarrolla tus competencias – ¿Es una vaca un cuadro abstracto? • Pon a prueba tus competencias – El teatro de sombras. – El modernismo y Gaudí.

2.5. BLOQUE 2. Unidad 5. Las forma en el espacio.

La luz y el volumen son especialmente tratados en Educación Plástica y Visual I. Se trata, pues, de aproximar al alumno a la representación de las formas con volumen tanto en el plano como en el espacio. Se facilitan procedimientos y recursos útiles para dibujar en el plano la realidad tal y como se presenta en el espacio, y se entra en contacto con las primeras y más sencillas técnicas que permiten la actividad plástica tridimensional y potencian la creatividad. El objetivo fundamental es la interpretación de formas en contextos espaciales y la descripción gráfica de objetos tridimensionales. Se trabaja también un recurso expresivo muy importante: la luz. La luz tiene la capacidad de cambiar la apariencia de los cuerpos según la dirección o intensidad que tenga. Por ello, es importante profundizar en estos temas, así como conocer las zonas de luz y sombra originadas al iluminar un cuerpo y representarlas gráficamente mediante la técnica del claroscuro.

Los contenidos de esta unidad se relacionan con el bloque 2, Experimentación y descubrimiento, al fomentar la experimentación y exploración de los elementos que estructuran las formas e imágenes, el análisis de elementos y técnicas como el claroscuro, la posición o la situación y su representación, y al sensibilizar al alumno ante las variaciones lumínicas y la representación del volumen en obras tridimensionales y planas. Asimismo, la unidad está relacionada con el bloque 4, Expresión y creación, por el esfuerzo que se requiere por parte del alumno en la creación reflexiva de apuntes, esbozos y esquemas tanto en las creaciones propias como en las colectivas.

El estudio de la luz y el volumen en el arte permite el desarrollo de la competencia cultural y artística. Sin embargo, la necesidad de desarrollar el pensamiento abstracto y espacial vincula esta unidad con la competencia matemática en primer lugar, y con la observación científica, es decir, con la competencia para la interacción con el mundo físico en segundo lugar. La captación de la evolución de sus propias capacidades de observación, creación y solución por parte del alumno ayudará a trabajar la competencia para aprender a aprender. Finalmente, la necesidad de expresar estos razonamientos de formas muy variadas fomenta la mejora de la competencia lingüística del alumno.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 16 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	-----------------

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Observar y las relaciones básicas de la figura con el espacio y algunos métodos de representación.	1.1. Entender el concepto de espacio y aplicar algunos principios básicos en su representación.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia matemática • Competencia lingüística
2. Representar la influencia de las luces y sombras sobre objetos sólidos en el plano a partir de diferentes procedimientos.	2.2. Conocer las clases de luz y observar su incidencia sobre los objetos. 2.3. Apreciar las zonas de luz y sombra en objetos iluminados. 2.1. Dibujar claroscuros de objetos iluminados con luz lateral y mono focal.	
3. Interpretar el volumen y la luz en la escultura y experimentar estos conocimientos con las técnicas del modelado.	3.1. Identificar los tipos de escultura y observar su volumen. 3.2. Modelar volúmenes en tres dimensiones utilizando diversos procedimientos.	
CONTENIDOS		
<p>1. El espacio y el volumen de los cuerpos. Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas.</p> <p>2. El volumen y su representación. El encajado. Disposición para experimentar con nuevas técnicas y aplicación de diversos procedimientos para la representación del volumen.</p> <p>3. Cualidades de la luz: dirección y calidad. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados. El claroscuro. Interés por las nuevas técnicas de dibujo y gusto por el trabajo limpio y bien realizado.</p> <p>4. El volumen en el modelado. Experimentación con diferentes técnicas de modelado. Valoración y respeto por el trabajo ajeno.</p>		

2.5.1. Orientaciones metodológicas.

2.5.1.1. Conocimientos previos.

Los alumnos de *Educación Plástica y Visual I* ya han sido introducidos, en Educación Primaria, a la representación del volumen y del espacio, de forma superficial, así como al estudio de la luz. Respecto a esta última, han estudiado la incidencia sobre los objetos en interiores y paisajes. Sin embargo, los alumnos no han desarrollado las relaciones entre volumen y luz. Por último, es importante recordar que los alumnos se han iniciado en la técnica del claroscuro a través del sombreado.

2.5.1.2. Previsión de dificultades.


Para los alumnos de *Educación Plástica y Visual I*, las mayores dificultades vendrán dadas por los elementos relacionados con la representación del espacio y su terminología y utilización. Es conveniente que los alumnos asimilen de forma eficiente los conceptos de altura, anchura y profundidad y puedan distinguirlos en una representación pictórica. También son fundamentales los conceptos: punto de vista, línea de horizonte y punto de fuga. En cuanto a las técnicas de representación, es importante detenerse en el encajado por su ayuda a la representación del volumen y las proporciones, así como en el claroscuro.

2.5.1.3. Vinculación con otras áreas.

Ciencias de la naturaleza y Biología. La incidencia en el estudio de la luz natural y de su representación en paisajes relaciona esta unidad con las Ciencias de la naturaleza.

Matemáticas. También el uso de los ejes matemáticos de representación de las tres dimensiones en el plano vincula la unidad con las matemáticas.

Lengua castellana y literatura. Finalmente, los textos y conceptos a estudiar y definir vinculan el estudio de los temas de la luz y el volumen con las necesarias aptitudes lingüísticas.

	Curso: 1º	Etapas: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 17 de 44

2.5.1.4. Temporalización.

Para explicar los contenidos y realizar las 5 láminas de actividades se precisan aproximadamente 11 sesiones.

2.5.2. Educación en valores.

Al trabajar con materiales moldeables se fomentan la colaboración y el compañerismo. Las técnicas expuestas propician compartir materiales y espacios e instan al cuidado del mantenimiento del orden y la limpieza en el aula. Estas razones relacionan el tema con la Educación para la paz y la Educación moral y cívica. Se puede trabajar la Educación para el medio ambiente comentando con los alumnos la importancia del aprovechamiento de la luz natural, que no supone un gasto energético, y la necesidad del uso responsable de la luz artificial.

2.5.3. Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas.

Competencia cultural y artística

El interés en las aperturas, interiores y cierres de esta unidad por la Historia del Arte y el patrimonio artístico, así como el desarrollo de la sensibilidad artística que se pide al alumno, relacionan el estudio de la luz y el volumen con esta competencia. Igualmente, las actividades y preguntas pretenden impulsar la creatividad y la expresividad de los alumnos, contribuyendo en mayor medida al trabajo de dicha competencia.

Competencia para aprender a aprender

El planteamiento de esta unidad, con el modelo expositivo basado en la observación, las actividades prácticas y las propuestas de autoevaluación impulsan el proceso meta cognitivo del alumno, quien debe ser capaz de comprender cuáles son sus aptitudes y cuáles son sus límites, asimilándolos para poder aprender y mejorar tanto en esta materia como en las restantes que completan el currículo.

Competencia matemática

Son los procesos de desarrollo de la visión espacial y de su representación los que más acercan esta unidad a relacionar y aplicar el conocimiento matemático a la realidad. De igual manera, los esquemas de representación y de cálculo de volumen no podrían ser utilizados sin el uso de elementos y herramientas matemáticos, los cuales se introducen especialmente en *Educación Plástica y Visual I*.

Competencia para la interacción con el mundo físico

Las actitudes de respeto por el medio ambiente se desarrollan en varias actividades, tanto de observación, como de representación. El uso de paisajes en las imágenes de la unidad puede ayudar a fomentar el interés del alumno por el medio natural. Asimismo, diversas actividades impulsarán la observación, estudio y análisis de los fenómenos naturales, especialmente de la luz, siguiendo los pasos del método científico, e impulsando a desarrollar técnicas personales para el desarrollo sostenible.


Competencia social y ciudadana

En las aperturas y cierres de unidad se pretende mostrar el carácter evolutivo de la sociedad y de su influencia en la creación artística. Conocer estas realidades permite al alumno descubrir sus propias herencias culturales, apreciarlas y respetarlas. Se trabaja, de esta manera, el desarrollo personal y social.

2.5.4. Tratamiento específico de las competencias básicas.


En esta unidad se pueden trabajar diversas competencias básicas que prescribe el currículo. Realizaremos un trabajo más intensivo con algunas de ellas, para las que se han seleccionado descriptores competenciales específicos con el objeto de evaluarlas.

COMPETENCIA 1 ^{er} nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Cultural y artística	Patrimonio cultural y artístico.	Identificar las relaciones entre las manifestaciones artísticas y la sociedad (mentalidad, técnicas de la época).	Identifica la evolución y las influencias de la historia del Arte y la relación de las creaciones con el período histórico, y manifestar interés y disfrute con las obras

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 18 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	-----------------

COMPETENCIA 1 ^{er} nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
	Sensibilidad artística.	Adquirir sensibilidad y sentido estético para comprender y apreciar, emocionarse y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales.	estudiadas. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La importancia del espacio. – Forma y espacio en el arte. • Actividades de unidad: 1, 5 • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Velázquez y Manet. – Los arquitectos del siglo XXI.
Aprender a aprender	Conocimiento del propio proceso de aprendizaje (metacognición).	Tomar conciencia de las capacidades imprescindibles para un aprendizaje eficaz y contrastarlas con el propio estilo de aprendizaje. Ser capaz de autoevaluarse, aprender de los errores propios y autorregularse, con responsabilidad y compromiso personal.	Observa y asimila sus capacidades y deficiencias y hace lo posible por desarrollarlas o corregirlas a través de los procesos de autoevaluación. <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de unidad: 1, 2, 3, 4, 5, 6. • Materiales y técnicas: el yeso. • Autoevaluación [Ud 5] • LibrosVivos.net/UD 5/AVERIGUALO QUE SABES • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Un problema de forma y volumen. – La forma en la clasificación. – Velázquez y Manet. – Los arquitectos del siglo XXI.
Matemática	Resolución de problemas. Relacionar y aplicar el conocimiento matemático a la realidad.	Seleccionar las técnicas adecuadas para calcular resultados, y representar e interpretar la realidad a partir de la información disponible.	Utiliza el razonamiento y las herramientas propias del lenguaje matemático para representar la realidad y hallar soluciones a diferentes problemas.
	Uso de elementos y herramientas matemáticos.	Conocer y aplicar herramientas matemáticas para interpretar y producir distintos tipos de información (gráfica, numérica...).	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de unidad: 1, 2, 3, 7, 8, 9. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Un problema de forma y volumen. – La forma en la clasificación.
Lingüística	Reflexión sobre el lenguaje.	Conocer la versatilidad del lenguaje en función del contexto y la intención comunicativa.	Comprende y maneja los lenguajes verbal y no verbal y los aplica a sus trabajos en los que utiliza la clasificación, muestra sus

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 19 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	-----------------

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
	Comunicación escrita.	Aplicar de forma efectiva habilidades lingüísticas y estrategias no lingüísticas para interactuar y producir textos escritos adecuados a la situación comunicativa, con intenciones comunicativas o creativas diversas.	conocimientos y argumenta. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La importancia del espacio. – Los elementos plásticos en el arte. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La forma en la clasificación. – Velázquez y Manet.
		Leer, buscar, recopilar y procesar información.	
		Argumentar con espíritu crítico y constructivo.	


2.6. BLOQUE 2. Unidad 6. La figura humana.

Dada la importancia de la forma de la figura humana, se ha dedicado esta unidad a su estudio. Las técnicas de representación de la figura humana en diferentes períodos y con diferentes intenciones suponen el principal objetivo de la unidad. Asimismo, es importante que el alumno comprenda la existencia de modos diferentes de representación según las épocas, estilos, gustos e intenciones.

Los contenidos de la unidad se relacionan con el bloque 2 del currículo oficial, Experimentación y descubrimiento y con el bloque 4, Expresión y creación, ambos en todos sus puntos. De la misma forma, esta unidad se relaciona con el bloque 5, Lectura y valoración de los referentes artísticos en lo relativo a la *Lectura de imágenes a través de los elementos visuales, conceptuales y sus relaciones, estableciendo los mensajes y funciones del patrimonio cultural propio y detectando las similitudes y diferencias respecto a otras sociedades y culturas*, y en lo relacionado con la *Diferenciación de estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural*.

El estudio de las formas en la Educación plástica y visual contribuye, como el resto de la materia, a la adquisición de las competencias básicas, en especial de la competencia cultural y artística.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de representación de la figura humana.	1.1. Reconocer las características visuales de la representación de la figura humana.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística • Competencia matemática • Competencia lingüística
2. Valorar la importancia expresiva de la representación de la figura humana en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que esta ha sido interpretada por los principales estilos artísticos.	2.1. Distinguir al menos tres estilos para representar la figura humana.	
3. Analizar la figura humana mediante el estudio de sus proporciones y de su representación con diferentes técnicas y según los diferentes estilos artísticos, y utilizar la proporción y desproporción para representarla.	3.1. Aplicar las proporciones correctas en la representación de la figura. 3.2. Representar la figura humana en movimiento.	
CONTENIDOS		
1. La proporción en la figura humana y la representación del movimiento.		

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 20 de 44

- Interés por el propio cuerpo, sus posibilidades y proporciones.
2. La representación del movimiento y su expresividad.
Aplicar diferentes recursos para generar imágenes expresivas.
 3. La figura humana en el cómic.
Utilizar nuevas tecnologías para el análisis de las formas.

2.6.1. Orientaciones metodológicas.

2.6.1.1. Conocimientos previos.

A pesar de los conceptos nuevos para el alumno que se estudian en *Educación Plástica y Visual I*, el estudiante no desconoce el tema por completo. En 6º de Educación Primaria los alumnos han experimentado con la figura humana y su proporción, a partir del estudio de algunas manifestaciones artísticas y de la representación de formas humanas con cuadrículas y líneas de posición. Los alumnos también han trabajado la representación del rostro humano y sus diferentes expresiones y posturas y se han iniciado en el estudio de las figuras en su entorno, experimentando con las líneas y puntos de fuga.

2.6.1.2. Previsión de dificultades.

El mayor problema del estudio de las formas en Educación Secundaria aparece, como en los demás bloques de contenido, con el inicio del estudio teórico de los conceptos que utilizan. Por la importancia de este aspecto, es fundamental fomentar la identificación de los contenidos teóricos en imágenes y la experimentación con los mismos. Del mismo modo, en esta unidad es habitual que los alumnos presenten importantes dificultades en la representación de la proporción entre las partes de una figura humana, así como en la representación de su expresividad. Para solventar este problema es conveniente el uso de esquemas y de modelos iniciales y la práctica con bocetos antes de proceder al dibujo definitivo.

2.6.1.3. Vinculación con otras áreas.

Historia. La insistencia en la evolución artística y del conocimiento, así como la introducción a los diferentes estilos, se relaciona con los procesos de pensamiento y los procedimientos de la materia de Geografía e Historia.

Ciencias de la naturaleza. El estudio de la figura humana y su anatomía complementa el estudio de la materia de Ciencias de la naturaleza.

2.6.1.4. Temporalización.

Para explicar los contenidos y realizar las 5 láminas de actividades previstas se aproximadamente 12 sesiones.

2.6.2. Educación en valores.

El escaso número de artistas femeninas conocidas a lo largo de la historia, plasmado en estas páginas, permite trabajar la educación para la igualdad entre los sexos. La observación y el análisis de las proporciones, gestos y actitudes en la figura humana contribuyen a que los alumnos se conozcan y se diferencien de los demás de una manera respetuosa, fomentando la educación para la salud.

2.6.3. Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas.

Competencia cultural y artística

La unidad observar cualquier elemento del entorno, fomentando el desarrollo de la sensibilidad artística y el conocimiento y aprecio del hecho cultural en general y del artístico en particular.

Competencia matemática


Las formas también integran el aprendizaje matemático, debido a la necesidad de desarrollar la visión espacial y de medir su superficie y volumen. Por esta razón, se han desarrollado actividades que permiten utilizar el razonamiento y la argumentación de la competencia matemática, y que ayudan a la resolución de problemas permitiendo relacionar y aplicar el conocimiento matemático a la realidad.

Competencia para la interacción con el mundo físico

El análisis de la figura humana y de su anatomía y posibilidades expresivas desarrolla el conocimiento del cuerpo humano y la disposición para una vida saludable.

Competencia social y ciudadana

A través de las actividades propuestas, el alumno debe ser capaz de reconocer el carácter evolutivo de las creaciones humanas, ayudando a su desarrollo personal y social y fomentando la comprensión de las diferentes

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 21 de 44

culturas y apreciando la propia. De esta manera se fomentará su compromiso democrático y solidario con la realidad personal y social.

2.6.4. Otras competencias de carácter transversal.

Aprender a pensar.

Consideramos importante reforzar el desarrollo de la capacidad de reflexión y el sentido crítico del alumno. Al final de cada bloque de contenidos se presenta una doble página con actividades que exigen al alumno un ejercicio reflexivo y crítico.


2.6.5. Tratamiento específico de las competencias básicas.

A lo largo de esta unidad se pueden trabajar diversas competencias básicas que prescribe el currículo. Realizaremos un trabajo más intensivo con algunas de ellas, para las que se han seleccionado descriptores competenciales específicos con el objeto de evaluarlas.

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Cultural y artística	Patrimonio cultural y artístico.	Identificar las relaciones entre las manifestaciones artísticas y la sociedad (mentalidad, técnicas de la época).	Reconoce en ejemplos concretos la evolución artística y la relaciona con el período histórico. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La figura humana en la Historia. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La descripción de personas. – La evolución de la figura humana.
Matemática	Uso de elementos y herramientas matemáticos.	Conocer y aplicar herramientas matemáticas para interpretar y producir distintos tipos de información (gráfica, numérica...).	Utiliza los métodos de pensamiento y las herramientas propias del lenguaje matemático y halla con ellas soluciones a diferentes cuestiones. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La figura humana en la Historia. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La descripción de personas.
Lingüística	Reflexión sobre el lenguaje.	Conocer la versatilidad del lenguaje en función del contexto y la intención comunicativa. Ser consciente de que el lenguaje es una herramienta de interpretación y comprensión de la realidad y debe ser un instrumento para la transmisión de valores, fomentando la igualdad y eliminando los estereotipos.	Observa las diferencias entre el lenguaje verbal y no verbal y las aplica por escrito en cuestiones muy diferentes. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – ¿Veían así el mundo los egipcios? • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La descripción de personas. – La evolución de la figura humana.

2.7. BLOQUE 3. Unidad 7. Trazados geométricos.

En la unidad 7 de *Educación Plástica y Visual I* se inicia a los alumnos en el manejo de instrumentos propios del dibujo técnico y en el trazado de construcciones, adaptadas a los distintos niveles que puedan

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 22 de 44

presentar. El objetivo es que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesaria en los campos de creación más diversos.

Esta unidad se relaciona de una manera directa con el bloque 1, Observación, debido al interés por la observación sistemática, necesario en el dibujo técnico, así como por la valoración de la imagen como medio de expresión. El interés por la búsqueda de nuevas soluciones, así como la experimentación y exploración de nuevos elementos que pueden estructurar formas e imágenes, relaciona también esta unidad con el bloque 2, Experimentación y descubrimiento.

La Educación Plástica y Visual contribuye al trabajo y desarrollo de la competencia cultural y artística. Además, esta unidad permite el progreso del alumno en competencias tales como el tratamiento de la información y competencia digital, la matemática, la competencia para la interacción con el mundo físico o la competencia lingüística.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Conocer y dibujar los principales trazados geométricos.	1.1. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos para los trazados técnicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística. • Tratamiento de la información y competencia digital. • Competencia matemática.
2. utilizar los trazados geométricos básicos en composiciones de dibujo técnico y artístico.	1.2. Realizar composiciones utilizando elementos geométricos básicos.	
CONTENIDOS		
1. Geometría. Asimilación de los conceptos elementales de la geometría. 2. Instrumentos de dibujo geométrico. Interés por elaborar composiciones con orden y limpieza. 3. Trazados de rectas paralelas y perpendiculares. Trazado de rectas y segmentos paralelos y perpendiculares. Mediatriz, resta y suma de segmentos. 4. Ángulos. Construcción de ángulos. 5. La circunferencia. Identificación de las partes de la circunferencia y de las relaciones entre diferentes circunferencias o entre una circunferencia y una recta.		

2.7.1. Orientaciones metodológicas.

2.7.1.1. Conocimientos previos.

En Educación Primaria se han trabajado los conceptos geométricos básicos. Sin embargo, su trabajo ha sido pautado y guiado, sin necesidad de crear una composición plástica a partir de elementos geométricos desde el origen.

El uso de los materiales de dibujo técnico como el compás para el trazado de diferentes curvas, de las reglas para el trazado de líneas paralelas, y el trabajo con las proporciones a partir de esquemas en cuadrículas, han permitido al alumno la familiarización con instrumentos que van a ser esenciales para el desarrollo del dibujo geométrico.


2.7.1.2. Previsión de dificultades.

Para los alumnos de *Educación Plástica y Visual I* lo más complejo de esta unidad se encuentra en la precisión necesaria en el trazado y el correcto uso de los instrumentos de dibujo geométrico.

2.7.1.3. Vinculación con otras áreas.

Matemáticas. El lenguaje matemático, los instrumentos y las formas y las figuras estudiadas están relacionadas con la asignatura de matemáticas y pueden, por tanto, apoyar y reforzar su estudio.

Tecnología. El manejo de páginas web, programas informáticos, presentaciones y otras aplicaciones vinculan esta unidad de Educación Plástica y Visual con la materia de Tecnología.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 23 de 44

2.7.1.4. Temporalización.

Con la unidad 7 comienza el bloque 3 dedicado por entero a la geometría. Para entonces los alumnos habrán adquirido cierta habilidad manual que les ayudará a manejar las herramientas propias del dibujo técnico. No obstante, la unidad precisará de un tiempo extra para utilizar con destreza la escuadra, el cartabón, el compás y la regla milimetrada. Además, realizaremos 7 láminas, y no 5, así que calculamos que el tiempo dedicado será de 13 sesiones aproximadamente.

2.7.1. Educación en valores.

El uso de las formas geométricas planas es una constante en el diseño de señales indicativas de todo tipo. El uso, conocimiento y respeto de las señales contribuye al desarrollo de la educación vial. Se debe fomentar el cuidado y mantenimiento del material de dibujo geométrico, pues gran parte del mismo debería durar a lo largo de toda la enseñanza Secundaria. Hábitos de conservación del material ayudan a mejorar la educación del consumidor.

2.7.2. Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas.

Competencia cultural y artística.

La asignatura de Educación Plástica y Visual fomenta el aprendizaje de la observación del objeto artístico. Por tanto, el alumno aprende a mirar, ver y percibir el lenguaje visual, para posteriormente apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas; todo esto supone un desarrollo de la sensibilidad artística. Asimismo, los alumnos serán capaces de reflejar en sus creaciones ese aprendizaje desarrollando su expresión artística. La observación y la admiración ampliarán su interés y mejorarán su conocimiento del patrimonio cultural y artístico.

Competencia para el tratamiento de la información y competencia digital.

A lo largo de esta unidad se plantean llamadas a librosvivos.net y otras páginas, donde a partir del uso de herramientas tecnológicas se impulsa la adquisición de conocimientos artísticos y técnicos, la experimentación, el juego y el aprendizaje tecnológico. Los alumnos adquirirán de esta forma habilidades que abarcan desde el acceso a la información hasta su transmisión a través de diferentes soportes una vez trabajada.

Competencia lingüística.

Las diferentes lecturas propuestas, tanto relacionadas con la expresividad plástica, con la ciencia, la filosofía o la literatura, permiten desarrollar la comprensión del lenguaje a través de la comunicación escrita. De igual forma, se practica la comunicación escrita en las respuestas y comentarios necesariamente argumentados propuestos en diferentes actividades. De la misma manera, la comunicación oral se desarrolla en las preguntas iniciales de la unidad, que tienen por finalidad llevar al comentario crítico y al debate en el aula. Finalmente, las actividades en las que se propone la ampliación de vocabulario, la lectura de diferentes interpretaciones de la realidad a partir de distintos lenguajes o la organización de información, permiten a los alumnos la reflexión sobre el lenguaje.

Competencia matemática.


La necesidad de utilizar un correcto lenguaje matemático en la descripción de los dibujos geométricos y en las relaciones de módulos, proporciones y escalas, así como la resolución de cuestiones planteadas en torno a los mismos, amplían la capacidad de uso de elementos y herramientas matemáticos por parte de los alumnos con los que pueden acceder a la resolución de problemas y al desarrollo de su capacidad de razonamiento y argumentación.

Competencia para la interacción con el mundo físico.

El uso del lenguaje científico para describir su propio cuerpo impulsa el conocimiento del cuerpo humano y la disposición para una vida saludable. Asimismo, el interés por describir los fenómenos del entorno y conocer los avances tecnológicos y científicos que a lo largo de la Historia otros hombres han llevado a cabo y que repercuten hoy día directamente sobre la vida diaria de los alumnos permiten el conocimiento y la valoración del desarrollo científico-tecnológico y el interés por el medio natural y el desarrollo sostenible.

2.7.3. Otras competencias de carácter transversal.

Aprender a pensar


	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 24 de 44

Consideramos importante reforzar el desarrollo de la capacidad de reflexión y el sentido crítico del alumno. Al final de cada bloque de contenidos se presenta una doble página con actividades que exigen al alumno un ejercicio reflexivo y crítico.

2.7.3. Tratamiento específico de las competencias.

A lo largo de esta unidad se pueden trabajar diversas competencias básicas que prescribe el currículo. Realizaremos un trabajo más intensivo con algunas de ellas, para las que se han seleccionado descriptores competenciales específicos con el objeto de evaluarlas.

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Cultural y artística	Patrimonio cultural y artístico. Utilización del hecho cultural y artístico como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y colectivo.	Identificar las relaciones entre las manifestaciones artísticas y la sociedad o con la persona y la colectividad que las crea.	Reconoce e identifica las manifestaciones artísticas de diferentes períodos, culturas y campos de creación, y valora su importancia para las diferentes sociedades creadoras y receptoras de dichas manifestaciones a lo largo de la historia. • Desarrolla tus competencias – Sin orden aparente; Creación y medida; Polígonos regulares o irregulares. • Pon a prueba tus competencias – Las aplicaciones del arte; Arte óptico; La geometría en la arquitectura.
		Valorar la importancia que los valores estéticos tienen en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.	
	Habilidades y actitudes interculturales. Sensibilización para interactuar con diversas culturas aceptando las diferencias.	Configurar una identidad cultural plural. Comprender la aportación que las diferentes culturas han hecho a la evolución y al progreso de la humanidad.	
Tratamiento de la información y competencia digital	Uso de herramientas tecnológicas.	Hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para aplicarlos en diferentes entornos y para resolver problemas reales.	Utiliza diferentes recursos tecnológicos para resolver cuestiones relacionadas con distintos aspectos así como para aprender a través del juego, y demuestra preocupación por la fiabilidad de las fuentes que utilizas. • Librosvivos.net/ • Pon a prueba tus competencias – Las aplicaciones del arte; Arte óptico.
		Identificar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como medio de relación y comunicación, para transmitir y generar información y conocimiento, y como herramienta de aprendizaje, trabajo y ocio.	
Matemática	Resolución de problemas. Relacionar y aplicar el conocimiento matemático a la realidad.	Desarrollar el gusto por la certeza y su búsqueda a través del razonamiento mediante la utilización de elementos y soportes matemáticos.	Utiliza las operaciones matemáticas adecuadas para resolver los problemas planteados, y busca llegar a la respuesta correcta en cuestiones de la vida cotidiana que requieren el uso del lenguaje

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 25 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	-----------------

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
	Uso de elementos y herramientas matemáticos	Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	matemático. • Desarrolla tus competencias – Creación y medida. • Actividades de unidad • Pon a prueba tus competencias
		Conocer los procesos científico-tecnológicos más importantes que permiten el desarrollo y el mantenimiento de la vida y valorarlos.	

2.8. BLOQUE 3. Unidad 8. Formas Poligonales.

En la unidad 8 de *Educación Plástica y Visual I* se trabaja el trazado de construcciones poligonales simples. El objetivo es que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesaria en los campos de creación más diversos. Se trabajan también las formas poligonales, presentes en el entorno cotidiano del alumno, que se manifiestan en múltiples objetos y diseños y se presentan como elementos organizadores de muchas manifestaciones artísticas.

Esta unidad se relaciona de una manera directa con el bloque 1, Observación, debido al interés por la observación sistemática, necesario en el dibujo técnico, así como por la valoración de la imagen como medio de expresión. El interés por la búsqueda de nuevas soluciones, así como la experimentación y exploración de nuevos elementos que pueden estructurar formas e imágenes, relaciona también esta unidad con el bloque 2, Experimentación y descubrimiento.


La Educación Plástica y Visual contribuye al trabajo y desarrollo de la competencia cultural y artística. Además, esta unidad permite el progreso del alumno en competencias tales como el tratamiento de la información y competencia digital, la matemática, la competencia para la interacción con el mundo físico o la competencia lingüística.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
2. Trazar los polígonos básicos atendiendo a los procedimientos estudiados.	2.1. Construir polígonos de un número cualquiera de lados. 2.2. Crear composiciones artísticas expresivas a partir de construcciones poligonales. 2.3. Presentar adecuadamente los trabajos de dibujo técnico.	
CONTENIDOS		
1. Los polígonos. Identificación de los polígonos básicos y diferenciación de otras figuras geométricas. 2. Construcción de polígonos. Polígonos estrellados. Observación y distinción de triángulos, cuadriláteros y otros polígonos regulares según su forma. 3. Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos. Realización de composiciones artísticas con los elementos analizados.		

2.8.1. Orientaciones metodológicas.

2.8.1.1. Conocimientos previos.

En Educación Primaria se han trabajado los conceptos geométricos básicos. Sin embargo, su trabajo ha sido pautado y guiado, sin necesidad de crear una composición plástica a partir de elementos geométricos desde el origen. Sin embargo, el uso de los materiales de dibujo técnico como el compás para el trazado de diferentes

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 26 de 44

curvas, de las reglas para el trazado de líneas paralelas, y el trabajo con las proporciones a partir de esquemas en cuadrículas, han permitido al alumno la familiarización con instrumentos que van a ser esenciales para el desarrollo del dibujo geométrico.

2.8.1.2. Previsión de dificultades.

Para los alumnos de *Educación Plástica y Visual I* lo más complejo de esta unidad se encuentra en la precisión necesaria en el trazado y el correcto uso de los instrumentos de dibujo geométrico. Los nuevos métodos de construcción de polígonos necesitarán especial atención en el aula y la realización de un importante número de actividades. Es recomendable la observación de las presentaciones interactivas que facilitarán a los alumnos la visualización del proceso.

2.8.1.3. Vinculación con otras áreas.

Matemáticas. El lenguaje matemático, los teoremas, los instrumentos y las formas y las figuras estudiadas están relacionadas con la asignatura de matemáticas y pueden, por tanto, apoyar y reforzar su estudio.

Geografía e historia. El trabajo con imágenes de obras de arte de diferentes períodos históricos y el estudio de las escalas forman parte de los conocimientos que se desarrollan a lo largo de los diferentes cursos de Educación Secundaria en *Geografía e Historia*.

Tecnología. El manejo de páginas web, programas informáticos, presentaciones y otras aplicaciones vinculan esta unidad de Educación Plástica y Visual con la materia de Tecnología.

2.8.1.4. Temporalización.

Como la unidad anterior, la explicación de los planteamientos teóricos y la realización de 7 láminas precisarán de aproximadamente 13 sesiones.

2.8.2. Educación en valores.

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

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

2.8.3. Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas.

Competencia cultural y artística.

La asignatura de Educación Plástica y Visual fomenta el aprendizaje de la observación del objeto artístico. Por tanto, el alumno aprende a mirar, ver y percibir el lenguaje visual, para posteriormente apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas; todo esto supone un desarrollo de la sensibilidad artística. Asimismo, los alumnos serán capaces de reflejar en sus creaciones ese aprendizaje desarrollando su expresión artística. La observación y la admiración ampliarán su interés y mejorarán su conocimiento del patrimonio cultural y artístico.

Competencia para el tratamiento de la información y competencia digital.


A lo largo de esta unidad se plantean llamadas a librosvivos.net y otras páginas, donde a partir del uso de herramientas tecnológicas se impulsa la adquisición de conocimientos artísticos y técnicos, la experimentación, el juego y el aprendizaje tecnológico. Los alumnos adquirirán de esta forma habilidades que abarcan desde el acceso a la información hasta su transmisión a través de diferentes soportes una vez trabajada.

Competencia lingüística.

Las diferentes lecturas propuestas, tanto relacionadas con la expresividad plástica, con la ciencia, la filosofía o la literatura, permiten desarrollar la comprensión del lenguaje a través de la comunicación escrita. De igual forma, se practica la comunicación escrita en las respuestas y comentarios necesariamente argumentados propuestos en diferentes actividades. De la misma manera, la comunicación oral se desarrolla en las preguntas iniciales de la unidad, que tienen por finalidad llevar al comentario crítico y al debate en el aula. Finalmente, las actividades en las que se propone la ampliación de vocabulario, la lectura de diferentes interpretaciones de la realidad a partir de distintos lenguajes o la organización de información, permiten a los alumnos la reflexión sobre el lenguaje.

Competencia matemática

La necesidad de utilizar un correcto lenguaje matemático en la descripción de los dibujos geométricos y en las relaciones de módulos, proporciones y escalas, así como la resolución de cuestiones planteadas en torno a

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 27 de 44

los mismos, amplían la capacidad de uso de elementos y herramientas matemáticos por parte de los alumnos con los que pueden acceder a la resolución de problemas y al desarrollo de su capacidad de razonamiento y argumentación.

Competencia para la interacción con el mundo físico.

El uso del lenguaje científico para describir su propio cuerpo impulsa el conocimiento del cuerpo humano y la disposición para una vida saludable. Asimismo, el interés por describir los fenómenos del entorno y conocer los avances tecnológicos y científicos que a lo largo de la Historia otros hombres han llevado a cabo y que repercuten hoy día directamente sobre la vida diaria de los alumnos permiten el conocimiento y la valoración del desarrollo científico-tecnológico y el interés por el medio natural y el desarrollo sostenible.

2.8.4. Otras competencias de carácter transversal.


Aprender a pensar

Consideramos importante reforzar el desarrollo de la capacidad de reflexión y el sentido crítico del alumno. Al final de cada bloque de contenidos se presenta una doble página con actividades que exigen al alumno un ejercicio reflexivo y crítico.

2.8.5. Tratamiento específico de las competencias básicas.

A lo largo de esta unidad se pueden trabajar diversas competencias básicas que prescribe el currículo. Sugerimos realizar un trabajo más intensivo con algunas de ellas, para las que se han seleccionado descriptores competenciales específicos con el objeto de evaluarlas.

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Cultural y artística	Patrimonio cultural y artístico. Utilización del hecho cultural y artístico como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y colectivo.	Identificar las relaciones entre las manifestaciones artísticas y la sociedad o con la persona y la colectividad que las crea.	Reconoce e identifica las manifestaciones artísticas de diferentes períodos, culturas y campos de creación, y valora su importancia para las diferentes sociedades creadoras y receptoras de dichas manifestaciones a lo largo de la historia. • Pon a prueba tus competencias – <i>El juramento de los Horacios</i> ; La medida de hombre.
		Valorar la importancia que los valores estéticos tienen en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.	
Habilidades y actitudes interculturales. Sensibilización para interactuar con diversas culturas aceptando las diferencias.	Configurar una identidad cultural plural.		
	Comprender la aportación que las diferentes culturas han hecho a la evolución y al progreso de la humanidad.		
Tratamiento de la información y competencia digital	Uso de herramientas tecnológicas.	Hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para aplicarlos en diferentes entornos y para resolver problemas reales.	Utiliza diferentes recursos tecnológicos para resolver cuestiones relacionadas con distintos aspectos así como para aprender a través del juego, y demuestra preocupación por la fiabilidad de las fuentes que utiliza. • Librosvivos.net/

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 28 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	-----------------


COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
		Identificar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como medio de relación y comunicación, para transmitir y generar información y conocimiento, y como herramienta de aprendizaje, trabajo y ocio.	<ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Formas poliédricas; Averigua qué construyes; <i>El juramento de los Horacios</i>; La medida de hombre.
Matemática	Resolución de problemas. Relacionar y aplicar el conocimiento matemático a la realidad.	Desarrollar el gusto por la certeza y su búsqueda a través del razonamiento mediante la utilización de elementos y soportes matemáticos.	Utiliza las operaciones matemáticas adecuadas para resolver los problemas planteados, y busca llegar a la respuesta correcta en cuestiones de la vida cotidiana que requieren el uso del lenguaje matemático.
	Uso de elementos y herramientas matemáticas	Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La rosa de los vientos; Polígonos regulares o irregulares. • Actividades de unidad • Pon a prueba tus competencias
Interacción con el mundo físico	Conocimiento y valoración del desarrollo científico-tecnológico.	Conocer y valorarla aportación del desarrollo de la Ciencia y la Tecnología a la sociedad.	Comprende la evolución del conocimiento científico y tecnológico y sus aportaciones a la sociedad actual, y valora los cambios en el medio natural que algunos avances han provocado.
		Conocer los procesos científico-tecnológicos más importantes que permiten el desarrollo y el mantenimiento de la vida y valorarlos.	

2.9. BLOQUE 3. Unidad 9. Formas simétricas.

La simetría aparece de forma cotidiana en la naturaleza y en los objetos creados por el hombre, y sus formas proporcionan una gran posibilidad expresiva a la representación y organización de espacios plásticos y visuales. Las formas simétricas se identifican con la estabilidad y el equilibrio. Esto ayudará al alumno a comprender que la representación de sensaciones y sentimientos, es decir, de la expresividad, puede ayudarse de algunas técnicas y estructuras compositivas.

La unidad 9, Formas simétricas, se incluyen en el bloque 1 del currículo, Observación, dada la necesaria explotación de los recursos expresivos utilizados en imágenes y obras de arte, así como por la observación sistemática. La simetría y la composición ayudan también al desarrollo de la capacidad de Lectura y valoración de los referentes artísticos, esto es, del bloque 4 del currículo, pues el alumno aprenderá a diferenciar qué parte de la composición se refiere a elementos plásticos, simbólicos, sociales, etc.

El concepto de simetría, las apariencias simétricas y asimétricas, y el estudio de la composición de la obra artística ayudan a fomentar la competencia cultural y artística. La metodología de esta unidad permite,

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 29 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	-----------------

además, el impulso del aprendizaje del alumno en el tratamiento de la información y en la competencia digital, así como el desarrollo de las propias técnicas de aprendizaje requeridas por la competencia para aprender a aprender, y de su creatividad, autonomía e iniciativa personal. Por último, la especial atención al medio impulsa la competencia para la interacción con el mundo físico.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Observar las imágenes del entorno natural y cultural e identificar en ellas las formas simétricas.	1.1. Descubrir y analizar la simetría en objetos naturales y artificiales del entorno. 1.2. Reconocer las composiciones simétricas y asimétricas y los principales fundamentos de la composición.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística. • Tratamiento de la información y competencia digital. • Competencia para aprender a aprender. • Competencia para la autonomía e iniciativa personal.
2. Distinguir los tipos de simetría y relacionarlas con los diferentes lenguajes expresivos.	2.1. Diferenciar entre simetría axial y radial. 2.2. Diferenciar entre simetría geométrica y simetría aparente.	
3. Expresarse con creatividad utilizando las técnicas y los métodos de compensación de masas visuales, transmitiendo emociones o sentimientos individuales y del grupo.	3.1. Realizar composiciones simétricas inspiradas en fotografías o del natural, utilizando técnicas como el encajado y la geometrización de las formas. 3.2. Transmitir ideas y sentimientos a partir de formas geométricas. 3.3. Reconocer la expresividad del uso de la simetría y de los métodos de equilibrio visual.	
CONTENIDOS		
1. Simetría axial y simetría radial. Gusto por la exactitud y el rigor en la obtención de simetrías geométricas. 2. La simetría en el entorno: formas simétricas naturales y artificiales. Interés por descubrir elementos simétricos en la naturaleza y en el entorno directo inmediato. 3. La simetría geométrica o aparente: identificación, representación y valoración estética y expresiva. Valoración del significado expresivo de la simetría. Interés por la interpretación de rostros humanos y animales a partir de un análisis geométrico y simetrías aparentes.		

2.9.1. Orientaciones metodológicas.

2.9.1.1. Conocimientos previos.


En Educación Primaria los alumnos ya han trabajado en numerosas ocasiones con las formas simétricas, especialmente en la introducción de las formas geométricas y en las representaciones de la figura humana y de figuras animales a partir de cuadrículas e incluso sin ellas. Igualmente, han observado las diferencias entre una representación simétrica y una en la que se rompa dicha simetría. Por ello, las mayores dificultades para el alumno sólo vendrán dadas por las nuevas técnicas compositivas, como la compensación de masas visuales.

2.9.1.2. Previsión de dificultades.

Para los alumnos de *Educación Plástica y Visual I* parece inicialmente complicado asimilar los conceptos de simetría axial y radial, distinguiendo los conceptos de eje y centro de simetría. Asimismo, resulta complejo el uso del material y lenguaje de dibujo técnico por el orden y precisión que requieren. Finalmente, aunque la expresividad de la simetría en las composiciones estudiadas sea fácilmente identificada por los alumnos, su puesta en práctica supone una importante dificultad, por lo que conviene detenerse especialmente en la práctica de este apartado.

2.9.1.3. Vinculación con otras áreas.

Ciencias de la Naturaleza. La observación de las simetrías en los animales y plantas, para el perfeccionamiento de la simetría, es también esencial en la clasificación de animales que se desarrolla en esta materia.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 30 de 44

Matemáticas. En esta materia se desarrolla el planteamiento matemático de las simetrías, inicialmente la axial, y más adelante, debido a la mayor complicación en su avance matemático, la radial.

Lengua castellana y literatura. El uso de diferentes tipos de textos y el trabajo sobre los mismos está directamente relacionado con el trabajo de la comprensión y comentario de textos lingüísticos.

2.9.1.4. Temporalización.

Realizaremos sólo 5 láminas frente a las 7 de los dos temas anteriores. Por otra parte los alumnos habrán aprendido a manejar con cierta soltura las herramientas de dibujo técnico. La unidad precisará de unas 10 sesiones.

2.9.2. Educación en valores.

Las formas simétricas contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente las imágenes y formas de nuestro entorno. La observación y el análisis de estas formas, el aprecio de sus cualidades y el enriquecimiento que aportan con sus variaciones contribuyen a la educación ambiental. También se presta a trabajar la educación moral y cívica y la educación para la igualdad entre los sexos, pues la distribución de figuras dentro de una composición permite que algunas aparezcan como protagonistas y otras queden en un segundo plano.

2.9.3. Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas.

Competencia cultural y artística.

La asignatura se presta especialmente a fomentar la adquisición de esta competencia. En esta unidad se desarrollan medios para desarrollar la sensibilidad artística así como para mejorar el conocimiento del patrimonio cultural y artístico e impulsar el interés de los alumnos por el mismo. En las múltiples actividades de creación planteadas, se pueden conocer y utilizar de forma básica las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos; y se puede poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresar de forma personal ideas, experiencias o sentimientos mediante códigos artísticos.

Competencia para aprender a aprender.

Los contenidos permiten trabajar diferentes estrategias para desarrollar las propias capacidades y que, a su vez, posibiliten la construcción del conocimiento propio (metacognición), pues el alumno ha de ser capaz de relacionar la información que aparece en la unidad e integrarla con los conocimientos previos adquiridos en cursos anteriores. El alumno debe conocer los lenguajes fundamentales de la composición artística y las posibilidades que la simetría y la asimetría ofrecen a la creatividad plástica.

Competencia matemática.

El uso de un lenguaje específico matemático en la descripción de la simetría es indispensable para un correcto aprendizaje en esta unidad, impulsando así el uso del lenguaje matemático y de elementos y herramientas propios del mismo.

Competencia para el tratamiento de la información y competencia digital.

A lo largo de toda la unidad se plantean numerosas llamadas a la página web librosvivos.net y otras páginas, en las que los alumnos pueden encontrar información adicional, vídeos explicativos, actividades interactivas, mini cuestionarios, etc. Se trabaja de este modo el uso de herramientas tecnológicas; lo que permite identificar y utilizar las herramientas de la información y la comunicación como herramienta de aprendizaje, trabajo y ocio.


Competencia para la autonomía e iniciativa personal

A través de las múltiples actividades de creación artística, se pone de manifiesto un trabajo que fomenta la innovación de los alumnos, pues permite desarrollar la creatividad como fuente de progreso y aplicarla en diferentes situaciones. Asimismo, permite trabajar el desarrollo de la autonomía personal, pues potencia el conocimiento profundo, ajustado y realista de uno mismo, cultiva la autoestima y desarrolla la autocrítica, la tolerancia a la frustración y el espíritu de superación.

2.9.4. Otras competencias de carácter trasversal.

Competencia emocional.

La observación de la variedad de opciones artísticas, la exposición pública e ideas, obras y comentarios, así como el respeto requerido ante las opiniones en el aula, refuerzan la autoestima y la auto motivación impulsando a una mayor iniciativa por parte del alumno, quien verá desarrollarse su autonomía emocional.


	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN. Código: **prg-1eso- epv** Edición: 1 Fecha: 9-10-2013. Página 31 de 44

2.9.5. Tratamiento específico de las competencias básicas.

En esta unidad se pueden trabajar diversas competencias básicas que prescribe el currículo. Sugerimos realizar un trabajo más intensivo con algunas de ellas, para las que se han seleccionado descriptores competenciales específicos con el objeto de evaluarlas.

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
Cultural y artística	Sensibilidad artística. Conocimiento y aprecio del hecho cultural en general y del artístico en particular.	Disponer de habilidades y actitudes que permitan acceder a diferentes manifestaciones culturales y artísticas. Comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.	Capta la expresividad y las bases técnicas utilizadas en una obra de arte y valora diferentes manifestaciones de distintas épocas en las que se han utilizado diferentes fundamentos de la simetría. • Desarrolla tus competencias – ¿Simetría geométrica o aparente? • Autoevaluación • Librosvivos.net/UD 9/AVERIGUA LO QUE SABES • Pon a prueba tus competencias – Simetría y arte. – Las falsas simetrías de Escher.
	Patrimonio cultural y artístico. Utilización del hecho cultural y artístico como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y colectivo.	Conocer las principales instituciones, obras y manifestaciones del patrimonio cultural, y desarrollar el interés por participar en la vida cultural.	
Tratamiento de la información y competencia digital	Obtención, transformación y comunicación de la información.	Comunicar la información y los conocimientos adquiridos empleando diferentes lenguajes y recursos tecnológicos. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma autónoma y en trabajos de grupo.	Busca, selecciona, organiza e interpreta información obtenida a través de textos, imágenes y de las nuevas tecnologías, y es capaz de transmitirla utilizando diferentes recursos tecnológicos cuando se requiere. • Librosvivos.net/ – Páginas 158, 159, 162, 165. • Actividades de unidad: 3, 8. • Materiales y técnicas: el estarcido. • Pon a prueba tus competencias – La asimetría en la naturaleza. – Simetría y arte. – Las falsas simetrías de Escher.
	Uso ético y responsable de la información y las herramientas tecnológicas.	Evaluar la calidad y fiabilidad de las fuentes de información. Valorar de forma crítica y reflexiva la información disponible y las fuentes de las que procede.	
Aprender a aprender	Construcción del conocimiento.	Obtener información y relacionarla e integrarla con los conocimientos previos y con la propia experiencia para generar nuevos conocimientos.	Sabe buscar y obtener nueva información de la observación, la lectura y las nuevas tecnologías y la relaciona con los conocimientos previamente adquiridos. • Desarrolla tus competencias – ¿Simetría geométrica o aparente? • Librosvivos.net/
		Potenciar el pensamiento creativo propio.	

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	

PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013.	Página 32 de 44
---------------	------------------------------	------------	-------------------	-----------------

COMPETENCIA 1º nivel concreción	SUBCOMPETENCIA 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4º nivel de concreción
	Manejo de estrategias para desarrollar las propias capacidades y generar conocimiento.	<p>Fomentar el manejo de herramientas informáticas como recurso de aprendizaje.</p> <p>Fomentar la observación y el registro sistemático de hechos y relaciones para conseguir un aprendizaje significativo.</p>	<p>– Páginas 158, 162, 165.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales y técnicas: el estarcido. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La asimetría en la naturaleza. – Simetría y arte. – Las falsas simetrías de Escher.
Autonomía e iniciativa personal	Innovación.	Desarrollar la creatividad como fuente de progreso y aplicarla en diferentes situaciones.	<p>Utiliza nuevas técnicas y medios informáticos y aporta en ellos opciones novedosas que superan las exigidas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – La asimetría en la naturaleza. – Simetría y arte.

3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.

Las unidades didácticas se repartirán a lo largo del curso de la siguiente manera:

En el primer trimestre se estudiarán las unidades Bloque III titulado La geometría, formado por la unidad 7, *Trazados geométricos* (13 sesiones); la unidad 8, *Formas poligonales* (13 sesiones); y la unidad 9, *Formas simétricas* (11 sesiones).

1. *Lenguaje visual*, la cual precisará de 11 sesiones; 2. *Elementos básicos de la expresión plástica* (11 sesiones) y 3. *El color* (11 sesiones). Las tres componen el Bloque I bajo el título Comunicación visual que se distribuirán a lo largo del segundo trimestre.

Por último, el tercer trimestre lo dedicaremos al Bloque II de contenidos, denominado La Forma, lo integran tres unidades didácticas: La unidad 4, *Las formas* (11 sesiones); la unidad 5, *La forma en el espacio* (11 sesiones); y la unidad 6, *La figura humana* (11 sesiones)

4. CONTENIDOS MÍNIMOS.

Los contenidos mínimos exigibles en el Bloque I, Comunicación visual, son los siguientes:

1. Identificar los lenguajes visuales con los que convivimos, propios de los medios de comunicación de masas, del diseño gráfico y de hechos artísticos.

2. Identificar las funciones exhortativa, informativa y estética.

3. Elaborar formas visuales y plásticas sencillas a partir de los propios medios y de acuerdo con un objetivo.

4. Identificar y aplicar la línea, el punto y el plano como elementos básicos configuradores de las formas.

5. Identificar y aplicar las texturas naturales y artificiales, visuales y táctiles.

6. Diferenciar entre tono, valor y saturación. Reconocer los colores primarios, secundarios y complementarios.

7. Obtener una amplia gama de colores a partir de la mezcla de los tres primarios, el blanco y el negro.

Los contenidos mínimos relacionados con el Bloque II, La forma, son:

1. Definir el concepto de forma. Identificar las formas naturales y artificiales, orgánicas y geométricas.

2. Componer aplicando las relaciones básicas entre formas de acuerdo con un objetivo.

3. Identificar el contorno, la silueta y el dintorno en la representación de formas.


4. Representar la tercera dimensión en el plano con la ayuda de recursos técnicos básicos.

5. Saber encajar objetos sencillos.

6. Representar el efecto de luz y sombra en un modelo mediante la técnica del degradado.

Los contenidos mínimos del Bloque III, Geometría, son:

1. Representar la figura humana proporcionada, con actitudes, acciones y estados de ánimo básicos.

	Curso:	1º	Etapa:	E.S.O.	Modalidad:	Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.				
PROGRAMACIÓN.	Código:	prg-1eso- epv	Edición:	1	Fecha:	9-10-2013.
						Página 33 de 44

2. Saber utilizar las herramientas propias del dibujo técnico en el trazado de rectas paralelas y perpendiculares, circunferencias y ángulos.

3. Identificación y representación de triángulos y cuadriláteros regulares.

4. Definir simetría. Diferenciar simetría axial y radial en el plano.

Por último, añadimos contenidos mínimos transversales a los tres bloques, son los siguientes:

1. Valorar las ideas, opiniones y aportaciones de los compañeros. Mostrar interés por algunos de los valores educativos propuestos desde esta programación, como por ejemplo la igualdad, la generosidad, el afán de superación, la paciencia o la perseverancia.

2. Contribuir personalmente al progreso del grupo en la medida de las propias posibilidades, tanto en aspectos académicos como de relación interpersonal, a través de la participación activa.

3. Disponer del material escolar preciso para realizar las actividades en cada sesión. Utilizarlo de manera responsable. Mantener el orden y la limpieza en cada tarea.

4. Ser puntual, a la hora de comenzar las clases y de entregar las actividades. Entregar todas las actividades propuestas.

5. Reconocer diferentes estilos artísticos relacionados con la figuración, el realismo y la abstracción.

6. Valorar los bocetos como eslabón imprescindible en la creación de una obra. Realizarlos a mano alzada.

5. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

5.1. Principios psicopedagógicos generales.

La teoría constructivista sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje será nuestro marco de referencia. De ella se desprenden los siguientes principios generales:

1. Partir del nivel de desarrollo del alumno. Este principio exige atender simultáneamente al nivel de competencia cognitiva correspondiente al nivel de desarrollo en que se encuentran los alumnos, por una parte, y a los conocimientos previos que estos poseen en relación con lo que se desea que aprendan, por otra. Esto se debe a que el inicio de un nuevo aprendizaje escolar comienza a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido el alumno en sus experiencias previas.


Con el comienzo del curso los alumnos realizarán una prueba inicial que nos permitirá evaluar el nivel general de conocimientos. Las preguntas ¿qué saben los alumnos? y ¿qué queremos que aprendan? se sucederán a lo largo del curso.

2. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos. Para asegurar un aprendizaje significativo deben cumplirse varias condiciones. En primer lugar, el contenido debe ser *potencialmente significativo*, tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de la materia que se esté trabajando como de la estructura psicológica del alumno. En segundo lugar, es necesario que el alumno tenga una actividad favorable para aprender significativamente, es decir, que esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que él ya sabe, con el fin de modificar las estructuras cognitivas anteriores.

Si se producen aprendizajes verdaderamente significativos, se consigue uno de los objetivos principales de la educación: asegurar la *funcionalidad* de lo aprendido. Es decir, que los conocimientos adquiridos puedan ser utilizados en las circunstancias reales en las que el alumno lo necesite.

3. Facilitar la realización de aprendizajes significativos por sí solos. Es necesario que los alumnos sean capaces de *aprender a aprender*, para ello es necesario prestar especial atención a la adquisición de estrategias de planificación del propio aprendizaje y al funcionamiento de la *memoria comprensiva*. La memoria no es solo el recuerdo de lo aprendido, sino también el punto de partida para realizar nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva donde se almacena la información y los aprendizajes realizados, más fácil será poder realizar aprendizajes significativos por uno mismo.

4. Modificar esquemas de conocimiento. La estructura cognitiva de los alumnos se concibe como un conjunto de esquemas de conocimiento que recogen una serie de informaciones, que pueden estar organizadas en mayor o menor grado y, por tanto, ser más o menos adecuadas a la realidad. Durante el proceso de aprendizaje, el alumno debería recibir informaciones que entren en contradicción con los conocimientos que hasta ese momento posee y que, de ese modo, rompan el equilibrio inicial de sus esquemas de conocimiento. Superada esta fase volverá el reequilibrio, lo que supone una nueva seguridad cognitiva gracias a la acomodación de los nuevos conocimientos, pues solo de esta manera puede aprender significativamente.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 34 de 44

5. Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje. La actividad consiste en establecer relaciones ricas y dinámicas entre el nuevo contenido y los conocimientos previos que el alumno ya posee. No obstante, es preciso considerar que aunque el alumno es el verdadero artífice del proceso de aprendizaje, la actividad educativa es siempre interpersonal, y en ella existen dos polos: el alumno y el profesor.

Podemos decir que la intervención educativa es un proceso de interactividad profesor-alumno o alumno-alumno, en el que conviene distinguir entre aquello que el alumno es capaz de hacer y de aprender por sí solo y lo que es capaz de aprender con la ayuda de otras personas. La zona que se configura entre estos dos niveles (zona de desarrollo próximo) delimita el margen de incidencia de la acción educativa. El profesor debe intervenir en aquellas actividades que un alumno no es capaz de realizar por sí mismo, pero que puede llegar a solucionar si recibe la ayuda pedagógica conveniente. En la interacción alumno-alumno, hemos de decir que las actividades que favorecen trabajos cooperativos, aquellas en las que se confrontan distintos puntos de vista o en la que se establecen relaciones de tipo tutorial de unos alumnos con otros, favorecen muy significativamente los procesos de aprendizaje.

5.1.1. Principios didácticos.

Estos principios psicopedagógicos implican o se concretan en una serie de principios didácticos, a través de los cuales se especifican nuevos condicionantes en las formas de enseñanza-aprendizaje, que constituyen un desarrollo más pormenorizado de los principios metodológicos establecidos en el currículo:

1. Asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real del alumnado partiendo, siempre que sea posible, de las experiencias que posee.

2. Diseñar actividades de enseñanza y aprendizaje que permitan a los alumnos establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes, facilitando de este modo la construcción de aprendizajes significativos.

3. Organizar los contenidos en torno a ejes que permitan abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su globalidad. Favorecer la interacción alumno-profesor y alumno-alumno, para que se produzca la construcción de aprendizajes significativos y la adquisición de contenidos de claro componente cultural y social.

4. Potenciar el interés espontáneo de los alumnos en el conocimiento de los códigos convencionales e instrumentos de cultura. Pero, sabiendo que las dificultades que estos aprendizajes comportan pueden desmotivarles, es necesario preverlas y graduar las actividades para llevar a cabo dichos aprendizajes.

5. Tener en cuenta las peculiaridades de cada grupo y los ritmos de aprendizaje de cada alumno concreto para adaptar los métodos y los recursos a las diferentes situaciones, e ir comprobando en qué medida se van incorporando los aprendizajes realizados y aplicándolos a las nuevas propuestas de trabajo y a situaciones de la vida cotidiana.

6. Proporcionar continuamente información al alumno sobre el momento del proceso de aprendizaje en que se encuentra, clarificando los objetivos por conseguir, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades por superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje motivadoras.

7. Impulsar las relaciones entre iguales proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación.


8. Diseñar actividades para conseguir la plena adquisición y consolidación de contenidos teniendo en cuenta que muchos de ellos no se adquieren únicamente a través de las actividades desarrolladas en el contexto del aula, pero que el funcionamiento de la escuela como organización social sí puede facilitar: participación, respeto, cooperación, solidaridad, tolerancia, libertad responsable, etc.

5.2. Principios didácticos de la materia.

La finalidad esencial de la Educación Plástica y Visual es, por una parte, dotar al alumno de los recursos necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

Además, la concreción del área contribuirá al desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 35 de 44

2. Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.

3. Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.

4. De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica y Visual:

1. Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.

2. Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.

3. Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.

4. Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.

5. Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.

6. Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.

7. Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

La educación es un proceso constructivo en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo. El alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía que asegure que el alumno podrá utilizar lo aprendido en circunstancias reales, bien llevándolo a la práctica, bien utilizándolo como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.

Por lo que respecta a los recursos metodológicos, la Educación Plástica y Visual contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

1. Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.

2. Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.

3. Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.

4. Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.

5. Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta del profesor.

La concreción de los principios se plasmará en la búsqueda sistemática de la construcción de procedimientos del siguiente tipo:

1. Análisis y clasificación de lenguajes visuales del entorno.

2. Identificación y comparación de texturas del entorno.


3. Descripciones, comparaciones y representación de formas.

4. Diferenciaciones y representaciones de matices.

5. Reconocimiento y utilización de distintos soportes y técnicas.

En relación a los recursos ambientales y materiales tendremos en cuenta que en nuestro contexto cultural, gran número de los estímulos que recibimos son de naturaleza táctil o visual. Esta información proviene de dos grandes fuentes: la que proporciona la naturaleza y la que proviene de la actividad y creación humana, donde están incluidos el diseño y las artes en general.

La enseñanza y el aprendizaje del área se ven facilitados por el desarrollo intelectual desde el pensamiento concreto hasta el pensamiento formal. La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive. En esta interacción con el entorno tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos cuyo análisis y aprecio

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 36 de 44

contribuyen a educar la sensibilidad artística. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, en la que viven inmersos los alumnos y donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los medios –cine, televisión, imagen digital, etc.–, deberá ser siempre el punto de partida del área.

El principal objetivo de la enseñanza de la Educación Plástica y Visual es que los alumnos adquieran 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 sepan expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico.

5.3. La educación en valores.

Consideramos que la material Educación visual y plástica debe potenciar ciertas actitudes y hábitos de trabajo que ayuden al alumno a apreciar el propósito de la misma, tener confianza en su habilidad para abordarla satisfactoriamente y desarrollarse en otras dimensiones humanas como la autonomía personal o la relación interpersonal.

A continuación se enumeramos algunos valores importantes en la materia de Educación Plástica y Visual:

1. La selección de imágenes permite trabajar aspectos fundamentales de la educación en valores como la preocupación por el medioambiente, la necesidad de la igualdad de sexos, la solidaridad, el consumo responsable y la educación vial.

2. La gran variedad de opciones en la representación de las formas y los diferentes estilos implican la aceptación de otros puntos de vista desde el respeto, ayudando a la educación moral y cívica.

3. La observación y el análisis de las proporciones, gestos y actitudes en la figura humana contribuyen a que los alumnos se conozcan y se diferencien de los demás de una manera respetuosa, fomentando la educación para la salud.

4. Al trabajar con materiales moldeables se fomentan la colaboración y el compañerismo. Las técnicas expuestas propician compartir materiales y espacios e instan al cuidado del mantenimiento del orden y la limpieza en el aula. Estas razones relacionan el tema con la educación para la paz y la educación moral y cívica, salud e higiene personal.

5. Las formas simétricas contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente las imágenes y formas de nuestro entorno. La observación y el análisis de estas formas, el aprecio de sus cualidades y el enriquecimiento que aportan con sus variaciones contribuyen a la educación ambiental.

Los valores se deben fomentar desde la dimensión individual y desde la dimensión colectiva. Desde la dimensión individual se desarrollarán, principalmente, la autoestima, el afán de superación, el espíritu crítico y la responsabilidad. Desde la dimensión colectiva deben desarrollarse la comunicación, la cooperación y convivencia, la solidaridad, la tolerancia y el respeto, y todos aquellos valores que se trabajan anualmente a escala global en el centro.

5.4. Las enseñanzas transversales.


La presencia de las enseñanzas transversales en la materia de Educación Plástica y Visual se expresa por medio de diferentes momentos del proceso de aprendizaje:

1. Educación moral y cívica.

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

2. Educación para la paz.

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

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 37 de 44

actividades.

3. Educación del consumidor.

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

4. Educación para la igualdad entre sexos.

Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros y compañeras para desempeñar tareas comunes. Predisposición al trabajo en grupo, facilitando agrupamientos heterogéneos desde la perspectiva de género. El estudio del escaso número de artistas femeninas conocidas a lo largo de la historia.

5. Educación vial.

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

No todos los temas transversales se pueden trabajar con la misma profundidad desde la materia de Educación Plástica y Visual, pero se debe realizar un esfuerzo para conseguir que todos se traten lo más adecuadamente posible. Los temas relacionados con el arte son bastante más fáciles de trabajar.

Respecto a la educación no sexista hay que huir, en la presentación de las actividades y situaciones a analizar, de los tópicos tradicionalmente relacionados con los dos sexos. Además hay que tener en cuenta las diversas motivaciones de los alumnos y alumnas, así como su desarrollo intelectual, mezclando las situaciones investigativas con otras más creativas.

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

5.5. Agrupamientos de alumnos.


Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos en función de las necesidades que plantee la respuesta a la diversidad y necesidad de los alumnos y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Así, partiendo del agrupamiento más común (grupo clase) y combinado con el trabajo individual, se acudirá al pequeño grupo cuando se quiera buscar el refuerzo para los alumnos con ritmo de aprendizaje más lento o la ampliación para aquellos que muestren un ritmo de aprendizaje más rápido; a los grupos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo en los que el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente, pero exista coincidencia en cuanto a intereses; o a la constitución de talleres, que darán respuesta a diferencias en motivaciones. En cualquier caso, el profesor decidirá, a la vista de las peculiaridades y necesidades concretas de sus alumnos, el tipo de agrupamiento que considere más operativo:

MODALIDAD DE AGRUPAMIENTO	NECESIDADES QUE CUBRE
Trabajo individualizado.	Actividades de reflexión personal. Actividades de control y evaluación.
Pequeño grupo (apoyo).	Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. Ampliación para alumnos con ritmo más rápido. Trabajos específicos.
Agrupamiento flexible.	Respuesta puntual a diferencias en nivel de conocimientos, ritmo de aprendizaje e intereses y motivaciones.
Talleres.	Respuesta a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.

5.6. Organización del espacio.

El espacio se organizará en función de los distintos tipos de actividades que se puedan llevar a cabo:

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 38 de 44

ESPACIO	ESPECIFICACIONES
Dentro del aula.	Se podrán adoptar disposiciones espaciales diversas.
Fuera del aula.	Biblioteca. Espacio ajardinado (dibujo del natural) Sala de informática. Salón de actos.
Fuera del centro.	Sala de exposiciones municipales. Otros centros culturales de la localidad. Visitas y actos culturales fuera de la localidad.

5.7. Actividades de evaluación.

Las actividades son la manera activa y ordenada de llevar a cabo las estrategias metodológicas o experiencias de aprendizaje. Unas experiencias determinadas (proyecto, investigación, centro de interés, clase magistral, etc.) conllevarán siempre un conjunto de actividades secuenciadas y estructuradas.

El principio de actividad es fundamental en la enseñanza actual. En este sentido, en las experiencias de aprendizaje debemos tener en cuenta los conocidos principios de la enseñanza de lo próximo a lo distante, de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido, de lo individual a lo general y de lo concreto a lo abstracto; así como también los principios que actualmente postula el aprendizaje significativo, los cuales suponen una nueva manera de ver el planteamiento de las actividades del aula:

1. Para adquirir un nuevo conocimiento, el individuo tiene que poseer una cantidad básica de información respecto a él (esquemas cognitivos relacionales y no acumulativos).

Consecuencia: actividades previas, diagnóstico inicial, material introductorio.

2. Se han de formar nuevos esquemas mediante los cuales se pueda organizar el conocimiento.

Consecuencia: actividades de tratamiento de la información, actividades individuales y en grupo.

3. Los nuevos esquemas se han de reajustar, han de permitir la acomodación de la nueva información para que sean eficaces.

Consecuencia: actividades complementarias, revisión de aspectos no aprendidos, nueva secuencia.

No podemos planificar las actividades o experiencias de aprendizaje de manera arbitraria, sino que se necesita un análisis previo de qué queremos desarrollar y en qué momento introducimos la actividad.

En la enseñanza-aprendizaje en el aula podemos distinguir varios tipos de actividades según su finalidad. Cada conjunto requiere diferentes tipos de experiencia educativa:

1. Actividades de introducción-motivación.

Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender.

2. Actividades sobre conocimientos previos.

Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.

3. Actividades de desarrollo.

Son las que permiten conocer los conceptos, los procedimientos o las actitudes nuevas, y también las que permiten comunicar a los demás la labor realizada. Pueden ser de varios tipos:

3.1. Actividades de repetición. Tienen como finalidad asegurar el aprendizaje, es decir, que el alumno sienta que ha interiorizado lo que su profesor le ha querido transmitir. Son actividades muy similares a las que previamente ha realizado el profesor.

3.2. Actividades de consolidación. En las cuales contrastamos que las nuevas ideas se han acomodado con las previas de los alumnos.


3.3. Actividades funcionales o de extrapolación. Son aquellas en las que el alumnado es capaz de aplicar el conocimiento aprendido en contextos o situaciones diferentes a las trabajadas en clase.

3.4. Actividades de investigación. Son aquellas en las que el alumnado participa en la construcción del conocimiento mediante la búsqueda de información y la inferencia, o también, aquellas en las que utiliza el conocimiento para resolver una situación/problema propuesto.

4. Actividades de refuerzo.

Las programamos para alumnos con algún tipo de retraso o dificultad. No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno.

5. Actividades de recuperación.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 39 de 44

Son las que programamos para los alumnos que no han adquirido los conocimientos trabajados.

6. Actividades de ampliación/profundización.

Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso.

7. Actividades globales o finales.

Son aquellas que realizamos dando un sentido global a los distintos aspectos que hemos trabajado en un tema, con objeto de no parcelar el aprendizaje, sino, por el contrario, hacerle ver al alumno que los distintos aspectos aprendidos le sirven para dar respuesta a situaciones/problemas de la vida cotidiana.

8. Trabajos monográficos interdisciplinares u otros de naturaleza análoga que impliquen a varios departamentos

Son aquellos que pretenden:

- Desarrollar, aplicar y poner en práctica las competencias básicas previstas para la Educación Secundaria Obligatoria.

- Mostrar la consecución alcanzada de los objetivos generales de la etapa.

- Mostrar los conocimientos adquiridos sobre varios temas o materias.

- Aplicar métodos y técnicas de trabajo a través de contenidos diversos que ilustren su asimilación.

- Acercar a los alumnos a un modo de trabajar metódico donde poder aplicar los procedimientos y habilidades aprendidos en distintas materias.

- Centrarse en la indagación, la investigación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés en su realización.

6. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DE LOS ALUMNOS.

6.1. Procedimientos de evaluación.

Los referentes de la evaluación serán los criterios de evaluación de la materia. La propia evaluación se realizará sobre los aprendizajes de unos contenidos programados y mediante el diseño de actividades basadas en esos criterios, que hacen referencia a los distintos tipos de contenidos.

La evaluación se concibe y practica de la siguiente manera:

1. Individualizada, centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particularidades.


2. Integradora, esto es, referida al conjunto de las capacidades expresadas en los objetivos generales de la etapa y las materias, así como a los criterios de evaluación de las mismas. Estos objetivos generales y criterios de evaluación, adecuados a las características del alumnado y al contexto sociocultural del centro, tienen que ser el punto de referencia permanente de la evaluación de los procesos de aprendizaje de los alumnos. Para ello se contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionen.

3. Cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no solo los de carácter cognitivo.

La evaluación del proceso de aprendizaje debe perseguir una finalidad claramente formativa, es decir, tendrá sobre todo un carácter educativo y orientador, y se referirá a todo el proceso, desde la fase de detección de las necesidades hasta el momento de la evaluación final. Aportará al alumno la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias adecuadas.

4. Continua, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases. Para dotar a la evaluación de carácter formativo es necesario que esta se realice de una forma continuada y no de modo circunstancial, de manera que se haga patente a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y no quede limitada a actuaciones que se realizan al final del mismo. Solo de esta manera se podrá orientar de forma realista el propio proceso de aprendizaje de los alumnos, introduciendo las modificaciones necesarias que eviten llegar a resultados no deseados o poco satisfactorios.

En el desarrollo de la evaluación formativa, definida como un proceso continuo, existen unos momentos considerados claves –inicial, continua, final–, cada uno de los cuales afecta más directamente a una parte determinada del proceso de aprendizaje, en su programación, en las acciones encaminadas a facilitar su desarrollo y en la valoración de los resultados.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 40 de 44

6.1.1. Instrumentos de evaluación.

Los instrumentos que han de medir los aprendizajes de los alumnos deberán cumplir unas normas básicas:

Deben ser útiles, esto es, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa.

Han de ser viables, su utilización no ha de entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

A continuación enumeramos los distintos instrumentos que vamos a emplear para evaluar el aprendizaje del alumnado.

1. Observación sistemática y análisis de tareas.

Participación en las actividades del aula, como debates, puestas en común..., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.

Libro de texto y cuaderno de expresión, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, elabora las actividades propuestas. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno.

2. Análisis de las producciones de los alumnos.

Resúmenes. Trabajos de aplicación y síntesis. Textos escritos.

3. Intercambios orales con los alumnos. Diálogos. Debates. Puestas en común.

4. Pruebas.

Pruebas de información: podrán ser de forma oral o escrita, de una o de varias unidades didácticas; pruebas objetivas, de respuesta múltiple, de verdadero-falso, de respuesta corta, definiciones... Con ellas podemos medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.

Pruebas de elaboración en las que los alumnos deberán mostrar el grado de asimilación de los contenidos propuestos en la programación. Evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente.

Resolución de ejercicios y problemas.

5. Trabajos especiales, de carácter absolutamente voluntario. Por este carácter de voluntariedad, no podrán contar en la evaluación global de modo negativo; el alumno que los realice obtendrá por ellos una puntuación positiva, o ninguna puntuación si el trabajo no tuviera la calidad necesaria. En otras ocasiones se plantearán como una actividad obligatoria para todos.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La calificación de cada trimestre y la final tendrá en cuenta todos los instrumentos de evaluación, a saber:

1. Los exámenes teórico-prácticos. Los alumnos realizarán hasta tres exámenes al final de cada trimestre sobre los contenidos estudiados en ese periodo. Tendrán un valor del 40% sobre la calificación final.


2. Las 53 láminas de actividades del Cuaderno de expresión. Otros ejercicios propuestos por el libro de texto, el profesor o el alumno, de carácter teórico y/o práctico. Será necesario que el alumno entregue todas las actividades para obtener una nota positiva. Tendrán un valor del 50% sobre la calificación final.

3. La actitud del alumno. El trabajo, la participación y el comportamiento en el aula. Tendrán un valor del 10% sobre la calificación final.

Será necesario alcanzar una evaluación positiva en los tres apartados para proceder a la acumulación de los porcentajes citados. De modo que quien no obtenga una calificación positiva en los exámenes, en las láminas o trabajos y en su actitud, no podrá obtener una calificación positiva en la evaluación correspondiente.

Es importante señalar que la calificación de las pruebas escritas, sean exámenes o ejercicios, se valorarán positivamente los siguientes conceptos:

La adecuación de la respuesta a la pregunta. La corrección formal (legibilidad, márgenes, sangría...) y ortográfica. La capacidad de síntesis. La capacidad de definición. La capacidad de argumentación y razonamiento. La utilización del vocabulario propio de la materia.

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 41 de 44

8. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN.

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno ha de recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos, de modo que:

1. Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
2. Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.

3. Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará con sus alumnos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios.

9. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE.

Si bien los alumnos matriculados en el primer curso de la ESO no pueden tener todavía materias pendientes, no está demás ofrecer información al respecto de cara al próximo curso.

Los alumnos con la materia pendiente del curso anterior deberán aprobar el curso actual en que se encuentran matriculados para superarla. Si se aprueba la materia del curso superior teniendo la del inferior pendiente la calificación que aparecerá en su boletín de notas será PT (pendiente).

Para recuperar la materia de un curso anterior el actual profesor le hará entrega de una serie de diez ejercicios teóricos y prácticos, a partes iguales, durante el primer trimestre del curso para realizarlos en un periodo de tiempo no inferior a un mes. Esta primera prueba tendrá un valor del 60% sobre el total.

Si el alumno cursa 3º ESO, curso en el que no se imparte Educación visual y plástica, será el jefe del departamento de dibujo quien lo convoque para realizar la recuperación.

Una vez entregados y corregidos, si la nota es igual o superior a cinco tendrá derecho a presentarse al examen, también teórico práctico, que le permita aprobar la asignatura. Si la calificación es igual o superior a cinco el alumno habrá superado la asignatura. Para obtener la nota final daremos a la segunda prueba un valor del 40%.

10. EXÁMEN DE SEPTIEMBRE.

La prueba extraordinaria de septiembre se basará en los contenidos mínimos exigibles desarrollados en las distintas unidades didácticas a lo largo del curso y descritos en esta programación didáctica.

Deben de asistir en fecha, lugar y hora según la convocatoria que realice la Jefatura de Estudios para las pruebas extraordinarias de septiembre.

La prueba consistirá en una serie de ejercicios de carácter teórico y práctico, para lo cual, el alumno debe de presentarse con todo el material que sea necesario para la realización de los ejercicios, tanto de dibujo técnico (material de trazado y de medición), como de color (ceras, lápices de color y soportes tipo cartulinas u otros papeles adecuados a la técnica).


Las actividades y preguntas que formen parte de la prueba de septiembre estarán en consonancia, y serán del mismo estilo, que las realizadas durante el curso. Sólo que adaptadas al tiempo disponible.

Los alumnos que tengan pendiente la materia de un curso anterior también tienen derecho a presentarse en la convocatoria de septiembre para intentar recuperarla.

11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Los criterios de selección de los materiales curriculares que sean adoptados por los equipos docentes siguen un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo didáctico anteriormente propuesto. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que perfilan el análisis:

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados en el proyecto curricular.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de los temas transversales.
4. La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.

	Curso:	1º	Etapa:	E.S.O.	Modalidad:	Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.				
PROGRAMACIÓN.	Código:	prg-1eso- epv	Edición:	1	Fecha:	9-10-2013.
						Página 42 de 44

5. La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.

6. La claridad y amenidad gráfica y expositiva.

7. La existencia de otros recursos que facilitan la actividad educativa.

Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:

1. Libro de texto. El libro elegido tiene por título Educación visual y plástica I, y ha sido publicado por la Editorial SM en 2011. Forma parte del nuevo proyecto editorial Conecta 2.0. Sus autores son Isabel Rodríguez, Inmaculada Soler y Elisa Basauro; y su I.S.B.N. es el 978-84-675-4000-0.

2. Bloc de dibujo. También pertenece a la misma editorial y proyecto educativo. Su título es Cuaderno de expresión. Plástica y visual I. Contiene 53 láminas con el mismo número de actividades.

3. Lápices de distinta dureza.

4. Lápices de colores.

5. Rotuladores.

6. Témperas en cualquiera de sus variantes tarro de cristal, de plástico o tubo. Sólo 5 colores, los tres primarios más el blanco y el negro.

7. Pinceles de punta cónica, uno grueso (nº 9) y otro fino (nº 4).

8. Goma blanda.

9. Pegamento de barra.

10. Tijeras de punta roma.

11. Paleta o pocillos para realizar mezclas con agua.

12. Modelos de escayola, jarrones de barro y cerámica y botellas de vidrio para dibujo del natural.

13. Sólidos básicos en madera y plástico. Piezas industriales y de fontanería para croquis acotados y representación en dibujo técnico.

14. Se emplearán figuras geométricas tridimensionales y planas para familiarizar a los alumnos con los cuerpos geométricos.

15. Herramientas de dibujo técnico. Regla milimetrada de 30 centímetros, escuadra, cartabón y compás regulable mediante tuerca.

16. Papel de todos los tipos. También de revistas y periódicos.

17. Material informático. Una cámara digital, internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.

18. Libros de apoyo del Departamento de Educación Plástica y Visual y de la Biblioteca Sara Maynar del IES Bajo Aragón.

19. Trabajar con distintas páginas webs de contenido plástico y de arte:

<http://www.smconectados.com>

<http://www.profes.net>

<http://www.librosvivos.net>

<http://www.educacionplastica.net/>

<http://blog.educastur.es/luciaag/>

<http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>

<http://www.artehistoria.jcyl.es/>

<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>


<http://www.educared.org>

Webs de los museos de El Prado, de El Louvre y de El British Museum, entre otros.

Por otro lado intentaremos, en función de la disponibilidad del centro, utilizar las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC).

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Con el objetivo de complementar la formación en el aula realizaremos distintas actividades fuera de ella en función del tiempo que dispongamos. Estas actividades irán dirigidas a reforzar la cultura visual de los alumnos y, por ello, aprovecharemos las exposiciones que se celebren en las diferentes salas municipales de Alcañiz o en la Sala de exposiciones del propio centro. Si existe inquietud al respecto, podemos exponer algunos de nuestros trabajos, hacerlos públicos, en la Sala de Exposiciones, pasillos o patio central del Edificio de Servicios del IES Bajo Aragón. Participaremos en el programa de cine Delicatessen, impulsado desde el

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 43 de 44

departamento de actividades extraescolares del instituto, que semanalmente nos invita a ver una película. Y, por último, también realizaremos paseos por el recinto del instituto para elaborar dibujos del natural. Posibilidad de realizar visitas didácticas con Itinerate +, por los alrededores de nuestra localidad

13. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y LAS ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ALUMNOS QUE LAS PRECISEN.

La atención a la diversidad se contempla en tres niveles: en la programación, en la metodología y en los materiales.

1. Atención a la diversidad en la programación.

La programación debe tener en cuenta aquellos contenidos en los que los alumnos consiguen rendimientos muy diferentes.

La programación ha de tener en cuenta también que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados. Por eso debe estar diseñada de modo que asegure un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, dando oportunidades para recuperar los conocimientos no adquiridos en su momento.

2. Atención a la diversidad en la metodología.

La atención a la diversidad, desde el punto de vista metodológico, debe estar presente en todo el proceso de aprendizaje y llevar al profesor a:

Detectar los conocimientos previos de los alumnos al empezar un tema. A los alumnos en los que se detecte una laguna en sus conocimientos se les debe proponer una enseñanza compensatoria, en la que debe desempeñar un papel importante el trabajo en situaciones concretas.

Procurar que los contenidos nuevos que se enseñan conecten con los conocimientos previos y sean adecuados a su nivel cognitivo.

Intentar que la comprensión del alumno de cada contenido sea suficiente para una mínima aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.

3. Atención a la diversidad en los materiales utilizados

Como material esencial debe considerarse el libro base. El uso de materiales de refuerzo o ampliación, tales como los cuadernos monográficos, permite atender a la diversidad en función de los objetivos que nos queramos fijar.

De manera más concreta, se especifican a continuación los instrumentos para atender a la diversidad de alumnos que se han contemplado:

Variedad metodológica. Variedad de actividades de refuerzo y profundización. Multiplicidad de procedimientos de evaluación del aprendizaje. Diversidad de mecanismos de recuperación. Trabajo en pequeños grupos. Trabajos voluntarios.

Estos instrumentos pueden ser completados con algunas otras medidas que permitan una adecuada atención a la diversidad, como podrían ser:


Hacer una detallada evaluación inicial. Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula. Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima. Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.

A los alumnos con dificultades físicas o psíquicas que les impidan seguir el desarrollo normal del proyecto curricular, previo informe psicopedagógico del departamento de orientación, se les elaboraría, con la necesaria asesoría del mismo, la adaptación curricular necesaria en lo referido a:

Adaptación de objetivos y contenidos. Graduación de criterios y procedimientos de evaluación. Metodología. Elección de materiales didácticos. Agrupamientos. Organización espacio-temporal. Programas de desarrollo individual. Refuerzos o apoyos. Adaptación al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

14. ALUMNOS CON PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.

La falta a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios generales de evaluación y la propia evaluación continua. Respetando lo previsto al efecto en las programaciones y, en todo caso, con las excepciones motivadas a que hubiese lugar, el profesor titular de la materia podrá, previa consulta con la Jefatura de Estudios y comunicación escrita al interesado, suspender su derecho a la evaluación continua. En este caso, los alumnos tendrán derecho a la realización de una prueba

	Curso: 1º	Etapa: E.S.O.	Modalidad: Común.
	Área o materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.	
PROGRAMACIÓN.	Código: prg-1eso- epv	Edición: 1	Fecha: 9-10-2013. Página 44 de 44

extraordinaria y específica por trimestre diseñada por el departamento de dibujo. Será requisito necesario para la realización del examen la entrega de las láminas de actividades que previamente se solicitarán a los alumnos que hayan perdido este derecho.

15. MODIFICACIONES RESPECTO A LA EDICIÓN ANTERIOR.

La presente programación didáctica se ha revisado y modificado en gran medida para adaptarla al nuevo libro de texto y cuaderno de actividades que serán, con el comienzo del nuevo curso 2012-2013, la referencia principal para los alumnos.

Las actividades extraescolares.