
	Curso: 2º	Etapa: ESO	Modalidad:		
	Area o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2eso- epv	Edición: 0	Fecha: 09-10-2013	Página 1 de 58	

ÍNDICE


- I. Objetivos**
- II. Contenidos**
- III. Contenidos mínimos.**
- IV. Metodología didáctica.**
- V. Procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos.**
- VI. Criterios de calificación.**
- VII. Actividades de recuperación.**
- VIII. Actividades de recuperación para los alumnos pendientes.**
- IX. prueba extraordinaria.**
- X. Materiales y recursos didácticos.**
- XI. Actividades complementarias y extraescolares.**
- XII. Medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares para los alumnos que las precisen.**
- XIII. alumnos con pérdida del derecho a la evaluación continua.**
- XIV. Modificaciones respecto a la edición anterior**

	Curso: 2º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Area o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2eso- epv	Edición: 0	Fecha: 09-10-2013	Página 2 de 58

I. Objetivos

La enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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, dados 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: 2º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Area o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2eso- epv	Edición: 0	Fecha: 09-10-2013	Página 3 de 58

II CONTENIDOS

BLOQUE I

Unidad 1


■ Percepción y lectura de imágenes

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 se relacionan 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*.


De la misma manera, esta unidad contribuye 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 **social y ciudadana**, 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.	<p>1.1. Reconocer la función del emisor, el mensaje, el receptor y el medio.</p> <p>1.2. Citar los principios perceptivos utilizados en una imagen.</p>	
2. Diferenciar los efectos visuales utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales y audiovisuales.	<p>2.1. Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.</p> <p>2.2. Apreciar la estructura geométrica y las perspectivas de algunas ilusiones ópticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia lingüística • Competencia social y ciudadana
3. Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas, aplicando diferentes principios perceptivos.	<p>3.1. Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de efectos visuales y principios perceptivos.</p> <p>3.2. Lograr transmitir en imágenes: ideas, sensaciones o emociones a través de imágenes y expresiones audiovisuales.</p>	

	Curso: 2º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Area o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2eso- epv	Edición: 0	Fecha: 09-10-2013	Página 4 de 58

■ Contenidos

<ul style="list-style-type: none"> ● La percepción visual y la observación. Los principios perceptivos básicos. <ul style="list-style-type: none"> > Apreciación del proceso perceptivo como condicionante en la comunicación visual. ● Efectos visuales. Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas. <ul style="list-style-type: none"> > Identificación y lectura de diferentes efectos visuales. ● La comunicación visual y sus elementos. <ul style="list-style-type: none"> > Recreación de procesos comunicativos en diferentes contextos, distinguiendo emisor, mensaje, receptor y medio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● El lenguaje visual. Clases. <ul style="list-style-type: none"> > Análisis de diversas imágenes y estudio de diversos efectos visuales empleados en su representación. ● Función de las imágenes: descriptiva, informativa, estética, expresiva y comunicativa. <ul style="list-style-type: none"> > Observación, descripción y clasificación de las formas gráficas y los objetos visuales del entorno. <p>Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de <i>Tus recursos</i> y en www.smconectados.com</p>
--	--

	Curso: 2º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Area o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2eso- epv	Edición: 0	Fecha: 09-10-2013	Página 5 de 58

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

Previo al estudio de los lenguajes visuales en Educación Plástica y Visual II, el alumno debería recordar de años anteriores cuáles son los elementos del proceso de comunicación, y qué recursos perceptivos y códigos visuales se pueden utilizar según las diferentes funciones de los mensajes.

2. Previsión de dificultades

Los alumnos de Educación Plástica y Visual II deben recordar lo estudiado en cursos anteriores, facilitando la comprensión del temario del curso actual. Aún así, algunas dificultades pueden surgir a la hora de distinguir figuras recreadas con ilusiones ópticas. Estos problemas, de nuevo, se pueden solucionar con la práctica a través de análisis de imágenes y con apoyo al alumno en sus dificultades de percepción espacial. Se recomienda, para la práctica con las ilusiones ópticas, el uso de páginas web donde las ilusiones ópticas adquieran además la sensación de movimiento.

Finalmente, es recurrente la dificultad que los alumnos encuentran para 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.

3. Vinculación con otras áreas

Lengua. En ambos cursos 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.

Geografía e historia. La atención a los fenómenos naturales y sociales, introduciendo en ambos cursos mensajes publicitarios relacionados con diferentes partes del mundo, campañas ecológicas o sociales de ONG, y análisis del entorno social del alumno, se relacionan con la materia de geografía.

4. Temporalización

Para la unidad 1 de Plástica II se precisan, aproximadamente, 6 sesiones.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cartografía de España y otro país. ▪ Papel de dibujo, lápices de grafito. ▪ Acuarelas, lápices, rotuladores. ▪ Cartulinas, papeles de colores, papeles transparentes, tijeras y pegamento. ▪ Libros de consulta sobre arte y publicidad. ▪ Revistas y periódicos. ▪ Un ordenador con acceso a internet y programas de tratamiento de texto y de imágenes.

■ 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 colectivo. 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** y, con especial énfasis, en Educación Plástica y visual II de la **comunicación oral**. 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 la interacción con el mundo físico

A través de las imágenes publicitarias se impulsa el respeto por el **medio natural y el desarrollo sostenible**, impulsando 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. Es importante conseguir que el alumno respete los materiales comunes.

● 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, miniquest, 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 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.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Aprender a pensar

El proyecto educativo de SM considera 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.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

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 1 ^{er} nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA A 2 ^o nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4 ^o 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.	<p>Observa la importancia de la expresión plástica en el entorno y es crítico con la posible influencia que pueden ejercer la publicidad y los medios sobre las personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias – Ética o estética. • Actividades de la unidad: 2, 9, 10, 12, 13, 14, 23 • Pon a prueba tus competencias – Fotografía y denuncia. – El realismo mágico.
Social y ciudadana	Desarrollo personal y social	Desarrollar el juicio moral para tomar decisiones razonar críticamente sobre la realidad de forma global, teniendo en cuenta la existencia de distintas perspectivas.	<p>Es crítico con la información que recibe y con la que emite, y comprende la influencia de los mensajes en sus receptores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias – Ética o estética. • Actividades de la unidad. • Pon a prueba tus competencias – Fotografía y denuncia.
Lingüística	Comunicación escrita.	Adquirir el hábito de lectura y aprender a disfrutar con ella considerándola fuente de placer y conocimiento.	<p>Lee textos periodísticos y literarios y disfruta de los contenidos que ofrecen, de la forma y de sus posibilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias – Ética o estética. • Actividades de unidad • Pon a prueba tus competencias – Fotografía y denuncia. – El realismo mágico.
Tratamiento de la información y competencia digital	Obtención, transformación y comunicación de la información.	<p>Conocer los distintos canales y soportes de información.</p> <p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma autónoma y en trabajos colaborativos de grupo.</p>	<p>Utiliza todos los canales disponibles de obtención de la información, tanto tradicionales como nuevas tecnologías, experimentando con las opciones que ofrecen y generando trabajos individuales y colectivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias – Las imágenes del entorno. • Librosvivos.net/ • Actividades de la unidad. • Pon a prueba tus competencias – Fotografía y denuncia. – El realismo mágico. – Realidad aumentada.
	Uso de las herramientas tecnológicas.	<p>Dominar lenguajes específicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y los principales sistemas operativos.</p>	

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencias

Unidad 2

Lenguaje audiovisual

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 de los lenguajes visuales y audiovisuales se relacionan 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 contribuye 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.	<p>1.1. Reconocer la función del emisor, el mensaje, el receptor y el medio.</p> <p>1.2. Citar los principios perceptivos utilizados en una imagen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística • Autonomía e iniciativa personal • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia para la interacción con el mundo físico
2. Diferenciar los efectos visuales utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales y audiovisuales.	<p>2.1. Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.</p> <p>2.2. Apreciar la estructura geométrica y las perspectivas de algunas ilusiones ópticas.</p>	
3. Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas, aplicando diferentes principios perceptivos.	<p>3.1. Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de efectos visuales y principios perceptivos.</p> <p>3.2. Lograr transmitir en imágenes: ideas, sensaciones o emociones a través de imágenes y expresiones audiovisuales.</p>	

■ Contenidos

<ul style="list-style-type: none"> ● La percepción visual y la observación. Los principios perceptivos básicos. <ul style="list-style-type: none"> > Apreciación del proceso perceptivo como condicionante en la comunicación visual. ● Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas. ● Lenguaje audiovisual. Cine, televisión, arte interactivo y videoarte. 	<ul style="list-style-type: none"> ● La comunicación visual y sus elementos. <ul style="list-style-type: none"> > Recreación de procesos comunicativos en diferentes contextos, distinguiendo emisor, mensaje, receptor y medio. ● El lenguaje visual. Clases. <ul style="list-style-type: none"> > Análisis de diversas imágenes y estudio de diversos efectos visuales empleados en su representación. ● Función de las imágenes: descriptiva, informativa,
--	--

<p>> Descripción de diversos mensajes emitidos por fuentes visuales y audiovisuales de los principales medios de comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none">● La aplicación de las nuevas tecnologías al campo de la imagen. <p>> Experimentación con diferentes recursos perceptivos y su aplicación en diferentes medios comunicativos.</p>	<p>estética, expresiva y comunicativa.</p> <p>> Observación, descripción y clasificación de las formas gráficas y los objetos visuales del entorno.</p> <p>Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de <i>Tus recursos</i> y en www.smconectados.com</p>
--	---

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

Previo al estudio de los contenidos referentes a los lenguajes audiovisuales, el alumno debería recordar de años anteriores cuáles son los elementos del proceso de comunicación, y qué recursos perceptivos y códigos visuales se pueden utilizar según las diferentes funciones de los mensajes.

2. Previsión de dificultades

Los alumnos pueden encontrar algunas dificultades en la comprensión del lenguaje cinematográfico y en el uso del vocabulario específico. Por ello es aconsejable explicar estos términos con claridad y utilizar gran variedad de ejemplos visuales para su comprensión.

3. Vinculación con otras áreas

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

4. Temporalización

Para la unidad 2 se precisan aproximadamente 12 sesiones.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">▪ 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.	<ul style="list-style-type: none">▪ Papel de dibujo, lápices de grafito. ▪ Acuarelas, lápices, rotuladores. ▪ Cartulinas, papeles de colores, papeles transparentes, tijeras y pegamento. ▪ Un ordenador con acceso a internet y programas de tratamiento de texto y de imágenes.

■ 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 colectivo. 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** y, con especial énfasis, en Educación Plástica y visual II de la **comunicación oral**. 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 la interacción con el mundo físico

A través de las imágenes publicitarias se impulsa el respeto por el **medio natural y el desarrollo sostenible**, impulsando 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. Es importante conseguir que el alumno respete los materiales comunes.

● 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, miniquest, 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 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.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Aprender a pensar.

El proyecto educativo de SM considera 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.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

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 A 1º nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA IA 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.	<p>Observa la importancia de la expresión plástica en el entorno y es crítico con la posible influencia que pueden ejercer la publicidad y los medios sobre las personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La fuerza de las imágenes.
Tratamiento de la información y competencia digital	Obtención, transformación y comunicación de la información.	<p>Conocer los distintos canales y soportes de información.</p> <p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma autónoma y en trabajos colaborativos de grupo.</p>	<p>Utiliza todos los canales disponibles de obtención de la información, tanto tradicionales como nuevas tecnologías, experimentando con las opciones que ofrecen y generando trabajos individuales y colectivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Museos interactivos y virtuales. – La creación artística con imagen y sonido. • Librosvivos.net/ • Actividades de la unidad. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Los medios audiovisuales en la acción artística.
	Uso de las herramientas tecnológicas.	<p>Dominar lenguajes específicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y los principales sistemas operativos.</p>	
Interacción con el mundo físico	Medio natural y desarrollo sostenible.	<p>Comprender la influencia de las personas en el medio ambiente a través de las diferentes actividades humanas, y valorar los paisajes resultantes.</p>	<p>Conoce y valora el desarrollo tecnológico como medio para transmitir información solidaria y relacionada con la conservación del medio ambiente, con el fin de concienciarse y concienciar al resto de la sociedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la unidad: 6, 9. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La fuerza de las imágenes.
		<p>Adquirir un compromiso activo en la conservación de los recursos y la diversidad natural.</p>	
Autonomía e iniciativa personal	Planificación y realización de proyectos.	<p>Conocer y poner en práctica las fases de desarrollo de un proyecto. Planificar, identificar objetivos y gestionar el tiempo con eficacia.</p>	<p>Idea, planifica y lleva a cabo un proyecto global con sus compañeros, mostrando propuestas coherentes, demostrando interés por el trabajo ajeno y aceptando sus aportaciones y errores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Crea tu programa de televisión.
	Liderazgo.	<p>Desarrollar la empatía, valorar las ideas de los demás y ser capaz de afirmar y defender los derechos de todos.</p> <p>Desarrollar las habilidades para el diálogo y la cooperación, resolver conflictos y llegar a acuerdos a través de la negociación.</p>	

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencia

Unidad 3

Análisis de las formas

En la unidad 3, Análisis de las formas, se estudia la clasificación, la representación y la expresividad de las mismas, atendiendo en *Educación Plástica y Visual II* especialmente a este último aspecto. Es importante que el alumno comience a apreciar los diferentes modos 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 de las formas y representarlas gráficamente, e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación.	1.1. Reconocer las cualidades de las formas y clasificarlas.	<ul style="list-style-type: none">• Competencia cultural y artística• Competencia matemática• Competencia para la interacción con el mundo físico• Competencia para la autonomía e iniciativa personal
2. Reconocer y dominar diferentes modalidades del dibujo de las formas.	2.1. Utilizar recursos gráficos y expresivos en la representación de las formas.	
3. Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.	3.1. Distinguir e identificar diferentes estilos para representar las formas y relacionarlos con algún período o medio de representación.	

■ Contenidos

<ul style="list-style-type: none">● Cualidades y clasificación de las formas.<ul style="list-style-type: none">> Observación de las formas y reconocimiento de la importancia de la observación y el análisis.● Recursos para representar las formas.<ul style="list-style-type: none">> Representación de imágenes destacando cualidades.● Modalidades de dibujo: boceto, apunte y croquis.<ul style="list-style-type: none">> Trazos de formas y uso de modalidades de dibujo.● Expresividad de las formas.<ul style="list-style-type: none">> Valoración de las formas para transmitir mensajes.	<ul style="list-style-type: none">● Las tendencias pictóricas de representación de la figura humana. Figuración, realismo y abstracción.<ul style="list-style-type: none">> Respeto por las diferentes manifestaciones artísticas, los distintos procedimientos y técnicas.> Interés por la Historia del Arte y sus manifestaciones. <p>Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de <i>Tus recursos</i> y en www.smconectados.com</p>
--	---

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

• En *Educación Plástica y visual II* el estudio de las formas se reduce a una sola unidad. Sin embargo, esta es de gran importancia pues repasa los contenidos de *Educación Plástica I* a la vez que aporta nuevos conceptos fundamentales como los de formas simples y complejas, el trazo y las modalidades de dibujo y nuevos recursos expresivos.

Antes de iniciar el trabajo, conviene, en cualquier caso, repasar los conceptos que se han dado en *Educación Plástica y Visual I*, especialmente los relativos a la definición de las formas, su representación, las relaciones espaciales entre las formas y con su entorno, y los contenidos orientados al estudio y la representación de la figura humana.

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.

3. Vinculación con otras áreas

• **Matemáticas.** El desarrollo del pensamiento abstracto en los conceptos de las formas, la representación del espacio y el volumen, y los conceptos de proporción están directamente vinculados a esta materia.

• **Ciencias de la naturaleza.** La observación de fenómenos físicos como las variaciones de la incidencia de la luz o la transformación de materiales, como el caso de la fabricación del yeso y la observación de su solidificación, contribuyen a la práctica del método científico.

4. Temporalización

Para la unidad 3 de Plástica II, se precisan aproximadamente 6 sesiones.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">▪ 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.	<ul style="list-style-type: none">▪ Libros de consulta sobre arte y revistas.▪ Acceso a medios informáticos y diapositivas.▪ Regla, escuadra y cartabón.▪ Papel de dibujo, lápices de dibujo, rotuladores, lápices de colores.

■ Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas

● Competencia cultural y artística

Las formas permiten 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 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. Finalmente, se pretende para estos fines el **uso de elementos y herramientas matemáticos**.

● 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. Finalmente, es fundamental la **aplicación del método científico** a diferentes contextos, especialmente los de la vida cotidiana.

● 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 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.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Aprender a pensar

El proyecto educativo de SM considera 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.

● Competencia emocional

La descripción artística incluye la expresión de las emociones en las obras, ayudando al alumno a conocer sus propios estados de ánimo, y contribuyendo a la afirmación de su **conciencia emocional**. De la misma manera, los trabajos y representaciones teatrales en grupo generan estrategias de autocontrol, respeto y asertividad, fomentando la **regulación y la autonomía emocional**.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

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 1 ^{er} nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA A 2 ^o nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4 ^o nivel de concreción
Cultural y artística	Sensibilidad artística. Conocimiento y aprecio del hecho cultural en general y del artístico en particular.	Cultivar el sentido de la trascendencia y una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales.	<p>Es capaz de mostrar una evolución en la observación de la obra de arte, apreciando la expresividad y la diversidad, y demostrando empatía con el sentimiento transmitido por la obra artística.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La capacidad expresiva de las formas. – La forma y las sensaciones. • Actividades de unidad: 4, 5, 7, 9, 11, 12, 18, 19. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Las imágenes múltiples de Dalí.
		Adquirir sensibilidad y sentido estético para comprender, apreciar, emocionarse y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales.	
Interacción con el mundo físico	Aplicación del método científico en diferentes contextos.	Conocer y manejar el lenguaje científico para interpretar y comunicar situaciones en diversos contextos.	<p>Conoce los fenómenos naturales y sus posibles representaciones artísticas, y los define con el lenguaje científico adecuado en caso de ser necesario.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La forma y las sensaciones. • Actividades de unidad: 1, 2, 7, 11, 13, 17, 18. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Clasificación de las nubes. – Las imágenes múltiples de Dalí.
		Realizar predicciones con los datos que se poseen, obtener conclusiones basadas en pruebas y contrastar las soluciones obtenidas.	
Matemática	Uso de elementos y herramientas matemáticos.	Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	<p>Reconoce los elementos geométricos y los utiliza en las creaciones plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de unidad: 1, 2, 3, 9, 14. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – El juego del tangram.
Tratamiento de la información y competencia digital	Obtención, transformación y comunicación de la información.	Usar procedimientos de búsqueda, selección, organización e interpretación.	<p>Utiliza las nuevas tecnologías digitales y las posibilidades de la web para la obtención y reinformación, el aprendizaje y la creación artística.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Librosvivos.net/ • Actividades de unidad: 5, 7, 8, 14, 19. • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La forma y las sensaciones. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – El juego del tangram. – Clasificación de las nubes.
	Uso de herramientas tecnológicas.	<p>Conocer los diferentes recursos tecnológicos y utilizar los programas informáticos más comunes.</p> <p>Dominar lenguajes específicos básicos, y los principales sistemas operativos.</p>	

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencias

BLOQUE II

Unidad 4

Elementos de expresión

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. La sensibilización con la expresividad de los elementos plásticos en las obras de arte ayuda al conocimiento de los propios sentimientos y a su comunicación a través de creaciones artísticas personales.

La explotación de los significados de las imágenes y sus simbolismos y el análisis de las mismas como medios de expresión abarcan los contenidos del bloque 1 del currículo oficial, **Observación**. La explotación de los recursos expresivos en sus propias creaciones plásticas se vincula con el bloque 2, **Experimentación y descubrimiento**. Asimismo, el uso de programas informáticos para crear y analizar imágenes plásticas se vincula con el bloque 3, **Entorno audiovisual y multimedia**. Por último, la diferenciación de estilos y de los factores plásticos y estéticos que los conforman es parte integrante del bloque 5, **Lectura y valoración de los referentes artísticos**.

En esta unidad, además, se fomenta 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**. Es importante asimismo referir el tratamiento relacionado con la competencia propuesta por SM para el desarrollo **emocional** de los alumnos.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Conocer los principales elementos plásticos de una obra y valorar su importancia para generar sensaciones visuales o psicológicas.	1.1. Reconocer e identificar los elementos plásticos en cualquier obra plástica.	<ul style="list-style-type: none">• Competencia cultural y artística• Competencia social y ciudadana• Competencia lingüística• Tratamiento de la información y competencia digital• Competencia para aprender a aprender• Competencia emocional
2. Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.	2.1. Manifestar diferentes sensaciones a través de las distintas situaciones de los elementos plásticos en el plano.	
3. Desarrollar un sentido estético de la composición a través la lectura de imágenes y de la propia expresión plástica.	3.1. Identificar las características de los dibujos de distintas etapas y diferenciar los tipos de trazo de los diferentes artistas.	

■ Contenidos

<ul style="list-style-type: none">● Elementos básicos de la expresión visual.<ul style="list-style-type: none">> Observación los elementos plásticos en obras de arte y análisis de las emociones que transmiten.● El punto: descripción y características. Funciones expresivas y compositivas.<ul style="list-style-type: none">> Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del punto.● La línea: descripción y características estructurales. Funciones expresivas y	<ul style="list-style-type: none">● El plano: descripción y características. Sensaciones tridimensionales. El plano como elemento compositivo.<ul style="list-style-type: none">> Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del plano.● La textura: tipos de textura. Texturas tácticas y visuales, naturales y artificiales.<ul style="list-style-type: none">> Participar en grupo en análisis de texturas a través de tacto, oído y vista. Valorar las sensaciones que producen.● La técnica del encajado.
---	---

compositivas.

> Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad de la línea.

> Experimentación de la técnica del encajado con los objetos del aula.

Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de *Tus recursos* y en **www.smconectados.com**

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

- En *Educación Plástica y Visual II*, es conveniente repasar y ampliar las capacidades expresivas de los diferentes elementos plásticos e introducir de forma paulatina el concepto de composición.
- 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 importante la práctica con diferentes trazos y materiales que el alumno debe analizar.

2. Previsión de dificultades

- Los alumnos suelen encontrar difícil la expresión de emociones. Dada la importancia de este aspecto en esta unidad, 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 estos cursos, es el referido al aspecto tridimensional en la representación de los elementos plásticos. Su lectura y representación requieren de una temporalización adecuada, en función del nivel del aula, hasta que los alumnos alcancen el nivel adecuado.

3. Vinculación con otras áreas

- **Tecnología.** Tanto por el estudio de las texturas como por el uso de las tecnologías informáticas, los contenidos de *Educación Plástica y Visual II* complementa los de la materia de tecnología.
- **Geografía e Historia.** En las secciones *Pon a prueba tus competencias* de ambos libros se presenta un planteamiento cronológico de la Historia del Cine y se propone el trabajo del alumno entorno al interés por el entorno urbano, y por la estructura económica mundial.

4. Temporalización

Para la unidad 4 de Plástica II, se precisan aproximadamente 3 sesiones.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">▪ El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas nos introduce 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.▪ El uso de materiales naturales y artificiales reciclados para llevar a cabo las composiciones permite trabajar la Educación ambiental.	<ul style="list-style-type: none">▪ Libros de consulta de arte, arquitectura, diseño.▪ Revistas, periódicos, cartulinas, papeles de colores, telas, cartones, arena, tijeras y pegamento.▪ Lápices de grafito de distinta dureza.▪ Rotuladores, lápices de colores, témperas y tintas.▪ Diapositivas de obras de autores en los que se evidencie la utilización de los elementos básicos de la expresión plástica, como Seurat y Paul Signac, Miró, Kandinsky, Paul Klee,▪ Imágenes de grabados y de viñetas de cómics para ejemplificar el uso de la línea y su capacidad expresiva.▪ Internet y programas de tratamiento de imágenes.

■ Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas

● Competencia cultural y artística

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, arquitectónicas, fotográficas y cinematográficas 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 social y ciudadana

Como manifestación fundamental y exclusiva del ser humano, el arte ha formado parte de la estructura social 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, los mapas, etc., que facilitan la interpretación del entorno. Por todas estas razones, la expresión plástica ayuda a conocer la sociedad del momento actual y facilita la empatía del alumno hacia períodos históricos anteriores, favoreciendo 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 lingüística

El planteamiento de la unidad, que abre y cierra 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**.

● Tratamiento de la información y competencia digital

El uso de herramientas digitales para el trabajo del alumno, el repaso de contenidos y la obtención de nueva información forma parte de la propia estructura de la unidad. Se permite así el **uso habitual de herramientas tecnológicas** y la **obtención, transformación y comunicación de la información**.

■ 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.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

En 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 1 ^{er} nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA A 2 ^o nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4 ^o nivel de concreción
Cultural y artística	Sensibilidad artística.	Adquirir sensibilidad y sentido estético para comprender, apreciar, emocionarse y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales.	<p>Aprecia el arte como lenguaje adecuado para transmitir sentimientos e ideas, y utilizar diferentes tipos de manifestaciones artísticas para expresar las propias emociones. Reconoce este uso en diferentes períodos históricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 4]: Arte y apariencia. – [Ud 4]: Los elementos plásticos en el arte. • Actividades de la unidad <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 4]: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 4]: Aprende a copiar la realidad. – [Ud 4]: Los elementos plásticos en el cine.
	Expresión artística.	Conocer y utilizar de forma básica las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos.	
Lingüística	Reflexión sobre el lenguaje.	Tener conciencia de las convenciones sociales, de los valores y aspectos culturales y de la versatilidad del lenguaje en función del contexto y la intención comunicativa.	<p>Utiliza y comprende el lenguaje verbal (oral y escrito) y no verbal (gestual) en diferentes contextos, y capta las intenciones del emisor en lo relativo al tema, emociones, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 4]: Arte y apariencia. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 4]: Los elementos plásticos en el cine.
	Comunicación escrita.	Adquirir el hábito de la lectura y aprender a disfrutar con ella considerándola fuente de placer y conocimiento.	
Tratamiento de la información y competencia digital	Obtención, transformación y comunicación de la información.	Conocer los diferentes canales y soportes de información.	<p>Conoce las posibles fuentes y canales de información digitales y es capaz de utilizarlos con el fin de obtener la información adecuada para el ámbito escolar. Utiliza las nuevas tecnologías para retratar el propio entorno escolar y mostrarlo a la comunidad educativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Librosvivos.net/ <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 4]: 67, 69, 70, 72 • Actividades de la unidad <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 4]: 1, 4, 5, 6, 15. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 4]: Los elementos plásticos en el cine.
	Uso de las herramientas tecnológicas.	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.	
Social y ciudadana	Desarrollo personal y social.	Conocer y comprender la realidad histórica y social del mundo y su carácter evolutivo.	<p>Aprecia cómo sus hábitos tecnológicos forman parte de las estadísticas de un Estado, y reconoce las situaciones de inferioridad o superioridad tecnológica respecto a otros países.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud 4]: Punto, línea y plano en la geografía.
	Compromiso democrático y solidario con la realidad personal y social.	Adoptar un sentimiento de pertenencia a la sociedad en la que se vive y de una ciudadanía global y compatible con la identidad local.	

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencias

Unidad 5

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. Conocer la naturaleza física del color y su percepción.	1.1. Distinguir colores luz y colores pigmento y comprender sus características.	• Competencia cultural y artística • Interacción con el mundo físico • Competencia lingüística
2. Distinguir las principales cualidades del color y su codificación.	2.1. Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación. 2.2. Identificar los colores terciarios.	
3. Identificar las armonías cromáticas, 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 y relaciones armónicas. 3.2. Utilizar adecuadamente los recursos del color para expresar adecuadamente emociones y sensaciones.	

■ Contenidos

- Naturaleza del color. El espectro visible. Descomposición de la luz blanca.
 - > Observación del color y sus variaciones.
- Síntesis aditiva. Colores luz primarios y secundarios. Colores luz complementarios.
 - > Percepción del color.
- Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios y secundarios. Colores pigmento complementarios.
 - > Predisposición para experimentar con técnicas y materiales los conocimientos sobre luz y color.
- El círculo cromático. Colores terciarios.
- Cualidades fundamentales del color: tono, valor y saturación.
 - > Análisis del tratamiento del color en pinturas de distintas épocas.
- Gammas cromáticas. Policromía y monocromía.
 - > Esfuerzo y constancia en la aplicación correcta del color.
- Relaciones armónicas entre colores.
 - > Realización de composiciones con distintos grados de saturación y de composiciones armónicas.
- Valor expresivo de los colores.
 - > Realización de ejercicios en los que el color transmita distintas emociones.
 - > Respeto por el trabajo de los demás compañeros.

Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de *Tus recursos* y en www.smconectados.com

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

- Para trabajar en la unidad *El color* correspondiente a *Educación Plástica y Visual II* contenidos como la síntesis aditiva o sustractiva, conviene conocer previamente la diferencia entre colores pigmento primarios y secundarios trabajados en años anteriores.
- Los alumnos también han visto ya las cualidades del color: tono, valor y saturación; además de las diferentes gamas cromáticas, relaciones armónicas y su expresividad. De modo que se puede profundizar más en estos temas y pedirles a los alumnos la realización de composiciones más complejas.

2. Previsión de dificultades

- En relación a los contenidos de la unidad de Plástica II, los alumnos se pueden encontrar con cierta dificultad para entender conceptos como el espectro electromagnético y la luz blanca, ya que son contenidos que se trabajan en Física y Química 4.º de ESO. Para aquellos que les resulten más complicados, se les puede pedir que busquen más información adicional en páginas como www.e-sm.net/epvrd01 y www.e-sm.net/epvrd02.
- Otro concepto que puede resultar complejo es la diferencia entre colores pigmento y colores luz. Conviene recordar que lo visto en cursos anteriores se refería siempre a colores pigmento. Y por último, recalcar que los colores primarios y secundarios cambian según se trate de un tipo u otro.

3. Vinculación con otras áreas

- **Informática.** A lo largo de la unidad se trabajan diversas actividades en internet, bien observación de vídeos en páginas web, bien realización de actividades interactivas, o bien búsqueda de información. Al final de la unidad también se plantea, en la sección Pon a prueba tus competencias, una actividad para retocar fotografías digitales con programas informáticos.
- **Biología y Geología.** Para la unidad de Plástica II, se trabaja el mecanismo de la visión y la estructura del globo ocular en la asignatura de Biología y Geología.

4. Temporalización

- **Para la unidad de Plástica II, se precisan aproximadamente 7 sesiones.**

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">▪ La adecuada utilización de los materiales, como las témperas y los residuos que se generan, fomenta en los alumnos la educación medioambiental.▪ Actividades como la planteada en la sección Pon a prueba tus competencias, <i>El color en el cine</i> ayuda a los alumnos a reflexionar y trabajar la educación en derechos humanos.	<ul style="list-style-type: none">▪ Aceite, agua, CD's, colgantes de vidrio.▪ Filtros de cristal, papel celofán coloreado, papel blanco.▪ Luces de neón y bombillas, proyectores o focos de luz.▪ Témperas.▪ Tijeras y pegamento.▪ Libros de consulta sobre arte y publicidad.▪ Revistas y periódicos.

■ 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 la unidad, 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, miniquest, 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.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Aprender a pensar.

El proyecto educativo de SM considera 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.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

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 1 ^{er} nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA A 2 ^o nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4 ^o nivel de concreción
Cultural y artística	Sensibilidad artística. Conocimiento y aprecio del hecho cultural en general y del artístico en particular.	Adquirir sensibilidad y sentido estético para comprender, apreciar, emocionarse y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales.	<p>Conoce las obras artísticas propuestas, las aprecia y sabe analizar el color en las mismas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La luz en el espacio – La variedad del color • Actividades de la unidad: 9, 16, 17 • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – El color desaparecido – Color y animación
	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 fomentar el interés por participar en la vida cultural.	Contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.
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.	
Interacción con el mundo físico	Aplicación del método científico en diferentes contextos	Conocer y manejar el lenguaje científico para interpretar y comunicar situaciones en diversos contextos (académico, personal y social)	<p>Comprende la importancia de la investigación científica en lo relativo al sentido de la vista y la percepción cromática distinguiendo colores luz y colores pigmento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Librosvivos.net/ –UD 3 /INTERACTIVOS/82 • Actividades de la unidad: 1, 2, 3, 4, 6, 7 y 8
	Lingüística	Comunicación escrita.	Conocer y comprender diferentes tipos de textos con distintas intenciones comunicativas.
Aplicar de forma efectiva habilidades lingüísticas para producir textos escritos adecuados a la situación comunicativa.			

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencias

Unidad 6

Luz y volumen

En esta unidad el alumno se aproximará a la representación de las formas con volumen utilizando diferentes recursos gráficos. El **objetivo** fundamental es la interpretación de formas en contextos espaciales y la descripción gráfica de objetos tridimensionales. Se otorga gran importancia al uso de la luz en el análisis y la consecución del volumen por la capacidad que ésta tiene de cambiar la apariencia de los cuerpos según la dirección o intensidad que tenga.

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.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Reconocer la influencia de las luces y sombras sobre objetos sólidos y distinguir los tipos de luz, la dirección y la calidad.	1.1. Diferenciar las cualidades de la luz artificial y la luz natural. 1.2. Percibir las direcciones de la luz en reproducciones artísticas y en fotografías de objetos. 1.3. Apreciar las zonas de luz y sombra en objetos iluminados.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística • Competencia lingüística • Competencia para la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana
2. Representar en el plano la incidencia de la luz sobre las formas con diferentes procedimientos.	2.1. Dibujar claroscuros de objetos iluminados con luz lateral y unifocal. 2.2. Aplicar diferentes técnicas a las representaciones de objetos con apariencia tridimensional.	

■ Contenidos

<ul style="list-style-type: none"> ● El espacio y el volumen de los cuerpos. <ul style="list-style-type: none"> > Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas. > Actitud crítica ante las manifestaciones ambientales que empleen la iluminación de manera equivocada y deficiente. ● La luz y las formas: luz natural y luz artificial. Claves tonales: alta, baja y contrastada. <ul style="list-style-type: none"> > Comparación y reconocimiento de iluminaciones duras, suaves y difusas sobre diferentes objetos, personas y edificios. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cualidades de la luz: dirección y calidad. <ul style="list-style-type: none"> > Observación y análisis de los valores tonales en objetos sólidos iluminados desde varios ángulos. ● El volumen y su representación. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados. El claroscuro. <ul style="list-style-type: none"> > Disposición para experimentar con nuevas técnicas y aplicación de diversos procedimientos para la representación del volumen. > Gusto por el trabajo limpio y bien realizado. <p>Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de <i>Tus recursos</i> y en www.smconectados.com</p>
--	--

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

• Los alumnos de *Educación Plástica y Visual II*, por su parte, pueden demostrar su capacidad de observación del volumen en las figuras tridimensionales, así como de las técnicas utilizadas para representarlas en el plano. Asimismo, el alumno ya maneja métodos de representación del espacio tridimensional y del volumen en las figuras a través de técnicas como el encajado, el claroscuro y la relación entre formas.

2. Previsión de dificultades

• Asimilados los conceptos de *Educación Plástica y Visual I*, el alumno de *Educación Plástica y Visual II* encontrará las mayores dificultades en la captación de la expresividad de la luz en función de su origen, intensidad, dirección, etc., para lo que resulta adecuado exponer un número importante de diapositivas en el aula para una previa observación de estos aspectos, así como la observación de los objetos del entorno.

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.

4. Temporalización

• La unidad 6 de *Educación Plástica y Visual II* requieren cuatro sesiones didácticas.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">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.	<ul style="list-style-type: none">Libros de consulta, sobre arte, arquitectura y diseño.Diapositivas, transparencias o presentaciones.Focos de luz y un globo terráqueo.Papel de dibujo, cartulinas, pegamiento y tijeras.Témperas, lápices de colores, carboncillo y tizas.Posibilidad de conexión a internet.

■ 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 metacognitivo** 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 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**.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Competencia emocional

La **conciencia de las propias emociones** y la **captación del clima emocional del entorno** son esenciales para el desarrollo de los sentimientos y de la empatía del alumno. La comunicación de estos sentimientos al ser observados en una obra de arte, o su transmisión a través de creaciones plásticas, ayuda a reforzar la conciencia emocional de alumno.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

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 1er nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA A 2º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3er 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>Reconoce las principales obras artísticas estudiadas en el unidad e identifica el contexto en que fueron realizadas, comprendiendo y ordenando cronológicamente su evolución.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Un volumen para un tema. – La importancia de la luz y el volumen en el arte. • Actividades de unidad: 2, 4, 5, 6, 10. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La luz en la historia de la arquitectura. – El claroscuro en los géneros cinematográficos.
		Identificar las relaciones entre las manifestaciones artísticas y la sociedad (mentalidad, técnicas de la época) o con la persona o la colectividad que las crea.	
		Tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas, los gustos.	
Lingüística	Comunicación escrita.	Conocer y comprender diferentes tipos de textos con distintas intenciones comunicativas.	<p>Lee textos de diferente índole y extrae de ellos información que puede transmitir de forma ordenada y con un significado correcto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Un volumen para un tema. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – El claroscuro en los géneros cinematográficos.
		Leer, buscar, recopilar y procesar información.	
Interacción con el mundo físico	Aplicación del método científico en diferentes contextos.	Diferenciar y valorar el conocimiento científico frente a otras formas de conocimiento.	<p>Identifica los procesos de aprendizaje científico y lo aplica a la hora de realizar observaciones, hacer predicciones y plantear soluciones beneficiosas para su entorno y para el medio ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Un volumen para un tema. – La importancia de la luz y el volumen en el arte. • Actividades de unidad <ul style="list-style-type: none"> – 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La luz en la historia de la arquitectura. – La luz solar y el ahorro. – El claroscuro en los géneros cinematográficos.
		Realizar predicciones con los datos que se poseen, obtener conclusiones basadas en pruebas y contrastar las soluciones obtenidas.	
	Medio natural y desarrollo sostenible.	Adquirir un compromiso activo en la conservación de los recursos y la diversidad natural.	
		Tener unos hábitos de consumo responsables en la vida cotidiana.	
Social y ciudadana	Desarrollo personal y social.	Conocer y comprender la realidad histórica y social del mundo y su carácter evolutivo.	<p>Comprende la existencia de diferentes sociedades de distintos momentos históricos y lugares geográficos y logra describirlas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La importancia de la luz y el volumen en el arte. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La luz en la historia de la arquitectura. – El claroscuro en los géneros cinematográficos.

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencias

Unidad 7

La composición

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. Por ello, es conveniente que los alumnos analicen y observen la estructura, los movimientos, los ritmos y los pesos y fuerzas de los elementos de las obras visuales. La unidad sobre la composición se incluye 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, 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**. Asimismo el lenguaje específico y el desarrollo de la visión espacial fomentan la **competencia matemática**. 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 los principales fundamentos compositivos.	1.1. Reconocer los principales fundamentos de la composición.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística. • Competencia matemática. • Competencia para aprender a aprender. • Competencia para la interacción con el mundo físico.
2. Distinguir los diferentes esquemas, ritmos y leyes de la composición y relacionarlos con otros lenguajes expresivos.	2.1. Distinguir los esquemas compositivos simples y los compuestos. 2.2. Reconocer los ritmos compositivos y su expresividad. 2.3. Conocer las principales leyes de equilibrio visual.	
3. Expresarse con creatividad utilizando las técnicas y esquemas requeridos, transmitiendo emociones o sentimientos individuales y del grupo.	3.1. Transmitir ideas y sentimientos a partir del uso de diferentes fundamentos de la composición.	

■ Contenidos

<ul style="list-style-type: none"> ● Tipos de formato. <ul style="list-style-type: none"> > Observación de los diferentes tipos de formato aplicados en las composiciones y de su expresividad. ● El esquema compositivo: clasificación y aplicaciones. <ul style="list-style-type: none"> > Disposición para experimentar nuevas soluciones compositivas en los trabajos artísticos personales. ● El ritmo en la composición: clasificación y aplicaciones. <ul style="list-style-type: none"> > Análisis de los ritmos que integran una composición y de sus posibilidades expresivas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equilibrio y peso visual: ley de la balanza, ley de tercios y rectángulo áureo. <ul style="list-style-type: none"> > Interés por buscar las diferentes leyes de equilibrio a las composiciones analizadas. <p>Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de <i>Tus recursos</i> y en www.smconectados.com</p>
--	---

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

• En *Educación Plástica y Visual I* los alumnos ya han estudiado los tipos de simetría axial y radial, las cuales también han visualizado en materias como Ciencias de la Naturaleza o matemáticas. Los alumnos también han experimentado con las posibilidades expresivas tanto de la simetría geométrica como de la aparente. A estos elementos se añaden nuevos conocimientos para el alumno, como los fundamentos de la composición, nuevos esquemas compositivos, esquemas rítmicos y leyes de equilibrio visual.

2. Previsión de dificultades

• La expresividad y las posibilidades compositivas constituyen el centro de la unidad dedicada a la composición en *Educación Plástica y Visual II*. La captación de los esquemas compositivos, ritmos, movimiento y equilibrios exigen la observación y el análisis de un importante número de obras tanto en el aula como en el trabajo personal del alumno, pues solo aprendiendo a percibir las podrá llegar a aplicarlas a sus creaciones.

3. Vinculación con otras áreas

• **Ciencias de la Naturaleza.** La observación de los esquemas compositivos y los ritmos en la naturaleza ayuda al estudio de los paisajes y del entorno físico. Además, permite analizar las posibilidades artísticas que ha inspirado el propio medio natural.

• **Música.** La importancia del esquema compositivo en la representación musical, así como el ritmo en la composición, vinculan los contenidos de esta unidad con la materia de Música.

4. Temporalización

La unidad 6 de *Educación Plástica y Visual II* requiere cuatro sesiones didácticas.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">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.	<ul style="list-style-type: none">Libros de consulta sobre arte, diseño y publicidad.Lápices de grafito, rotuladores y lápices de colores.Estilógrafo, escuadra y cartabón, regla y compás.Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal.Plásticos y cartones.Tijeras y pegamento.Tintas, témperas, óleos o acrílicos.Pulverizadores y/o cepillos.Material para estampar.Ordenador con procesador de textos y conexión a internet.

■ 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 para la interacción con el mundo físico

El reciclaje de materiales propuesto para técnicas como el estarcido, así como el ahorro de papel propuesto a la hora de presentar los trabajos son algunos de los aspectos que impulsan la preocupación por **el medio natural y el desarrollo sostenible**. Asimismo, el interés por los paisajes y la observación de la intervención que sobre ellos ha ejercido el ser humano, avivan esta conciencia medioambiental.

El desarrollo de la expresividad corporal propuesto en algunas de las actividades amplía, además, el conocimiento del cuerpo humano.

● 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, miniquest, 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.

■ Otras competencias de carácter transversal

● 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 automotivación, impulsando a una mayor iniciativa por parte del alumno, quien verá desarrollarse su autonomía emocional.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

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 1 ^{er} nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA A 2 ^o nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4 ^o nivel de concreción
Cultural y artística	Expresión artística. Expresión y comunicación personal y colectiva mediante códigos artísticos.	Conocer y utilizar de forma básica las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos.	<p>Conoce y utiliza los recursos y técnicas artísticas etc. propuestos y los aplica, aportando ideas propias a creaciones artísticas en las que es capaz de expresar diferentes emociones. Identifica en diferentes ejemplos de la Historia del Arte la expresividad y las técnicas utilizadas para conseguirla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La influencia del cubismo en el arte actual. – Organización o libre intuición. • Actividades de unidad: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Ritmo natural. – Ritmo y composición. – La expresión musical.
		Poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresar de forma personal ideas, experiencias o sentimientos mediante códigos artísticos.	
	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.	
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>Reconoce, a través de la pintura y la fotografía, los paisajes en los que ha habido intervención humana y analiza la repercusión en el desarrollo medioambiental y humano.</p> <p>Conoce y respeta las proporciones de su propio rostro y las posibilidades expresivas de su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de unidad <ul style="list-style-type: none"> – 3, 5, 6, 8, 9, • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Ritmo natural. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – La expresión musical.
	Conocimiento del cuerpo humano y disposición para una vida saludable.	Desarrollar actitudes de cuidado y respeto hacia el cuerpo humano, partiendo de su conocimiento.	
Aprender a aprender	Conocimiento del propio proceso de aprendizaje (Metacognición).	Ser capaz de autoevaluarse, aprender de los errores propios y autorregularse, con responsabilidad y compromiso personal.	<p>Es capaz de valorar la importancia del aprendizaje y establecer cuáles han sido sus logros y dificultades en esta unidad.</p> <p>Puede autoevaluarse y lo hace de forma seria y con el objetivo de mejorar sus aptitudes intelectuales, sociales y físicas y sus conocimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de unidad • Autoevaluación • Librosvivos.net/UD 7/AVERIGUA LO QUE SABES • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Ritmo natural. – La expresión musical.
		Hacer un seguimiento de los logros, los retos y las dificultades del aprendizaje.	
		Valorar el aprendizaje como enriquecimiento personal y social.	
Matemática	Uso de elementos y herramientas matemáticos.	Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos (distintos tipos de números, medidas, símbolos, elementos geométricos, etc.) en situaciones reales o de la vida cotidiana.	<p>Utiliza el lenguaje matemático aplicado a la lectura de obras artísticas a través del número áureo, de los conceptos de regularidad e irregularidad, de las formas geométricas, etc. aplicados a los formatos de las obras, a los esquemas compositivos, y a las leyes de equilibrio visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de unidad: 1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 13. • Pon a prueba tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Ritmo natural. – Ritmo y composición. – La expresión musical.
		Conocer y aplicar herramientas matemáticas para interpretar y producir distintos tipos de información y las situaciones que contienen elementos o soportes matemáticos.	

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencias

BLOQUE III

Unidad 8

Dibujo geométrico

En la unidad 8 de *Educación Plástica y Visual II* los alumnos continúan su aprendizaje en el manejo de instrumentos propios del dibujo técnico y en el trazado de construcciones, adaptadas a los distintos niveles que puedan presentar. El **objetivo** es que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesario 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
1. Conocer y dibujar los principales trazados geométricos y utilizarlos en composiciones de dibujo técnico y artístico.	1.1. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos para los trazados técnicos. 1.2. Realizar composiciones utilizando elementos geométricos básicos. 1.3. Valorar y aplicar el uso de la geometría en el diseño, en la arquitectura y en el urbanismo.	<ul style="list-style-type: none">• Competencia cultural y artística.• Competencia matemática.• Competencia para la interacción con el mundo físico.• Competencia lingüística.
2. Identificar y utilizar las formas poligonales, curvas y tangencias en las composiciones plásticas.	2.1. Construir polígonos de un número cualquiera de lados. 2.2. Crear composiciones artísticas expresivas a partir de construcciones poligonales, estrellas y espirales. 2.3. Diseñar alzados de objetos sencillos con tangencias.	
3. Señalar diferentes relaciones de proporcionalidad entre figuras, manejar escalas de gráficas y diseñar redes modulares.	3.1. Comprender y aplicar las relaciones de proporción entre las partes de una figura y entre figuras diferentes. 3.2. Experimentar con las posibilidades creativas de las relaciones de igualdad, semejanza y simetría. 3.3. Apreciar la importancia de la proporción en el arte, en la arquitectura y en otras manifestaciones del entorno y aplicarla a las creaciones propias.	

■ Contenidos

<ul style="list-style-type: none">• Geometría. Instrumentos de dibujo geométrico.<ul style="list-style-type: none">> Asimilación de los conceptos elementales de la geometría.> Interés por elaborar composiciones con orden y limpieza.• Trazados de rectas paralelas y perpendiculares.	<ul style="list-style-type: none">• La circunferencia. Óvalos y ovoides. Tangencias y enlaces. Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola.<ul style="list-style-type: none">> Realización de diseños basados en espirales y diseño de figuras geométricas con tangencias y curvas cónicas.• Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos.<ul style="list-style-type: none">> Realización de composiciones artísticas con los elementos analizados.
---	---

Ángulos.

- > Trazado de rectas y segmentos paralelos y perpendiculares. Mediatriz, resta y multiplicación de segmentos.
- > Construcción de ángulos.
- Los polígonos. Construcción. Polígonos estrellados.
- > Observación y distinción de triángulos, cuadriláteros y otros polígonos regulares según su forma.

Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de *Tus recursos* y en **www.smconectados.com**

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

• En el primer curso de *Educación Plástica y Visual* se han trabajado los trazados geométricos básicos como rectas, semirrectas y segmentos, ángulos, circunferencias, y los polígonos, tales como triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y estrellados. De esta forma, en *Educación Plástica y Visual II* se repasarán estos trazados de forma breve y se introducirán nuevos métodos de construcción de polígonos. Además, los alumnos verán por primera vez la construcción de óvalos, ovoides, tangencias y curvas cónicas. En este curso también se introducirán las proporciones y relaciones modulares.

2. Previsión de dificultades

• En *Educación Plástica y Visual II* las dificultades se centran en torno a los nuevos métodos de construcción de polígonos regulares.
• Especialmente complejos resultan los métodos de construcción de las nuevas curvas estudiadas. Por ello es conveniente repasar las curvas estudiadas en *Educación Plástica y Visual I*.

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.
• **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.

4. Temporalización

La unidad 8 de *Educación Plástica y Visual II* necesita 5 clases para un correcto trabajo de los nuevos conceptos de la geometría a los que se enfrenta el alumno.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">▪ 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.	<ul style="list-style-type: none">▪ Libros y revistas de arte, arquitectura y diseño.▪ Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.▪ Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal. Cartulinas.▪ Estilógrafos. Adaptador de compás.▪ Rotuladores de colores.▪ Ordenador con procesador de textos y conexión a internet.

■ 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.

● Competencia social y ciudadana

El interés por desarrollar el sentimiento de pertenencia a una comunidad en la que es necesario el conocimiento, la cooperación, la convivencia, etc., lleva a la adquisición de un **compromiso democrático y solidario con la realidad personal y social**.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Aprender a pensar

El proyecto educativo de SM considera 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.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

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 1 ^{er} nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA A 2 ^o nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4 ^o 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.	<p>Observa y se interesa por manifestaciones culturales diversas, como pintura, escultura, arquitectura, literatura, diseño digital, etc. y las valora por su aportación artística y social, comprendiendo que existen diferentes intereses estéticos de cada época.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Un mal cálculo muy famoso. – ¿Decorativo o funcional? • Actividades de unidad: 3, 6, 7, 8, 13, 16, 17. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Juegos con muchas historias.
		Comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.	
Interacción con el mundo físico	Aplicación del método científico en diferentes contextos.	Conocer y manejar el lenguaje científico para interpretar y comunicar situaciones en diversos contextos.	<p>Conoce y maneja el lenguaje científico cuando se requiere y conoce los principales elementos y procesos científicos que conforman su cuerpo y proceso vital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Espirales digitales.
	Conocimiento y valoración del desarrollo científico y tecnológico.	Conocer los procesos científicos-tecnológicos más importantes que permiten el desarrollo y el mantenimiento de la vida y valorarlos.	
Lingüística	Comunicación escrita.	Conocer y comprender diferentes tipos de textos con distintas intenciones comunicativas.	<p>Interpreta la información obtenida de diferentes tipos de textos y disfruta de su lectura así como del conocimiento adquirido, comentándolo, defendiéndolo o confrontándolo de forma razonada, argumentada y calmada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – ¿Decorativo o funcional? • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Juegos con muchas historias.
		Adquirir el hábito de lectura y aprender a disfrutar con ella considerándola fuente de placer y conocimiento.	
Matemática	Uso de elementos y herramientas matemáticos.	Uso de elementos y herramientas matemáticas para interpretar y producir distintos tipos de información (numérica, gráfica...).	<p>Utiliza el lenguaje matemático para describir los ejemplos de dibujo geométrico y comprende los enunciados que usan dicho lenguaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Un mal cálculo muy famoso. – ¿Decorativo o funcional? • Actividades de unidad: 1-17. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Juegos con muchas historias. – Espirales digitales. – Un circuito con muchas curvas.
		Desarrollar una disposición favorable y de progresiva seguridad y confianza hacia la información y las situaciones que contienen elementos o soportes matemáticos.	

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencias

Unidad 9

Proporción y estructuras modulares

En la unidad 9 de *Educación Plástica y Visual II* los alumnos continúan su aprendizaje en el manejo de instrumentos propios del dibujo técnico y en el trazado de construcciones, adaptadas a los distintos niveles que puedan presentar. El **objetivo** es que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesario en los campos de creación más diversos. Además, se estudian las relaciones de proporcionalidad entre figuras de forma matemática, abarcando la igualdad, la simetría y la semejanza, y se trabaja el uso de módulos sobre redes geométricas planas.

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
<ul style="list-style-type: none"> Identificar y utilizar diferentes relaciones de proporcionalidad entre figuras. 	<p>1.1. Comprender y aplicar las relaciones de proporción entre las partes de una figura y entre figuras diferentes.</p> <p>1.2. Apreciar la importancia de la proporción en el arte, en la arquitectura y en otras manifestaciones del entorno y aplicarla a las creaciones propias.</p> <p>1.3. Manejar escalas de gráficas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Competencia cultural y artística. Tratamiento de la información y competencia digital. Competencia matemática. Competencia para la interacción con el mundo físico. Competencia lingüística.
<ul style="list-style-type: none"> Identificar módulos en redes modulares complejas y diseñar redes modulares sencillas. 	<p>2.2. Experimentar con las posibilidades creativas de las relaciones de igualdad, semejanza y simetría.</p>	

■ Contenidos

<ul style="list-style-type: none"> Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza. <ul style="list-style-type: none"> > Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes. Escalas. Escalas normalizadas. Escalas gráficas. <ul style="list-style-type: none"> > Realización de figuras a diferentes escalas. Redes modulares simples y compuestas. <ul style="list-style-type: none"> > Reconocimiento, observación y análisis de módulos y estructuras modulares en el entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos. <ul style="list-style-type: none"> > Realización de composiciones artísticas con los elementos analizados. <p>Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de <i>Tus recursos</i> y en www.smconectados.com</p>
--	---

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

• En este curso se introducirán las proporciones y relaciones modulares; sin embargo, el trabajo de los polígonos en el curso anterior es de gran utilidad a la hora de diseñar e identificar los módulos que las componen.

2. Previsión de dificultades

- Las proporciones requieren el trabajo de observación y análisis previo en el aula, con la ayuda de las presentaciones interactivas y actividades propuestas.
- Los teoremas explicados y el nivel de matemáticas requerido pueden suponer un problema para ciertos alumnos. Para resolver este problema, es necesaria la adaptación de las actividades y la práctica, pues exigir mayor nivel ante la carencia de una base firme no permitirá la evolución del alumno.

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.

4. Temporalización

La unidad 9 de Educación Plástica y Visual II necesita de la dedicación de 5 clases para un correcto trabajo de los nuevos conceptos a los que se enfrenta el alumno.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">▪ 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.	<ul style="list-style-type: none">▪ Libros y revistas de arte, arquitectura y diseño.▪ Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.▪ Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal. Cartulinas.▪ Estilógrafos. Adaptador de compás.▪ Rotuladores de colores.▪ Ordenador con procesador de textos y conexión a internet.

■ 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.

● Competencia social y ciudadana

El interés por desarrollar el sentimiento de pertenencia a una comunidad en la que es necesario el conocimiento, la cooperación, la convivencia, etc., lleva a la adquisición de un **compromiso democrático y solidario con la realidad personal y social**.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Aprender a pensar

El proyecto educativo de SM considera 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.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

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.

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.	Observa y se interesa por manifestaciones culturales diversas, como pintura, escultura, arquitectura, literatura, diseño digital, etc. y las valora por su aportación artística y social. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – ¿Pintura o realidad? – Medida y expresión. • Actividades de unidad: 3, 4, 12. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Módulos en tu cuerpo. – El número áureo y los cánones griegos.
	Patrimonio cultural y artístico. Utilización del hecho cultural y artístico como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y colectivo.	Tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos.	
Interacción con el mundo físico	Aplicación del método científico en diferentes contextos.	Conocer y manejar el lenguaje científico para interpretar y comunicar situaciones en diversos contextos.	Conoce y maneja el lenguaje científico cuando se requiere y conoce los principales elementos y procesos científicos que conforman su cuerpo y proceso vital. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – ¿Pintura o realidad? – Medida y expresión. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Módulos en tu cuerpo.
	Conocimiento y valoración del desarrollo científico y tecnológico.	Conocer los procesos científicos-tecnológicos más importantes que permiten el desarrollo y el mantenimiento de la vida y valorarlos.	
Lingüística	Comunicación escrita.	Conocer y comprender diferentes tipos de textos con distintas intenciones comunicativas.	Interpreta la información obtenida de diferentes tipos de textos y disfruta de su lectura así como del conocimiento adquirido, comentándolo, defendiéndolo o confrontándolo de forma razonada, argumentada y calmada. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – ¿Pintura o realidad? • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – El número áureo y los cánones griegos.
		Argumentar con espíritu crítico y constructivo.	
Matemática	Uso de elementos y herramientas matemáticos.	Uso de elementos y herramientas matemáticas para interpretar y producir distintos tipos de información (numérica, gráfica...).	Utiliza el lenguaje matemático para describir los ejemplos de dibujo geométrico y comprende los enunciados que usan dicho lenguaje. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Medida y expresión. • Actividades de unidad: 1, 2, 4, 6, 7, 10, 14, 15, 16, 17. • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Módulos en tu cuerpo; El giro del kitesurf; El número áureo y los cánones griegos; Las escalas y la geografía.
		Desarrollar una disposición favorable y de progresiva seguridad y confianza hacia la información y las situaciones que contienen elementos o soportes matemáticos.	

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencias

Unidad 10

Sistemas de representación

Los sistemas de representación se introducen en *Educación Plástica y Visual I*. Sin embargo, el concepto de proyección y las posibilidades de las proyecciones cilíndricas y cónicas no se explican hasta el libro de *Educación Plástica y Visual II*. Esto es debido, fundamentalmente, a su complejidad y a la limitada capacidad de visión espacial en los alumnos de estos cursos de Educación Secundaria. Debido a experimentación con los elementos propios del dibujo técnico y con los **sistemas convencionales proyectivos** con fines tanto descriptivos como expresivos y a su uso para construir imágenes de **formas tridimensionales**, esta unidad abarca los contenidos del Bloque 2 del Currículo de Educación Plástica y Visual para los primeros cursos de Secundaria, *Experimentación y descubrimiento*. Asimismo, La lectura de los sistemas de representación y las perspectivas en **imágenes artísticas y visuales** y la realización de **esquemas visuales y síntesis** sobre algunas manifestaciones artísticas de trascendencia histórica llevan a relacionar de forma directa esta unidad con el bloque 5, *Lectura y valoración de los referentes artísticos*. La Educación Plástica y Visual permite el desarrollo de las competencias básicas del alumno, destacando el trabajo de la competencia cultural y artística que supone esta materia. Además, la unidad contribuye al trabajo amplio y profundo de todas las competencias exigidas por el currículo oficial. En esta unidad destaca el trabajo de las competencias **matemática, aprender a aprender** y la competencia para la **interacción con el mundo físico**.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Observar y reconocer los recursos geométricos básicos para representar el espacio tridimensional y valorar su importancia.	<p>1.1. Observar las características gráficas de los sistemas de representación.</p> <p>1.2. Diferenciar los distintos tipos de representación objetiva y reconocer el sistema diédrico.</p> <p>1.3. Estudiar los fundamentos de la perspectiva axonométrica y de su variante, la caballera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística. • Competencia matemática. • Competencia para aprender a aprender.
2. Utilizar diferentes sistemas de representación y desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial en composiciones geométricas.	<p>2.1. Trazar proyecciones de figuras planas en diédrico.</p> <p>2.2. Realizar croquis y acotaciones de piezas sencillas.</p> <p>2.3. Dibujar sólidos sencillos en perspectiva axonométrica y caballera y pasar formas de diédrica a caballera.</p>	
3. Aplicar los trazados de las perspectivas a creaciones y a representaciones artísticas, y valorar el alcance de la sistematización de la perspectiva cónica en el arte.	<p>3.1. Realizar apuntes del natural aplicando los conocimientos sobre perspectiva.</p> <p>3.2. Reconocer las perspectivas estudiadas en obras de arte y realizar los esquemas de líneas y puntos de fuga de las mismas.</p>	

■ Contenidos

<ul style="list-style-type: none">● Representación de objetos del espacio tridimensional en el plano: sistemas de representación. Proyecciones.<ul style="list-style-type: none">> Observación de los sistemas de representación.● Sistema diédrico: fundamentos. Elementos que lo componen. Representación de puntos, rectos, formas planas y proyección de sólidos.<ul style="list-style-type: none">> Estudio del sistema diédrico. Realización de vistas de sólidos sencillos.● Normas de acotación: elementos y sistemas de acotación. Croquis acotado.<ul style="list-style-type: none">> Análisis y realización de croquis de objetos sencillos.	<ul style="list-style-type: none">● Perspectiva axonométrica y caballera. Fundamentos y trazado de sólidos.<ul style="list-style-type: none">> Estudio de la perspectiva caballera y dibujo de piezas.> Paso de diédrica a caballera.● Los sistemas de representación en el arte y otros medios.<ul style="list-style-type: none">> Reconocimiento de la utilidad de la representación objetiva en las bellas artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. <p>Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de <i>Tus recursos</i> y en www.smconectados.com</p>
--	---

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

• Las unidades en que se tratan los sistemas de representación y la perspectiva se desarrollan únicamente en el libro de *Educación Plástica y Visual II*, aunque en Educación primaria y en *Educación Plástica y Visual I* se hayan visualizado e incluso analizado vistas en perspectiva cónica.

En *Educación Plástica y Visual I* ya se han planteado los conceptos de punto de vista, altura del horizonte, líneas de fuga y punto de fuga, todo ello planteado en la perspectiva cónica. Sin embargo, los diferentes sistemas de proyección cilíndrica ortogonal, como el diédrico o el axonométrico, son completamente nuevos en *Educación Plástica y Visual II* para el alumno. También las normas de acotación suponen un nuevo concepto para los alumnos.

En la observación, diferenciación y representación de todos estos sistemas de representación y de las perspectivas se hallarán las principales dificultades de esta unidad.

2. Previsión de dificultades

• El desarrollo de la visión espacial que se produce durante los primeros años de Educación Secundaria Obligatoria no es igual en todos los alumnos. Dependiendo de sus capacidades y esfuerzo se podrá experimentar con representaciones más complejas. Es importante que el alumno genere un interés por la observación de manera que pueda desarrollar dichas capacidades.

Además, la exigencia del dibujo técnico debida al grado de orden, limpieza y correcto uso de los materiales supondrá una dificultad para algunos alumnos.

3. Vinculación con otras áreas

• **Matemáticas.** El lenguaje matemático, los instrumentos y las representaciones gráficas estudiadas están directamente relacionadas con la asignatura de matemáticas y pueden, por tanto, apoyar y reforzar su estudio.

• **Ciencias de la Naturaleza y Biología.** La elección de imágenes de la naturaleza, infografías relacionadas con los ciclos vitales y temas de importancia para el conocimiento del entorno y del propio cuerpo humano vinculan esta unidad con las materias de Ciencias de la naturaleza.

• **Ciencias Sociales. Geografía e Historia.** El trabajo con imágenes de obras de arte de diferentes períodos históricos, así como con infografías y el estudio de aportaciones de la Historia del Arte al desarrollo social y científico y viceversa son de gran importancia para completar los contenidos que se desarrollan a lo largo de los diferentes cursos de Educación Secundaria en Geografía e Historia.

4. Temporalización

La unidad 10 de *Educación Plástica y Visual II* requiere un mínimo de 5 clases para la asimilación de los conceptos y su puesta en práctica.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">▪ El alumno debe valorar la importancia del trabajo sistematizado. Esto contribuye a la educación moral y cívica, haciéndole ver que el buen funcionamiento de la cadena de trabajo mejora el rendimiento del grupo y su coordinación. ▪ Es también importante prestar atención a los entornos: exteriores e interiores, rurales o urbanos. Visualizar razonadamente las apariencias de los elementos arquitectónicos o naturales en los distintos ámbitos relacionando los contenidos con la educación ambiental.	<ul style="list-style-type: none">▪ Libros de consulta sobre arte, arquitectura, ingeniería y diseño industrial.▪ Fotografías, diapositivas y transparencias.▪ Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo de diferentes durezas.▪ Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal. Papel de croquis. Papel de dibujo. Escuadra, cartabón, reglas.▪ Rotuladores de colores y lápices de colores.▪ Ordenador con conexión a internet.

■ Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas

● Competencia cultural y artística

La materia de Educación Plástica y Visual permite, de forma específica, la adquisición de la competencia cultural y artística. Las actividades y el propio desarrollo de la materia fomentan el aprendizaje de la **expresión en el proceso creativo** y el desarrollo de la **sensibilidad** por parte del alumno.

Además, la selección de imágenes y las propuestas de investigación permiten la ampliación del conocimiento del **patrimonio artístico** por parte del alumno, quien comprenderá la importancia de su observación, de su respeto, y la influencia que el arte ha podido tener en la sociedad.

En las unidades relacionadas con la geometría y la representación del espacio el alumno comprenderá, además, la importancia que el desarrollo científico e intelectual de la **sociedad** tiene o ha tenido sobre el arte.

● Competencia para aprender a aprender

El proceso creativo entraña la dificultad de la plasmación de ideas, experiencias y sentimientos. El **control sobre las propias capacidades y el reconocimiento de los errores** es aún más necesario cuando se requiere de una técnica específica como la requerida por los sistemas de representación y las proyecciones en perspectiva.

Asimismo, el alumno debe reflexionar sobre este hecho y establecer cuáles son sus **necesidades de aprendizaje** para poder conseguir una mayor **eficiencia** y **superar diferentes retos**. Para ello, es necesario manejar diferentes **estrategias** que estimulen las propias capacidades.

● Competencia matemática

El **razonamiento** abstracto necesario para la observación y diseño del espacio, así como el necesario uso de técnicas y **conocimientos matemáticos** para esta faceta de la expresión plástica hacen de esta unidad objetivo fundamental en la adquisición de la competencia matemática.

La interdisciplinariedad del dibujo geométrico permitirá, además, la mejora de los resultados en la propia materia de matemáticas.

● Competencia para la interacción con el mundo físico

La aplicación del **conocimiento científico-tecnológico** al arte a través de las proyecciones estudiadas acerca el conocimiento científico a las creaciones del alumno, y le ayudan a relacionar disciplinas aparentemente tan alejadas entre sí. Asimismo, el **razonamiento científico** del alumno y el conocimiento del **entorno** y los fenómenos naturales se pueden ver impulsados con las actividades propuestas en esta unidad.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Competencia emocional

La complicación que la visión espacial puede comportar para los alumnos permite trabajar la competencia emocional, pues requiere la **regulación de las emociones**, especialmente de la frustración y la generación de emociones positivas tras el fracaso. Esta misma regulación lleva a la automotivación y a la actitud positiva y, con ello, a la **autonomía emocional**.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

A lo largo de la 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 A 1 ^{er} nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA 2 ^o nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4 ^o nivel de concreción
Cultural y artística	Expresión artística. Conocimiento y aprecio del hecho cultural en general y del artístico en particular.	Conocer y utilizar de forma básica las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos.	Conoce y utiliza el lenguaje del dibujo geométrico y lo aplica a creaciones propias. Reconoce esta aplicación en obras de diferentes períodos y culturas y comprende cómo en ellas se refleja la evolución del conocimiento.
	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 (mentalidad, técnicas de la época) o con la persona o la colectividad que las crea.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Apariencia y realidad. – Representación y medida. • Actividades de unidad: 3, 4, 10, 11, 12, 14, 15, 16. • Pon a prueba tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Los sistemas de representación en tus libros. – La Bauhaus.
Aprender a aprender	Conciencia y control de las propias capacidades.	Conocer las propias potencialidades y carencias, gestionarlas con responsabilidad, hacer un seguimiento de los logros, retos y dificultades de aprendizaje.	Reconoce las dificultades de la visión espacial y acepta los errores. Demuestra esfuerzo y receptividad ante las opciones que le son ofrecidas para solventar las dificultades.
		Saber administrar el esfuerzo, aceptar los errores y ser humildes, para aprender de y con los demás.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Representación y medida. • Actividades de unidad: 1-16. • Pon a prueba tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Los sistemas de representación en tus libros. – La representación diédrica en movimiento. – La Bauhaus.
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 las técnicas y herramientas de la geometría de forma adecuada para interpretar la realidad tridimensional en el plano. <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Representación y medida.

COMPETENCIA A 1 ^{er} nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA 2 ^o nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4 ^o nivel de concreción
	Uso de elementos y herramientas matemáticos.	Conocer y aplicar herramientas matemáticas para interpretar y producir distintos tipos de información gráfica.	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de unidad: 1-16. • Pon a prueba tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Los sistemas de representación en tus libros. – La representación diédrica en movimiento. – La Bauhaus.

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencias

Unidad 11

Perspectiva cónica

Los sistemas de representación se introducen en *Educación Plástica y Visual I*. Sin embargo, el concepto de proyección y las posibilidades de las proyecciones cilíndricas y cónicas no se explican hasta el libro de *Educación Plástica y Visual II*. Esto es debido, fundamentalmente, a su complejidad y a la limitada capacidad de visión espacial en los alumnos de estos cursos de Educación Secundaria.

Debido a experimentación con los elementos propios del dibujo técnico y con los **sistemas convencionales proyectivos** con fines tanto descriptivos como expresivos y a su uso para construir imágenes de **formas tridimensionales**, esta unidad abarca los contenidos del Bloque 2 del Currículo de Educación Plástica y Visual para los primeros cursos de Secundaria, *Experimentación y descubrimiento*. Asimismo, La lectura de los sistemas de representación y las perspectivas en **imágenes artísticas y visuales** y la realización de **esquemas visuales y síntesis** sobre algunas manifestaciones artísticas de trascendencia histórica llevan a relacionar de forma directa esta unidad con el bloque 5, *Lectura y valoración de los referentes artísticos*.

La Educación Plástica y Visual permite el desarrollo de las competencias básicas del alumno, destacando el trabajo de la competencia **cultural y artística** que supone esta materia. Además, la unidad contribuye al trabajo amplio y profundo de todas las competencias exigidas por el currículo oficial. En esta unidad destaca el trabajo de las competencias **matemática, aprender a aprender** y la competencia para la **interacción con el mundo físico**.

OBJETIVOS	CRITERIOS EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Observar y reconocer los recursos geométricos básicos para representar el espacio tridimensional y valorar su importancia.	1.1. Asimilar los fundamentos de la perspectiva cónica.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística. • Competencia matemática. • Competencia para la interacción con el mundo físico.
2. Utilizar diferentes sistemas de	2.1. Trazar sólidos sencillos en perspectiva cónica frontal y oblicua.	

representación y desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial en composiciones geométricas.		
3. Aplicar los trazados de las perspectivas a creaciones y a representaciones artísticas, y valorar el alcance de la sistematización de la perspectiva cónica en el arte.	<p>3.1. Realizar apuntes del natural aplicando los conocimientos sobre perspectiva.</p> <p>3.2. Reconocer la perspectiva cónica en obras de arte y realizar los esquemas de líneas y puntos de fuga de las mismas.</p>	

■ Contenidos

<ul style="list-style-type: none"> ● Perspectiva cónica. Fundamentos. Posición del punto de vista. <ul style="list-style-type: none"> > Estudio de la perspectiva cónica. ● Perspectiva cónica frontal. Medida de las distancias en perspectiva. <ul style="list-style-type: none"> > Dibujo en perspectiva cónica frontal de figuras sencillas a partir de sus vistas en diédrica. ● Perspectiva cónica oblicua. <ul style="list-style-type: none"> > Dibujo en perspectiva cónica oblicua de figuras sencillas a partir de sus vistas en diédrica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Los sistemas de representación en el arte. <ul style="list-style-type: none"> > Reconocimiento de la utilidad de la representación objetiva en las bellas artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. <p>Y además... podrás consultar esta programación didáctica y la legislación vigente en el CD Programación de <i>Tus recursos</i> y en www.smconectados.com</p>
--	---

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

• Las unidades en que se tratan los sistemas de representación y la perspectiva se desarrollan únicamente en el libro de *Educación Plástica y Visual II*, aunque en Educación primaria y en *Educación Plástica y Visual I* se hayan visualizado e incluso analizado vistas en perspectiva cónica, y se hayan planteado los conceptos de punto de vista, altura del horizonte, líneas de fuga y punto de fuga.

2. Previsión de dificultades

• El desarrollo de la visión espacial que se produce durante los primeros años de Educación Secundaria Obligatoria no es igual en todos los alumnos. Dependiendo de sus capacidades y esfuerzo se podrá experimentar con representaciones más complejas. Es importante que el alumno genere un interés por la observación de manera que pueda desarrollar dichas capacidades.

Además, la exigencia del dibujo técnico debida al grado de orden, limpieza y correcto uso de los materiales supondrá una dificultad para algunos alumnos.

3. Vinculación con otras áreas

• **Matemáticas.** El lenguaje matemático, los instrumentos y las representaciones gráficas estudiadas están directamente relacionadas con la asignatura de matemáticas y pueden, por tanto, apoyar y reforzar su estudio.

• **Ciencias de la Naturaleza y Biología.** La elección de imágenes de la naturaleza, infografías relacionadas con los ciclos vitales y temas de importancia para el conocimiento del entorno y del propio cuerpo humano vinculan esta unidad con las materias de Ciencias de la naturaleza.

• **Ciencias Sociales. Geografía e Historia.** El trabajo con imágenes de obras de arte de diferentes períodos históricos, así como con infografías y el estudio de aportaciones de la Historia del Arte al desarrollo social y científico y viceversa son de gran importancia para completar los contenidos que se desarrollan a lo largo de los diferentes cursos de Educación Secundaria en Geografía e Historia.

4. Temporalización

La unidad 11 del mismo libro exige al menos 4 horas lectivas para ser correctamente asimilada.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">▪ El alumno debe valorar la importancia del trabajo sistematizado. Esto contribuye a la educación moral y cívica, haciéndole ver que el buen funcionamiento de la cadena de trabajo mejora el rendimiento del grupo y su coordinación. ▪ Es también importante prestar atención a los entornos: exteriores e interiores, rurales o urbanos. Visualizar razonadamente las apariencias de los elementos arquitectónicos o naturales en los distintos ámbitos relacionando los contenidos con la educación ambiental.	<ul style="list-style-type: none">▪ Libros de consulta sobre arte, arquitectura, ingeniería y diseño industrial.▪ Fotografías, diapositivas y transparencias.▪ Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo de diferentes durezas.▪ Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal. Papel de croquis. Papel de dibujo. Escuadra, cartabón, reglas.▪ Estilógrafos. Adaptador de compás.▪ Rotuladores de colores y lápices de colores.▪ Ordenador con conexión a internet.

■ Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas

● Competencia cultural y artística

La materia de Educación Plástica y Visual permite, de forma específica, la adquisición de la competencia cultural y artística. Las actividades y el propio desarrollo de la materia fomentan el aprendizaje de la **expresión en el proceso creativo** y el desarrollo de la **sensibilidad** por parte del alumno.

Además, la selección de imágenes y las propuestas de investigación permiten la ampliación del conocimiento del **patrimonio artístico** por parte del alumno, quien comprenderá la importancia de su observación, de su respeto, y la influencia que el arte ha podido tener en la sociedad.

En las unidades relacionadas con la geometría y la representación del espacio el alumno comprenderá, además, la importancia que el desarrollo científico e intelectual de la **sociedad** tiene o ha tenido sobre el arte.

● Competencia para aprender a aprender

El proceso creativo entraña la dificultad de la plasmación de ideas, experiencias y sentimientos. El **control sobre las propias capacidades y el reconocimiento de los errores** es aún más necesario cuando se requiere de una técnica específica como la requerida por los sistemas de representación y las proyecciones en perspectiva.

Asimismo, el alumno debe reflexionar sobre este hecho y establecer cuáles son sus **necesidades de aprendizaje** para poder conseguir una mayor **eficiencia** y **superar diferentes retos**. Para ello, es necesario manejar diferentes **estrategias** que estimulen las propias capacidades.

● Competencia matemática

El **razonamiento** abstracto necesario para la observación y diseño del espacio, así como el necesario uso de técnicas y **conocimientos matemáticos** para esta faceta de la expresión plástica hacen de esta unidad objetivo fundamental en la adquisición de la competencia matemática.

La interdisciplinariedad del dibujo geométrico permitirá, además, la mejora de los resultados en la propia materia de matemáticas.

● Competencia para la interacción con el mundo físico

La aplicación del **conocimiento científico-tecnológico** al arte a través de las proyecciones estudiadas acerca el conocimiento científico a las creaciones del alumno, y le ayudan a relacionar disciplinas aparentemente tan alejadas entre sí. Asimismo, el **razonamiento científico** del alumno y el conocimiento del **entorno** y los fenómenos naturales se pueden ver impulsados con las actividades propuestas en esta unidad.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Competencia emocional

La complicación que la visión espacial puede comportar para los alumnos permite trabajar la competencia emocional, pues requiere la **regulación de las emociones**, especialmente de la frustración y la generación de emociones positivas tras el fracaso. Esta misma regulación lleva a la automotivación y a la actitud positiva y, con ello, a la **autonomía emocional**.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas en Plástica II

A lo largo de la unidad de *Educación Plástica y Visual II*, 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 A 1 ^{er} nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA 2 ^o nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4 ^o nivel de concreción
Cultural y artística	Expresión artística. Conocimiento y aprecio del hecho cultural en general y del artístico en particular.	Poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresar de forma personal ideas, experiencias o sentimientos mediante códigos artísticos.	<p>Conoce y utiliza el lenguaje del dibujo geométrico y lo aplica a creaciones propias. Reconoce esta aplicación en obras de diferentes períodos y culturas y comprende cómo en ellas se refleja la evolución del conocimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Arte y apariencia. – Falsas perspectivas. • Actividades de unidad: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. • Pon a prueba tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Las perspectivas humanas de Ahoji Ueda. – Las nuevas perspectivas.
	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 (mentalidad, técnicas de la época) o con la persona o la colectividad que las crea.	
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.	<p>Utiliza las técnicas y herramientas de la geometría de forma adecuada para interpretar la realidad tridimensional en el plano.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Arte y apariencia. – Falsas perspectivas. • Actividades de unidad: 1, 2, 3, 5, 8, 11, 12. • Pon a prueba tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Las perspectivas humanas de Ahoji Ueda. – La perspectiva urbana. – Las nuevas perspectivas.
	Uso de elementos y herramientas matemáticos.	Conocer y aplicar herramientas matemáticas para interpretar y producir distintos tipos de información gráfica.	
Interacción con el mundo físico	Aplicación del método científico en diferentes contextos.	Reconocer la naturaleza, fortalezas y límites de la actividad investigadora como construcción del conocimiento a lo largo de la historia.	<p>Reconoce la necesidad de la actividad investigadora y de los avances científicos para el arte a lo largo de la historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Arte y apariencia.

COMPETENCIA A 1 ^{er} nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA 2 ^o nivel de concreción	DESCRIPTOR 3 ^{er} nivel de concreción	DESEMPEÑO 4 ^o nivel de concreción
		Diferenciar y valorar el conocimiento científico frente a otras formas de conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> – Falsas perspectivas. • Pon a prueba tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – Las perspectivas humanas de Ahoji Ueda. – La perspectiva urbana. – Las nuevas perspectivas. – La profundidad de la vista.
	Conocimiento y valoración del desarrollo científico-tecnológico.	Conocer y valorar la aportación del desarrollo de la Ciencia y la Tecnología a la sociedad.	
	Conocimiento del cuerpo humano y disposición para una vida saludable.	Ser consciente de la dimensión individual y colectiva de la salud, con actitudes de responsabilidad y respeto hacia los demás y hacia uno mismo.	<p>Es consciente de las complicaciones que puede entrañar una discapacidad física y demuestra respeto por la misma y por quienes la padecen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias: <ul style="list-style-type: none"> – La profundidad de la vista.

Finalmente, para evaluar la adquisición del alumno se recomienda el uso del Cuaderno Evaluación por Competencias

III. CONTENIDOS MÍNIMOS PARA SUPERAR EL CURSO

1. Conocer los conceptos de igualdad, simetría y semejanza. Saber dibujar figuras iguales, simétricas y semejantes.
2. Conocer y reconocer los diferentes tipos de ángulos, y saber representarlos. Saber representar con las herramientas de dibujo técnico, cuadriláteros, polígonos inscritos en una circunferencia de 3, 6, y 5 lados. Saber aplicar el método general de construcción de polígonos, conocida la circunferencia circunscrita, Conocer y saber dibujar polígonos estrellados. Conocer el concepto de módulo y conseguir por repetición, realizar estructuras modulares sencillas. Uso correcto de las herramientas de dibujo en los trazados propuestos.
3. Saber el concepto de color luz- color materia, cómo funcionan, colores básicos, secundarios, complementarios en cada caso. Conocer : las tres cualidades básicas del color. Colores cálidos y fríos.
4. Conocer y aplicar correctamente la técnica de la témpera y el lápiz de grafito.
5. Reconocer las diferencias básicas de los diferentes movimientos artísticos estudiados.
6. Entender el concepto de simetría y compensación de masas como elementos básicos de la composición y saber aplicarlos. Conocer y comprender el esquema geométrico de orientación.
7. Saber representar las vistas diédricas de cuerpos sencillos
8. Representar en isométrica cuerpos sencillos, sin curvas.
9. Representar cuerpos y espacios sencillos de un modo intuitivo en perspectiva cónica.
10. Participar en actividades individuales y colectivas propuestas por el profesor.
11. Valorar las ideas, opiniones y aportaciones de los compañeros. Contribuir personalmente al progreso del grupo en la medida de sus posibilidades, mediante una actitud de respeto hacia los compañeros y hacia el profesor/a y mostrar una participación activa e interés respecto a lo estudiado en clase.
12. Responsabilizarse del material. Traer el material necesario a clase y usarlo de modo responsable y cuidadoso. Ser limpio y ordenado.
13. Puntualidad en la entrega de los trabajos. Entregar la totalidad de las láminas y o trabajos propuestos. Llegar puntual a clase.

IV. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

El profesor al inicio de cada tema, explicará todos aquellos conceptos del mismo en la pizarra y desarrollará ejercicios previos(si fuera necesario), para adquirir capacidades o destrezas necesarias para abordar el tema, después de que las ideas principales del tema hayan sido remarcadas y clarificados los conceptos del mismo se procederá a la realización de las láminas correspondientes, se procurará que cada alumno desarrolle su trabajo de forma individual para poder constatar si comprende los conceptos explicados y analizados, y de esa forma desarrollar las habilidades propias del área. Se procurará siempre que sea posible que se genere en clase un ambiente de trabajo estimulante y participativo donde estén presentes la creatividad y la relación de lo estudiado con ejemplos de la realidad próxima del alumno. En algunos ejercicios se trabajará en grupo, pues está comprobado, que quizá por las relaciones afectivas que se crean dentro del mismo, aumenta el grado de creatividad en los alumnos.

V. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

El proceso de evaluación se llevará a cabo por parte del profesor mediante la observación diaria de los alumnos en relación con el trabajo a desarrollar y comportamiento en clase, para constatar la madurez de consecución de los objetivos propuestos, se llevarán a cabo pruebas o exámenes que versarán sobre los conceptos y procedimientos trabajados en cada una de las unidades didácticas. La asignatura debe tener un componente práctico importante, los alumnos realizarán trabajos, láminas o proyectos que conformarán el grueso de la nota en cada evaluación.

En el apartado de exámenes estos podrán ser teóricos o prácticos o una combinación de ambos, dependiendo las características de los contenidos abordados, se realizará en cada evaluación al menos un examen.

VI. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Los exámenes se calificarán con una nota global, resultado de la suma de la puntuación obtenida en cada una de las cuestiones planteadas.

Las láminas y trabajos de orden práctico tendrán su valor individual con una nota y su valor global como media de las notas de todos los trabajos.

Para obtener la nota de cada evaluación se aplicará el siguiente porcentaje de valor: exámenes 40% trabajos 50% actitud 10% .Se calificarán a partir de las anotaciones que el profesor realice sobre el comportamiento del alumno/a, la presentación limpia y ordenada de los trabajos, el cuidado correcto del material utilizado y el hecho de traer o no el material necesario para realizar las actividades en el aula, el interés del alumno, la participación activa, etc.

Es imprescindible que el alumno/a entregue todas las láminas realizadas en cada trimestre para que su calificación sea positiva.

En el caso de suspender una evaluación, esta se podrá **recuperar** mediante un examen en la siguiente evaluación. Para poder presentarse a este examen, será necesario presentar la totalidad de láminas y o trabajos propuestos para esa evaluación.

En cualquier caso quedará la opción de recuperar en Junio.

VII: ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

A lo largo de la evaluación, el alumno podrá recuperar los ejercicios calificados negativamente (porque no se realizó en su día, porque se realizó mal, etc.) entregándolo antes de finalizar el periodo lectivo de esa evaluación.

A lo largo de la segunda y tercera evaluación, los alumnos que no hayan aprobado las evaluaciones anteriores irán realizando diversas actividades de recuperación y repaso de los contenidos no superados. Deberán entregar los trabajos no presentados o mal resueltos de las evaluaciones anteriores, pudiéndose, en algún caso, ser replanteados estos ejercicios en función de las características del alumno y del ajuste a los contenidos mínimos exigibles,

Periódicamente se les irá pidiendo estos trabajos y ejercicios a los alumnos para que los vayan haciendo progresivamente y poder ir corrigiendo y resolviendo las dificultades que vayan encontrando. En junio se realizará una prueba teórico-práctica con carácter extraordinario final.

VIII. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS PENDIENTES.

Los alumnos con asignaturas pendientes del curso anterior deberán aprobar el curso en que se encuentran para superar el área, así como realizar correctamente una serie de ejercicios de recuperación y refuerzo proporcionados por el profesor que, en el presente curso, le imparta dicha asignatura. La prueba constará de diez ejercicios los cuales combinarán teoría y práctica a partes iguales entregados al alumno a lo largo del primer trimestre del curso y dejando un plazo no inferior a un mes para su realización. Esta primera prueba tendrá un valor del 60% sobre el total.

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%.

IX. EXÁMEN DE SEPTIEMBRE.

El exámen de septiembre consistirá en una serie de ejercicios teórico-prácticos que versarán sobre los contenidos mínimos exigibles relativos a cada asignatura.

Los ejercicios estarán en concordancia con los realizados a lo largo del curso y se adaptarán al escaso tiempo [en comparación con el total de horas lectivas] del que disponen los alumnos y alumnas para realizarlos. Considerando este último aspecto, hemos decidido desglosar la prueba de evaluación en dos partes, de tal modo que quien deba presentarse lo haga contando con el tiempo necesario para prepararla y realizarla.

Apenas llevamos un mes de curso y no sabemos que nos deparará el final: cuantos temas se impartirán, cuántos alumnos se presentarán, qué parte del temario deberán recuperar, etc. Nos adaptaremos a las variables evitando, en la medida de nuestras posibilidades, dejar todo para el final. Dando la oportunidad a los chicos y chicas de anticipar una parte de la prueba de recuperación [entre 2/3 y la mitad] para tener el tiempo y la tranquilidad necesarios, tanto para el estudio como para la realización de la misma.

X. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAYAN A UTILIZAR, INCLUIDOS LOS LIBROS PARA USO DE LOS ALUMNOS.

Como materiales didácticos se utilizarán los disponibles en el aula, tales como proyectores de imágenes en diferentes formatos, láminas de apoyo a las explicaciones del profesor y las láminas del propio libro de texto. Otro tipo de materiales, externos al aula, como recursos informáticos o libros de apoyo didáctico de la biblioteca del centro. Visitas a museos y salas de arte.

El libros de texto utilizados para este cursos es:

- Educación Plástica y Visual II de SM.

El material que el alumno tendrá que aportar a lo largo del curso será:

- Lápices de dibujo de distinta dureza: 2H, portaminas de 0'5 y 3B.
- Lápices de colores.
- Sacapuntas
- Goma Blanda
- Témperas (marca “la pajarita”): Cyan, Amarillo limón, Magenta, Blanco y Negro.
- Camiseta vieja, trapo.
- Huevera de plástico (para las mezclas de los colores) o paleta de plástico blanco. Vaso de plástico.
- Pinceles: del nº 4 y del nº 9 aproximadamente.(Punta cónica)
- Escuadra y cartabón
- Regla milimetrada
- Compás
- Lima de uñas
- Tijeras de punta redonda.

XI. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES QUE SE PRETENDEN REALIZAR DESDE EL DEPARTAMENTO.

Tenemos interés desde el departamento en que los alumnos desarrollen una cultura visual lo más amplia posible y puedan forjarse una idea crítica del mundo de imágenes que les rodea, pensamos que sería de su interés; acudir a ver exposiciones de fotografía, pintura, cine, teatro, etc... También como partícipes en concursos de artes plásticas, en especial seguimos comprometidos con el departamento de orientación apoyando el de carteles de “apúntate a lo sano”.

También consideramos la opción de traer talleres al aula como el del consorcio Goya- Fuendetodos en el cual explican a los alumnos las técnicas de grabado y la figura del genial artista aragonés. Abril / mayo

Participar en los premios “San Jorge” de dibujo y pintura de la diputación

Participar en los talleres del barro de Muel. Noviembre

Participaremos en el programa de cine Delicatessen, impulsado desde el departamento de actividades extraescolares del instituto, que semanalmente nos invita a ver una película.

Posibilidad de realizar visitas didácticas con Itinerate +, por los alrededores de nuestra localidad

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

No podemos olvidar el tratamiento a la diversidad que debe producirse desde el momento que se detectan distintos niveles de conocimientos y actitudes entre alumnos. El profesor/a, intentará ajustar la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del grupo o alumnado, facilitando recursos o estrategias variadas que permitan dar respuesta a las diversas motivaciones, intereses y capacidades que representan los alumnos/as de estas edades.

Según circunstancias, se adaptará el material didáctico, en la posibilidad de variar la metodología, proponer actividades de aprendizaje diferenciadas, organizar grupos de trabajo flexibles, acelerar o frenar el ritmo de introducción de nuevos contenidos, organizarlos y secuenciarlos de forma distinta, o dar prioridad a unos bloques de contenidos sobre otros, ampliándolos y/o profundizando en ellos.

En este control de atenciones conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. A la hora de evaluar se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos: delimitación de lo que se pretende evaluar, tipo y modo de recogida de información, forma de generar criterios y juicios, y decisiones en torno a la diversidad de los alumnos/as.

Corresponde al profesor -como competencia curricular- en coordinación con el resto del equipo docente, reflejar de forma sintética -para todos aquellos alumnos/as que no vayan a superar los objetivos fijados en el curso- los tres apartados siguientes:

a.- Indicar el nivel aproximado en el que se encuentra el alumno, pudiendo tomarse como referencia el primer ciclo de la E.S.O. o de la E.G.B. en su defecto.

b.- Indicar las carencias básicas sobre las que se cree prioritario trabajar en el Programa de Diversificación en que puede llegar a integrarse el alumno/a.

c.- Advertir los aspectos positivos relevantes que puedan ser utilizados en el Programa de Diversificación, por ejemplo: notable interés por..., facilidad para..., colaboración en..., etc.

Los desdobles, es una herramienta que valoramos muy positivamente para lograr el avance del aprendizaje de la materia con respecto a aquellos alumnos que por sus características (desconocimiento del idioma, desfase curricular, etc.,,) se pierden en un grupo común.

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

A los alumnos, que por su reiterada falta de asistencia a clase, no se les pueda aplicar la evaluación continua en el proceso de aprendizaje; tendrán derecho a la realización de una prueba extraordinaria y específica por trimestre diseñada por el Departamento de Plástica.

Será requisito necesario para la realización del examen la entrega de los ejercicios prácticos que previamente se solicitará a los alumnos que hayan perdido este derecho.

El ejercicio se regirá por los mismos criterios de evaluación y calificación que los asignados en la programación de la asignatura, ponderando los aspectos procedimentales y conceptuales.

XIV. MODIFICACIONES RESPECTO A LA EDICIÓN ANTERIOR

- Los contenidos.
- Los exámenes de septiembre
- Las actividades Extraescolares.