	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 1 de 29


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**

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.

	Curso: 4º	Etapas: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 2 de 29

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.

II Contenidos

BLOQUE I

Análisis de las formas

En esta unidad se introduce al alumno en el análisis y la representación de las formas, abarcando desde la observación de la naturaleza hasta la representación del paisaje urbano. Además, se profundiza en las técnicas de representación de la figura humana, y en otras como el encajado o la representación del natural, el estudio de los esquemas de proporción y movimiento, y el uso de la luz o de la perspectiva.

Los contenidos dedicados al análisis de las formas se relacionan con el **bloque 2** del currículo, *Expresión plástica*, y con algunos puntos del **bloque 1**, *Procesos comunes a la creación artística*, por el desarrollo de la autoexigencia en los métodos de dibujo artístico y por el uso de tecnologías de la información.


De la misma manera, estas unidades contribuyen a la adquisición de la **competencia cultural y artística**, pues el alumno desarrolla su sensibilidad hacia el hecho artístico y aprende a expresarse con los códigos adecuados.

Asimismo, conocer los contextos históricos y culturales y su evolución impulsa la **competencia social y ciudadana**. Las unidades desarrollan la **competencia para la interacción con el mundo físico** por la valoración del método científico y del medio natural. La **competencia lingüística** se trabaja con textos literarios y otros lenguajes como el cómic, y con el reconocimiento de otras lenguas diferentes a la propia. El trabajo de investigación y las técnicas aplicadas a la web fomentan el **tratamiento de la información y la competencia digital**.


OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Valorar la interpretación de las formas naturales en las creaciones artísticas y utilizarlas como base en composiciones plásticas.	<p>1.1. Valorar y analizar las formas naturales, tanto animales como vegetales, y la interpretación de paisajes.</p> <p>1.2. Representar objetivamente e interpretar subjetivamente las formas naturales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística. • Competencia social y ciudadana. • Competencia para la interacción con el mundo físico. • Competencia lingüística. • Tratamiento de la información y competencia digital.
2. Interpretar gráficamente paisajes urbanos utilizando diferentes recursos, y valorar el aporte estructural y visual de las ciudades al patrimonio cultural.	<p>2.1. Reconocer el valor del diseño urbano por su aportación artística y tecnológica, y por su ayuda al desarrollo de la vida de sus habitantes.</p> <p>2.2. Componer un paisaje urbano con diferentes tipos de esquema y formato, y utilizar técnicas para dar profundidad o distintos esquemas lumínicos.</p>	
3. Reconocer y valorar la importancia de la figura en la Historia del Arte, y representarla según diferentes intenciones.	<p>3.1. Apreciar y describir los recursos utilizados en representaciones artísticas de la figura humana a lo largo de varios períodos.</p> <p>3.2. Lograr transmitir movimiento y expresividad en representaciones del cuerpo y el rostro humanos.</p>	

■ Contenidos

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Observación de las formas naturales. > Valoración de la utilización de formas naturales en las manifestaciones artísticas. | <ul style="list-style-type: none"> ● La figura humana en el arte. > Observación de la evolución en su representación. > Interés por la Historia del Arte y sus manifestaciones. |
|--|--|

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013
Página 3 de 29			

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Recursos para representar formas naturales. <ul style="list-style-type: none"> > Uso de formas naturales como base de las composiciones artísticas. > Interés por las técnicas de representación del natural (encajado, boceto, etc.). ● Configuración y estética de las ciudades. <ul style="list-style-type: none"> > Reconocimiento de la arquitectura y de las técnicas aplicadas al diseño urbano. > Uso de la técnica de la perspectiva práctica en la representación del paisaje urbano. > Aplicación de los elementos visuales del paisaje urbano: iluminación nocturna, figura humana, etc. > Uso de las nuevas tecnologías en el análisis urbano. | <ul style="list-style-type: none"> ● La representación de la figura humana. <ul style="list-style-type: none"> > Uso de las técnicas en la plasmación del movimiento. > Interés por la plasmación de la estructura del rostro y de su expresividad. ● Interpretaciones populares de la figura humana. <ul style="list-style-type: none"> > Reconocimiento de las técnicas de la caricatura y de otras representaciones populares como las máscaras. > Interés por la interpretación del entorno y de la figura humana en el cómic. |
|--|--|

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013
Página 4 de 29			

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

Los contenidos específicos del bloque *Análisis de las formas* de 4.º de ESO se habían introducido en el bloque *La forma* de **Educación Plástica y Visual I** (unidad 4, *Las formas*; unidad 5, *La forma en el espacio*; unidad 6, *La figura humana*). Asimismo, el estudio de la simetría aparente y su relación con los elementos naturales que se abordó en la unidad 9 del primer curso, *Formas simétricas*, es un importante precedente para el trabajo de este tema.

En **Educación Plástica y Visual II**, la unidad 3, *Análisis de las formas*, se ocupaba del desarrollo de los conceptos y de las destrezas iniciadas en el curso anterior. De la misma forma, se trabajaba la luz en la unidad 6, *Luz y volumen*, y la representación matemática del espacio se planteaba en la unidad 11, *Perspectiva cónica*, que facilita la interpretación del paisaje urbano usando la perspectiva cónica práctica o lineal desarrollada en los contenidos correspondientes a 4.º de ESO.

2. Previsión de dificultades

Los contenidos de la unidad de este bloque son sencillos y no deberían suponer un problema de comprensión para los alumnos. Las mayores complejidades de la unidad podrían venir dadas por:

- El uso de la **técnica del encajado**. En el caso de los alumnos que presenten dificultades con esta técnica, es aconsejable practicar la representación del esquema inicial de la figura que va a ser dibujada. Es especialmente recomendable remitir a estos alumnos a la unidad 5, *La forma en el espacio*, en el libro de Educación Plástica y Visual I.
- Los **bocetos** para captar la **representación del natural**. En este caso es recomendable que el alumno reduzca las formas del esquema básico de representación lo más posible. Asimismo es importante valorar el trazado del esquema por encima del resultado final de la figura.
- La representación del **espacio y la luz en el paisaje urbano**. En el caso de que el alumno necesite un repaso técnico de las posibilidades de la luz o de la perspectiva cónica, podemos remitirnos a las unidades 6, *Luz y volumen*, y 11, *Perspectiva cónica*, de Educación Plástica y Visual II.
- El uso de los **esquemas de proporción y medida** en la representación de la figura humana. Para solventar esta dificultad es realmente conveniente repasar los prototipos de proporción y comparación estudiados en Educación Plástica y Visual I, en el *Análisis de la figura* propuesto en el primer epígrafe de la unidad 6, *La figura humana*.
- Además, puede resultar compleja la **captación de la expresión facial**, pues es la primera vez que se trabaja a este nivel de profundidad. Es importante para estos casos la observación de varios ejemplos de obras artísticas, cómics u otros ejemplos que reflejen sentimientos y expresiones.

3. Vinculación con otras áreas

Biología y Geología. En este bloque se tratan aspectos de la representación anatómica humana y animal que se han venido tratando a lo largo de toda la etapa en Ciencias Naturales. Asimismo, en las páginas de competencias se trabajan aspectos del paisaje propios de la materia de Geología, como el modelado del relieve. El tratamiento del paisaje urbano implica también el estudio del impacto del ser humano sobre el medioambiente.


Cultura Clásica. Las referencias al arte clásico en el estudio de la proporción y de las interpretaciones de la figura humana, como las máscaras del teatro, se vinculan con el currículo de Cultura Clásica, impartida en los cursos de 3.º y 4.º de ESO.

Geografía e Historia. El estudio de la evolución estética y técnica en la representación del natural o el análisis de los cambios en el paisaje urbano forman parte de los contenidos curriculares de las materias de Geografía e Historia.

4. Temporalización

Para el trabajo de este bloque se requieren 16 sesiones aproximadamente, que se podrían distribuir de la siguiente forma: para la unidad 1 se precisarían 5 sesiones; para la unidad 2 se aconsejan 5 sesiones; para la unidad 3 serían necesarias, por lo general, 6 sesiones.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<p>Valorar la necesidad de preservar la naturaleza con el fin de mejorar la calidad de vida del ser humano forma parte de los objetivos de la educación moral y cívica y de la educación ambiental.</p> <p>Conocer la evolución y cambio de los gustos estéticos y los cánones de proporción contribuye a consolidar los objetivos de la educación para la salud, al favorecer que los alumnos valoren y acepten su propio cuerpo.</p>	<p>Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño, biología, anatomía y botánica.</p> <p>Revistas, periódicos y cómics.</p> <p>Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.</p> <p>Estilógrafos. Adaptador de compás.</p> <p>Aula de Informática y acceso a internet.</p> <p>Papeles satinados y absorbentes. Papel vegetal. Cartulinas.</p> <p>Cartones y plásticos. Tijeras y pegamento.</p> <p>Acceso a internet.</p> <p>Rotuladores y/o lápices de colores.</p> <p>Témperas o acrílicos. Cinta de pintor. Pinceles y trapos</p>

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 5 de 29

■ Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas

● Competencia cultural y artística

El análisis de interpretaciones culturales diferentes de los elementos naturales y la comprensión del hecho cultural en diferentes épocas y espacios ayudan a cultivar una actitud abierta, respetuosa y crítica, desarrollando así la **sensibilidad artística** y las habilidades y actitudes interculturales, así como el interés por el **patrimonio cultural y artístico**.

● Competencia lingüística

El cómic utiliza recursos que expresan ideas, sentimientos y emociones, a la vez que integra el lenguaje plástico y visual con el lenguaje verbal y escrito, favoreciendo la **comunicación escrita** y la **comunicación oral**. Además, se desarrollan actividades que hacen reflexionar sobre las lenguas diferentes a la propia y, por tanto, favorecen el interés por la **comunicación en una lengua extranjera**.

● Competencia matemática

La distinción entre lo objetivo y lo subjetivo, lo geométrico y lo expresivo, lo natural y lo esquematizado, etc., forman parte del interés por el grado de certeza y por **relacionar y aplicar el conocimiento matemático a la realidad mediante la resolución de problemas**, distinguiéndolo de otros tipos de conocimiento. También las proporciones en la figura humana y en la naturaleza, las medidas en las técnicas del encajado o la perspectiva cónica, etc. requieren del **uso de elementos y herramientas matemáticas**.

● Competencia para la interacción con el mundo físico

La **aplicación del método científico en diferentes contextos** viene dada por los estudios de elementos como la profundidad, la proporción, etc. Además, el estudio de la figura humana favorece el **conocimiento del cuerpo humano y la disposición para una vida saludable**. Por último, el estudio del paisaje natural y del paisaje urbano fomenta el conocimiento del **medio natural y el desarrollo sostenible**.

● Competencia para el tratamiento de la información y la competencia digital

En estas unidades se requiere la búsqueda de información siguiendo pautas precisas, ayudando al alumno a discernir la información fiable y a utilizarla para expresar sus propios pensamientos. Este aprendizaje, fundamental en la sociedad de la información, enseña a mejorar los métodos de **obtención, transformación y comunicación de la información**, donde el aspecto de la transformación es generalmente uno de los más complejos para el alumno, y a fomentar un **uso ético y responsable de la información y las herramientas tecnológicas**.

● Competencia social y ciudadana

Parte del bloque de contenidos está basada en el análisis del paisaje urbano, dando a conocer el urbanismo a los alumnos. Estos podrán así realizar un análisis crítico de su entorno y valorar las diferencias sociales o culturales en diferentes casos. De esta forma, el alumno podrá desarrollar y expresar sus propios juicios de valor desde el respeto y la aceptación de diferentes perspectivas, mejorando su **desarrollo personal y social**. Los posibles debates que estos temas podrían conllevar desarrollarán la **participación cívica, la convivencia y la resolución de conflictos**.

● Competencia para aprender a aprender

Para superar la dificultad de las técnicas requeridas en este bloque, como la realización de bocetos del natural, el encajado, la perspectiva, etc., el alumno debe tener voluntad para superar las carencias con perspectiva de éxito, aumentando la seguridad en uno mismo y tomando **conciencia y control sobre las propias capacidades**.

● Competencia para la autonomía e iniciativa personal

La necesidad de transformar en creaciones propias las obras inspiradas en el natural lleva necesariamente a afrontar los problemas de forma creativa, buscar soluciones nuevas soluciones y llevarlas a la práctica. Se trabaja así la **planificación y realización de proyectos**.


■ Otras competencias de carácter transversal

● Competencia para 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. En este bloque se trabajan las repercusiones del desarrollo humano en su medio natural con las actividades *¿A la medida del hombre?* y *Un pulmón para muchos*.

● 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 fomentan así tanto la conciencia de las propias emociones como la empatía emocional a través de medios de

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013
Página 6 de 29			

expresión no verbales, y se exige el esfuerzo a la hora de poner nombre a las diferentes emociones. Además, los debates permitirán aprender a dominar la **regulación emocional**.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas

A lo largo de estas unidades 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. A continuación presentamos una matriz de evaluación que el profesor puede utilizar para valorar el grado de consecución de las competencias básicas trabajadas.

COMPETENCIA 1.º nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA IA 2.º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3.º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4.º nivel de concreción
Cultural y artística	Sensibilidad artística.	Cultivar una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales.	Respeta las manifestaciones artísticas de otras culturas, otras épocas u otros compañeros, y valora su importancia para el desarrollo común de la humanidad y de la comunidad.
	Patrimonio cultural y artístico.	Valorar la importancia que los valores estéticos tienen en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias [uds. 1, 2 y 3] • Actividades de las unidades <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 1]: 1-19; [Ud. 2]: 1-16; [Ud. 3]: 1-20 • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 1]: <i>Matar a un ruiseñor</i>; [Ud. 2]: <i>Paséate por cualquier ciudad</i>; <i>La ciudad en la pintura</i>; [Ud. 3]: <i>Anatomía de Gray</i>
Social y ciudadana	Desarrollo personal y social.	Ser capaz de expresar las propias ideas y convicciones respetando las convicciones de los demás.	Expresa sus opiniones con convicción, escucha otras que difieren de la suya y las respeta. En el caso de que haya un conflicto en la exposición de las diferentes ideas, es capaz de fomentar el diálogo y el respeto.
	Participación cívica, convivencia y resolución de conflictos.	Resolver conflictos de valores e intereses con actitud constructiva mediante el diálogo y la negociación.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias [uds. 1, 2 y 3] • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – Ud. 1: <i>Matar a un ruiseñor</i>; [Ud. 2]: <i>La ciudad en la pintura</i> • Aprende a pensar (cierre de bloque)
Interacción con el mundo físico	Aplicación del método científico en diferentes contextos.	Identificar preguntas o problemas relevantes sobre situaciones reales o simuladas.	Identifica los problemas del entorno y de las personas, y muestra actitudes positivas y hábitos adecuados que permiten el desarrollo integrado del ser humano y el entorno.
	Conocimiento del cuerpo humano y la disposición para una vida saludable.	Desarrollar actitudes de cuidado y respeto hacia el cuerpo humano partiendo del conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 1]: <i>Tierra, aire, agua y fuego</i>; <i>Matar a un ruiseñor</i>; [Ud. 2]: <i>Paséate por cualquier ciudad</i>; <i>La ciudad en la pintura</i>; [Ud. 3]: <i>Arqueología de máscaras</i>; <i>Anatomía de Gray</i>; <i>Diviértete con la figura humana</i> • Aprende a pensar (cierre de bloque)
	Medio natural y desarrollo sostenible.	Fomentar la solidaridad global e intergeneracional con el fin de que todos los seres humanos se beneficien del desarrollo.	
Lingüística	Comunicación escrita.	Aplicar de forma efectiva habilidades lingüísticas y estrategias no lingüísticas para interactuar y producir textos adecuados a diversas intenciones comunicativas.	Aprecia y utiliza las expresiones plásticas que completan textos escritos, y reconoce la importancia del apoyo plástico y estético en los textos producidos en lenguas diferentes a la suya.
	Comunicación en una lengua extranjera.	Reconocer lenguas diferentes a la propia y valorar las lenguas como muestra de riqueza cultural.	<ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 1]: <i>Tierra, aire, agua y fuego</i>; <i>Matar a un ruiseñor</i>; [Ud. 3]: <i>Arqueología de máscaras</i>; <i>Anatomía de Gray</i>
Tratamiento de la información y la competencia digital	Obtención, transformación y comunicación de la información.	Buscar y seleccionar información con distintas técnicas según la fuente o el soporte, y utilizar nuevas fuentes a medida que van apareciendo.	Busca información en fuentes que reconoce como fiables y la transforma para expresarla con sus propias palabras.
			<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de las unidades <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 1]: 1, 8, 9, 11, 18, 19; [Ud. 2]: 3, 6, 15, 16; [Ud. 3]: 5, 15 • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 1]: <i>Matar a un ruiseñor</i>; [Ud. 2]: <i>Paséate por cualquier ciudad</i>; <i>La ciudad en la pintura</i>; <i>Arqueología de máscaras</i>; <i>Anatomía de Gray</i>; <i>Diviértete con la figura humana</i> • Aprende a pensar (cierre de bloque)

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 7 de 29

BLOQUE II

La imagen en la fotografía, el cine y los soportes digitales

En este bloque de contenidos se trabaja el conocimiento básico de las técnicas fotográficas, cinematográficas y digitales desde un punto de vista histórico, técnico y práctico. También se amplía el análisis de las imágenes generadas por dichos procedimientos. Asimismo se trabaja la creación de imágenes con estas técnicas con los medios a los que el alumno pueda tener acceso.


Los contenidos de este bloque se relacionan con el **bloque 4** del currículo, *Imagen y sonido*, y el **bloque 1**, *Procesos comunes a la creación artística*, por la realización y el seguimiento que los alumnos llevarán a cabo en sus creaciones, el trabajo cooperativo y la representación de ideas personales y complejas. Con la imagen digital se trabajará en el **bloque 3**, *Artes gráficas y diseño*, con el análisis de imágenes con diferentes funciones.

El análisis de la imagen y el sonido completa el desarrollo de la **competencia cultural y artística**, tanto por el trabajo de la expresión artística colectiva como por la adquisición de una sensibilidad crítica hacia el arte. Las unidades también trabajan las implicaciones éticas de la tecnología y del conocimiento científico, generando un mayor grado de destreza en la **competencia para la interacción con el mundo físico**. El dominio de lenguajes específicos básicos y su uso de forma autónoma o colectiva fomentan las destrezas en el **tratamiento de la información y la competencia digital**. También comunicarse en diferentes contextos y tomar las decisiones necesarias para el trabajo en equipo ayudan al desarrollo personal y social, y, por tanto, a la **competencia social y ciudadana**. Finalmente, la relación interdisciplinar de contenidos y, de nuevo, el trabajo en equipo implican el desarrollo de la **competencia para aprender a aprender**.

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Identificar los diferentes tipos de cámaras fotográficas y sus funciones, aplicarlas y reconocer algunas técnicas fotográficas se han utilizado a lo largo de la historia y sus finalidades.	<p>1.1. Reconocer los componentes de una cámara y aplicarlos en la creación de imágenes fotográficas expresivas.</p> <p>1.2. Conocer la evolución tecnológica y artística de la fotografía, y valorar sus posibilidades en la creación de imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística. • Competencia social y ciudadana. • Competencia para la interacción con el mundo físico. • Tratamiento de la información y la competencia digital. • Competencia para aprender a aprender.
2. Conocer la evolución del cine y su repercusión social, y utilizar el lenguaje cinematográfico adecuado a diferentes intenciones comunicativas.	<p>2.1. Conocer la evolución tecnológica y artística del cine, y valorar sus posibilidades creativas y su influencia social.</p> <p>2.2. Dominar el lenguaje cinematográfico básico y aplicarlo a grabaciones con intención comunicativa y estética.</p>	
3. Describir la imagen digital, reconocerla y valorarla como medio de producción de obras artísticas, educativas, de diseño, etc., e identificar sus posibilidades de modificación, distribución y aplicación.	<p>3.1. Conocer las características, soportes y finalidades de la imagen digital, y desarrollar un juicio crítico sobre su repercusión social.</p> <p>3.2. Experimentar la creación de nuevas formas mediante el uso de las nuevas tecnologías y combinar distintos lenguajes en las propias creaciones artísticas.</p>	


■ Contenidos

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● La fotografía. Antecedentes históricos. Evolución de las cámaras fotográficas. La cámara réflex. <ul style="list-style-type: none"> > Valoración de la aportación de la ciencia y la tecnología a la fotografía. > Expresión de ideas y sentimientos con fotografías. ● Corrientes estéticas clásicas y modernas. Aplicaciones técnicas. Géneros fotográficos. <ul style="list-style-type: none"> > Apreciación de la evolución artística de la fotografía. > Reconocimiento de los géneros fotográficos. ● El cine. Antecedentes. Géneros cinematográficos. | <ul style="list-style-type: none"> ● Elementos del lenguaje cinematográfico. Proceso de realización de una película. <ul style="list-style-type: none"> > Uso del lenguaje cinematográfico de forma teórica. > Creación de una película con el adecuado lenguaje cinematográfico. ● Las imágenes digitales. Características. <ul style="list-style-type: none"> > Reconocimiento de las características de la imagen digital. > Desarrollo de un espíritu crítico ante la imagen manipulada. ● La cámara digital. Aplicaciones de la imagen digital. <ul style="list-style-type: none"> > Comprender el dinamismo y la repercusión de los soportes |
|--|--|

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 8 de 29

> Valoración la influencia de la fotografía en el cine.
 > Apreciación de la importancia del cine como género artístico y como medio de comunicación de masas.

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

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 9 de 29

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

La lectura del lenguaje visual ha sido trabajada a lo largo de toda la etapa. En **Educación Plástica y Visual I**, dentro del bloque I, *Comunicación visual*, se han presentado las bases de la comunicación, efectos visuales y finalidades, esenciales todos para la lectura de cualquier tipo de imagen. Es conveniente, pues, repasar todos estos puntos con los alumnos.

En **Educación Plástica y Visual II**, también dentro del bloque I, *Comunicación visual*, se trabajan los aspectos de la percepción, lectura y comunicación de las imágenes introducidos en el curso anterior. La unidad 2 supone un paso previo esencial para el acercamiento al *Lenguaje audiovisual*. En Educación Plástica y Visual II se trabajan especialmente la captación de los encuadres, las angulaciones, los movimientos de la cámara, etc., así como la organización individual y colectiva a la hora de generar una grabación propia. Estos aspectos son importantes para alcanzar los objetivos requeridos en el 4.º curso de Educación Secundaria Obligatoria.

2. Previsión de dificultades

Los contenidos de este bloque pueden resultar complejos para alumnos poco familiarizados con las nuevas tecnologías, o que las dominan exclusivamente como medios de obtención de información, así como para alumnos que no hayan adquirido las nociones básicas del lenguaje cinematográfico en los cursos anteriores.

- La comprensión del funcionamiento de los **antecedentes de la fotografía y del cine**. El estudio de estos aspectos puede resultar complejo por la distancia temporal y por la gran diferencia tecnológica. Por ello se aconseja experimentar con la cámara oscura, con proyectores, etc.
- La apreciación de las principales **corrientes fotográficas o cinematográficas**. Algunos estilos artísticos ya han sido introducidos en cursos anteriores. Sin embargo, es muy aconsejable ilustrar los movimientos pictóricos que se citan en comparación con la fotografía y el cine, pues puede que los alumnos no los hayan valorado con anterioridad.
- El **funcionamiento de la propia cámara fotográfica**, en especial, de una cámara **réflex**. El estudio meramente teórico de la cámara réflex resultará muy complejo para alumnos que nunca la hayan manejado. Es recomendable valorar esta desventaja en los alumnos sin acceso a estas cámaras y facilitarles la experimentación con modelos.
- La **catalogación de los elementos audiovisuales**. La unidad 2, *Lenguaje audiovisual*, de Educación Plástica y Visual II, ha introducido el lenguaje cinematográfico y la imagen digital, pero no desde el punto de vista de la interpretación. Por ello sería conveniente visualizar fragmentos cinematográficos en los que se distinga la estética de diferentes géneros y épocas.
- La distinción de las **características técnicas de una imagen digital**. Esta dificultad será especialmente compleja en las aplicaciones multimedia, que el alumno suele manejar de forma pasiva, no como editor. Por ello conviene prestar especial atención a las actividades interactivas que proponen el trabajo práctico de estos aspectos.

3. Vinculación con otras áreas

Geografía e Historia. El estudio evolutivo de las artes y de la técnica siempre tiene un componente común con la Historia. Además, el currículo de 4.º de ESO corresponde a la historia contemporánea, por lo que la fotografía, el cine, los géneros tratados, la realidad histórica reflejada en los documentales o el contenido de las webs analizadas se corresponden de forma directa con los contenidos de la materia. De la misma forma, el fuerte componente ideológico que pueden transmitir las imágenes visuales y, en especial, audiovisuales, y su repercusión en la sociedad son objeto de análisis en la educación visual y en la asignatura de Historia, con el fin de desarrollar el espíritu crítico del alumno.

Informática. El análisis de la imagen digital y la experimentación con su composición se relacionan directamente con la materia de informática de 4.º de ESO, que incluye en su currículo el concepto y diseño de páginas web, el tratamiento de imágenes fijas, las aplicaciones multimedia, el trabajo sobre las redes sociales y la propiedad intelectual, etc.

4. Temporalización

Para el trabajo de este bloque se requieren 19 sesiones, aproximadamente, que se podrían distribuir de la siguiente forma: para la unidad 4 se precisarían 8 sesiones; para la unidad 5 se aconsejan 6 sesiones; para la unidad 6 serían necesarias, por lo general, 5 sesiones.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
Las obras fotográficas y cinematográficas son un fiel reflejo de la sociedad que las produce, y un instrumento privilegiado para analizar críticamente sus intereses y valores. Estas unidades sirven para trabajar los contenidos de la educación moral y cívica . El uso extendido de programas de videojuegos y videoconsolas justifica relacionar estas unidades con la educación del consumidor .	Libros de consulta. Revistas y periódicos. Máquinas fotográficas: convencional y digital. Proyector o DVD. Películas de géneros y épocas diversos. Focos de iluminación. Ordenador, internet, impresora y escáner. CD-ROM u otros sistemas de almacenaje. Tijeras, pegamento, papeles, cartulinas, etc.

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 10 de 29

■ Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas

● Competencia cultural y artística

Conocer de forma básica lenguajes artísticos diferentes y novedosos, y utilizarlos en expresiones colectivas en las que se valoren las aportaciones de los diferentes integrantes del grupo, desarrollará **la expresión y comunicación personal y colectiva mediante códigos artísticos**. El alumno también valorará el peso que las manifestaciones artísticas pueden ejercer sobre la sociedad y el efecto inverso, comprendiendo las aportaciones de otras culturas.

● Competencia lingüística

El conocimiento de diferentes lenguajes (literario, cinematográfico, etc.) forma parte de estas unidades. En muchos de los casos, su análisis viene asociado al trabajo desarrollado en equipo, coordinado y dirigido, para lo que será necesario el uso correcto de los códigos lingüísticos en la **comunicación oral**. La **reflexión sobre el lenguaje** y su versatilidad son también necesarias a la hora de generar páginas web o cualquier tipo de imagen digital con finalidades comunicativas.

● Competencia para la interacción con el mundo físico

El interés por la evolución tecnológica y científica de la imagen fija, secuenciada, o del elemento sonoro permite el **conocimiento y la valoración del desarrollo científico-tecnológico**. Además, se incide en que el alumno reflexione sobre las implicaciones éticas de los avances tecnológicos, de modo que desarrolle un espíritu crítico en la observación de la realidad y de los mensajes transmitidos a través de los medios de comunicación, mejorando el **conocimiento del cuerpo humano y la disposición para una vida saludable**. Además, se trabaja el género documental con el fin de que el alumno se comprometa con el **medio natural y el desarrollo sostenible**.

● Competencia para el tratamiento de la información y la competencia digital

El alumno aplicará los conocimientos adquiridos a través de los recursos tecnológicos necesarios, tanto en trabajos individuales como colectivos. Por ello trabajará la **obtención, transformación y comunicación de la información**. La reflexión sobre sus derechos y los de los demás permitirá conocer la necesidad de un **uso ético y responsable de la información y las herramientas tecnológicas**.

● Competencia social y ciudadana

De nuevo, la reflexión del alumno sobre los derechos individuales y colectivos en casos que afectan a actividades generalizadas en la adolescencia (intercambio de música, redes sociales, trabajos escolares, etc.) le permite valorar su propio **compromiso democrático y solidario con la realidad personal y social**, y comprometerse con la **participación cívica**.

● Competencia para aprender a aprender

En este bloque de contenidos es especialmente importante que el alumno sea capaz de evaluar sus propias carencias y de aprender de errores anteriores. Administrarse, resolver conflictos y hacer un seguimiento del trabajo propio exigen la toma de **conciencia y el control de las propias capacidades**. Para ello es necesario valorar la diversidad de respuestas existentes ante un solo problema y poder escoger la más adecuada para uno mismo a la hora de solventarlo de forma autónoma, y de desarrollar una adecuada **construcción del conocimiento**.

● Autonomía e iniciativa personal


Uno de los aspectos fundamentales de esta competencia es que el alumno aprenda a asumir riesgos y tomar decisiones, expresándolas de forma asertiva con el fin de gestionar conocimientos, experiencias, tiempos y tareas. Para ayudar en este desarrollo personal de la capacidad de **liderazgo** es aconsejable limitar tiempos y que el trabajo se efectúe en su totalidad en el aula, de forma que el trabajo en equipo pueda ser supervisado.

● Competencia matemática

Para el trabajo de las imágenes digitales es necesario el **uso de elementos y herramientas matemáticos** básicos que permitan producir y manipular las medidas y códigos necesarios en la fotografía o el diseño digitales. De esta forma, el interés por la certeza y la exactitud en la consecución de cambios de dimensión, de resolución, de color, etc., en lugar de lograr los objetivos por aproximación subjetiva, permite **relacionar y aplicar el conocimiento matemático a la realidad**.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Competencia para aprender a pensar

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 11 de 29

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 el desarrollo de estas capacidades. Los temas *La generación digital* y *Piratería o libre intercambio* son los elegidos en el cierre de este bloque de contenidos.


● **Competencia emocional**

El trabajo en equipo fomenta la captación del clima emocional del entorno y, por tanto, de la empatía. Además, es necesario el autocontrol y el manejo de la frustración y de la presión grupal. Con todo esto se desarrollan la **conciencia emocional**, la **regulación de las emociones** y la **autonomía emocional**.


■ **Tratamiento específico de las competencias básicas**

A lo largo de estas unidades 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. A continuación presentamos una matriz de evaluación que el profesor puede utilizar para valorar el grado de consecución de las competencias básicas trabajadas.

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.	Conocer y utilizar de forma básica las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos.	<p>Conoce las propiedades del lenguaje fotográfico, cinematográfico y de la imagen digital, tanto fija como animada, y reconoce su influencia en las diferentes culturas a nivel personal y colectivo, tanto en la actualidad como a lo largo de su historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias [uds. 4, 5 y 6] • Actividades de las unidades <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 4]: 1-19; [ud. 5]: 1-16; [ud. 6]: 1-11 • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 4]: Tu cámara oscura; [Ud. 5]: El celuloide; ¿Historia en el cine?; [Ud. 6]: ¿Fotografía o arte?; Derechos y deberes; Tu cámara digital • Aprende a pensar (cierre de bloque)
	Habilidades y actitudes interculturales.	Comprender la aportación que las diferentes culturas han hecho a la evolución y el progreso de la humanidad.	
Social y ciudadana	Participación cívica, convivencia y resolución de conflictos.	<p>Practicar la ciudadanía democrática a través del ejercicio de los derechos y deberes propios y ajenos.</p> <p>Ser conscientes de que los conflictos de valores e intereses forman parte de la convivencia.</p>	<p>Se preocupa por los problemas sociales, tanto los actuales como los del pasado, y no tolera la injusticia, proponiendo cambios en la actitud individual y colectiva, y exigiendo el respeto de los derechos humanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias [uds. 4 y 6] • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 4]: De safari por Doñana; [Ud. 5]: ¿Historia en el cine?; [Ud. 6]: ¿Fotografía o arte?; Derechos y deberes • Aprende a pensar (cierre de bloque)
	Compromiso democrático y solidario con la realidad personal y social.	Respetar y defender los principios de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.	
Autonomía e iniciativa personal	Liderazgo.	Aprender a asumir riesgos y tomar decisiones, y expresarlas de forma asertiva.	<p>Organiza y asume los tiempos en los trabajos en equipo, y es capaz de tomar decisiones lógicas e innovadoras para su cumplimiento, convenciendo de su certeza al resto del grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 4]: Tu cámara oscura – [Ud. 6]: Tu cámara digital • Aprende a pensar (cierre de bloque)
		Saber organizar el trabajo en equipo: gestionar tiempos y tareas.	

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013 Página 12 de 29

COMPETENCIA 1.º nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA A 2.º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3.º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4.º nivel de concreción
Interacción con el mundo físico	Conocimiento y valoración del desarrollo científico y tecnológico.	<p>Aplicar soluciones técnicas a problemas científico-tecnológicos basadas en criterios de respeto, economía y eficacia, para satisfacer las necesidades de la vida cotidiana y el mundo laboral.</p> <p>Ser conscientes de las implicaciones éticas de la aplicación científica y tecnológica.</p>	<p>Conoce el desarrollo de la tecnología y la ciencia en su aplicación plástica, las utiliza y valora su implicación ética, especialmente en los aspectos positivos (compromiso con el medio, mejoras sociales, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 4]: Tu cámara oscura; De safari por Doñana; [Ud. 5]: El celuloide; [Ud. 6]: ¿Fotografía o arte?; Fotógrafos y naturaleza • Aprende a pensar (cierre de bloque)
Tratamiento de la información y la competencia digital	Uso ético y responsable de la información y las herramientas tecnológicas.	Conocer y respetar los límites éticos del usuario de internet.	<p>Conoce y respeta las leyes y normas éticas referidas a la propiedad intelectual, la intimidad, los derechos humanos, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias [uds. 4 y 6] • Actividades de las unidades <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 4]: 3, 4, 6, 10; [Ud. 5]: 8, 11, 12; [Ud. 6]: 10 • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 4]: Tu cámara oscura; De safari por Doñana; [Ud. 5]: La filmoteca española; [Ud. 6]: ¿Fotografía o arte?; Derechos y deberes; Tu cámara digital • Aprende a pensar (cierre de bloque)

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 13 de 29

BLOQUE III

El diseño


En este bloque de contenidos se pretende introducir al alumno en los fundamentos del diseño y acercarle a los diversos campos y ámbitos que este abarca. El diseño es el vehículo utilizado por el ser humano para concretar los componentes estéticos y funcionales de los objetos y artículos que fabrica o construye. En la unidad *Fundamentos del diseño* se analizan los usos y funciones de los elementos del lenguaje plástico, las formas básicas y las modulares en este campo, mientras que las siguientes unidades, *Diseño gráfico* y *Diseño publicitario*, se centran en el diseño impreso y en el campo de la comunicación. Finalmente, la unidad dedicada al *Diseño por ordenador* pretende dar al alumno las nociones básicas y destrezas necesarias para introducirse en las técnicas de diseño más actuales.

Los contenidos se relacionan con el **bloque 1** del currículo, *Procesos comunes a la creación artística*, gracias a los trabajos cooperativos, la planificación, la búsqueda de información y la autoexigencia necesarios. También se relacionan con el **bloque 3**, *Artes gráficas y el diseño*, abarcando todos los aspectos requeridos para el desarrollo de estos contenidos. Por último, es fundamental la aportación de este bloque al aprendizaje de las técnicas de generación de diseño animado en formas multimedia y de técnicas de aplicación sonora, exigidas en el **bloque 4**, *Imagen y sonido*. El trabajo del diseño implica el desarrollo de la **competencia cultural y artística**, pero también ayuda a desarrollar una correcta planificación, especialmente las actividades de grupo, mejorando la **autonomía e iniciativa personal** y la **competencia para aprender a aprender**. Asimismo, el diseño gráfico y publicitario fomenta la comprensión y expresión de ideas, desarrollando la **competencia lingüística**, y la preocupación por temas como la **interacción con el mundo físico**.

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Analizar la importancia del diseño en la sociedad actual y diferenciar los campos de aplicación, siendo crítico con la información difundida.	<p>1.1. Comprender y valorar las características plásticas del diseño gráfico y publicitario.</p> <p>1.2. Establecer juicios críticos argumentados sobre la difusión de la información y los límites éticos del diseño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Competencia cultural y artística. ● Competencia para la autonomía e iniciativa personal. ● Competencia lingüística. ● Competencia para el tratamiento de la información y la competencia digital. ● Competencia para la interacción con el mundo físico.
2. Practicar y desarrollar destrezas plásticas, técnicas y lingüísticas para crear y transmitir ideas mediante diseños pertenecientes a diferentes áreas.	<p>2.1. Crear diseños con diferentes finalidades en soportes tradicionales atendiendo a los elementos básicos de la expresión plástica.</p> <p>2.2. Aplicar con destreza el dibujo técnico a diseños con diferentes finalidades.</p>	
3. Experimentar con los elementos propios del diseño en diferentes soportes informáticos básicos y específicos.	<p>3.1. Utilizar con destreza programas generales de tratamiento de textos para diseñar y maquetar, y experimentar con programas específicos.</p> <p>3.2. Manejar programas de tratamiento de imágenes, de diseño gráfico y de animación para crear diseños propios individuales y colectivos.</p>	

■ Contenidos


<ul style="list-style-type: none"> ● Modalidades y función del diseño. <ul style="list-style-type: none"> > Conocimiento de la evolución, las tendencias y los avances técnicos en los campos del diseño. ● Elementos visuales del diseño: aplicaciones de la línea, el plano, las texturas y el color. Formas básicas. <ul style="list-style-type: none"> > Comprensión de las características plásticas y técnicas del lenguaje del diseño gráfico y publicitario. ● Áreas y finalidades del diseño gráfico. <ul style="list-style-type: none"> > Descripción de las aplicaciones del diseño gráfico. ● La imagen corporativa de la empresa. Diseño de 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fundamentos de la publicidad. Diseño publicitario. Estilos, elementos y composición de los mensajes. <ul style="list-style-type: none"> > Valoración argumentada de los mensajes publicitarios. > Expresión de ideas a través de mensajes publicitarios con diferentes fines. ● Programas de tratamiento de imágenes. Programas de diseño gráfico. Programas de animación. <ul style="list-style-type: none"> > Experimentación con el tratamiento de imágenes fijas, audio y programas de animación. > Apreciación de las posibilidades que la tecnología ha aportado al diseño.
---	--

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 14 de 29

logotipos y embalajes. Comunicación visual. Diseño editorial.

- > Valoración de la importancia de la imagen corporativa.
- > Aplicación del dibujo artístico y técnico al diseño.

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

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 15 de 29

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

El diseño ha sido introducido en los cursos anteriores, a través del estudio general de los elementos plásticos. En **Educación Plástica y Visual I** fueron introducidos los aspectos visuales (elementos plásticos, ritmo, expresividad del color, etc.), tanto en el bloque I, dedicado a la *Comunicación visual*, como en el bloque II, dedicado a *La forma*.

Asimismo, las formas básicas de la publicidad se incluían en el bloque III, *Geometría*.

En **Educación Plástica y Visual II**, el bloque I, *Comunicación visual*, proponía análisis de los aspectos de la percepción, lectura y comunicación de las imágenes introducidos en el curso anterior. Igualmente, se repasaron los aspectos visuales en el bloque II, *Expresión y composición*. Finalmente, en el bloque III, *Forma y Geometría*, se trabajaron las estructuras modulares y las formas geométricas más complejas que serán utilizadas en 4.º curso para la generación de diseños gráficos.

2. Previsión de dificultades

El trabajo del diseño presenta dos problemáticas generales:

- Una de las mayores dificultades de este bloque es el manejo de **nuevos programas informáticos**, especialmente en los apartados referentes a la maquetación (unidad 8, epígrafe 6, *Diseño editorial*), y al *Diseño por ordenador* (unidad 10). Asimismo, la mayoría de las actividades por competencias requerirán el uso de programas informáticos, aunque más elementales. Salvo excepciones, la mayoría de los alumnos acceden por primera vez a todos estos programas de diseño, por lo que el nivel en el aula será homogéneo. Para solventar, en todo caso, las dificultades que presente el grupo, es conveniente dedicar un mínimo de 4 módulos lectivos al trabajo de este bloque en el aula de informática, y dos horas más por parte de los alumnos a nivel individual o en grupos.
- Algunos alumnos encontrarán dificultades en el **trazado de las formas geométricas** básicas y, especialmente, de las llamadas **curvas técnicas**. Además, será especialmente complicado para los alumnos con esta dificultad la aplicación del dibujo técnico a un diseño artístico. Por ello, en estos casos, sería conveniente ejercitar esta destreza con el dibujo reiterativo de estos trazados sin intenciones expresivas o comunicativas, para que el alumno pueda afianzar sus conocimientos en el campo del dibujo técnico. Es conveniente valorar en estos casos la limpieza y el orden en la presentación de los trabajos.

3. Vinculación con otras áreas

Matemáticas. Tanto los trazados geométricos como el desarrollo de cuerpos redondos y poliedros forman parte del currículo de matemáticas para Educación Secundaria Obligatoria. Asimismo, muchos de los programas informáticos utilizados en matemáticas son aplicables a Educación Plástica y Visual y a la inversa.


Lengua. Tanto el lenguaje publicitario en papel como el digital forman parte de los contenidos de la asignatura de Lengua, pues son códigos lingüísticos esenciales en los intercambios comunicativos. El análisis de los contenidos expresados a través de los códigos publicitarios también se lleva a cabo en ambas materias.

Informática. La creación de páginas web, de archivos de vídeo y audio, o de animaciones, es esencial en la materia de informática y se desarrolla en el currículo en los bloques de contenidos multimedia y de publicación y difusión de contenidos.

4. Temporalización

Para el trabajo de este bloque se requieren, aproximadamente 24 sesiones que se podrían distribuir de la siguiente forma: para la unidad 7 se precisarían 6 sesiones; para la unidad 8 se aconsejan 8 sesiones, una de ellas en el aula de informática; para la unidad 9 serían necesarias, por lo general, 5 sesiones. Finalmente, la unidad 10 requeriría la dedicación de 5 sesiones, tres de ellas en el aula de informática. En el caso de que los alumnos no tengan acceso a internet o a programas de diseño gráfico fuera de la hora de Educación Plástica y visual, sería conveniente reprogramar la temporalización de la materia para de este modo contemplar más horas con acceso a ordenadores.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<p>El estudio de los distintos campos del diseño acerca al alumno a la observación y valoración de objetos de consumo, carteles y mensajes publicitarios. Este contacto con elementos de su entorno, y específicamente con el mundo de la comunicación, relaciona estas unidades con los contenidos transversales de la educación del consumidor y la educación moral y cívica.</p> <p>La observación del entorno y el desarrollo del juicio crítico mediante el análisis de los mensajes visuales justifican la relación del diseño publicitario con la educación para la paz.</p>	<p>Libros de consulta sobre diseño, tipografías y publicidad. Revistas y periódicos. Embalajes. Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo. Estilógrafos. Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal. Cartulinas. Estilógrafos. Adaptador de compás. Lápices y rotuladores de colores. Témperas, acuarelas y/o acrílicos. Cinta de pintor. Fotocopiadora y recursos informáticos.</p>

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 16 de 29

■ Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas

● Competencia cultural y artística

El trabajo de todas las unidades del libro fomenta el desarrollo de esta competencia, tanto en el aspecto de la sensibilidad y la expresión artística como en el conocimiento y el respeto del patrimonio. En el bloque de contenidos dedicado al diseño se impulsan en especial la **expresión y la comunicación personal y colectiva mediante códigos artísticos**, y la **sensibilidad artística**, al tener que cooperar en la realización de trabajos de grupo, y al tener que apreciar y valorar para ello las aportaciones de los demás miembros de la clase.

● Competencia lingüística

Estas unidades buscan el desarrollo de la **comunicación oral** en los trabajos en grupo, al requerir el uso de códigos lingüísticos y no lingüísticos en la concreción de ideas y en su expresión a los compañeros. Además, el alumno aprenderá a disfrutar con este tipo de comunicación gracias a la práctica y a la participación en actividades originales y de su interés.

● Competencia para la interacción con el mundo físico

En este bloque de contenidos se insiste en fomentar el **conocimiento del cuerpo humano y una disposición del alumno para una vida saludable**. Este aspecto se abarca desde dos puntos: la demostración por parte de los alumnos de un espíritu crítico en la observación de la realidad y en el análisis de los mensajes informativos y publicitarios, y en la predisposición a buscar una vida saludable tanto a nivel individual como colectivo, a través de actitudes de responsabilidad y respeto hacia los demás y hacia uno mismo.

● Competencia para el tratamiento de la información y la competencia digital

Se trabaja la **obtención, transformación y comunicación de la información** a través del **uso de las herramientas tecnológicas**. Con este fin, los alumnos utilizarán los programas informáticos básicos y especializados en el diseño para comunicar informaciones de diferente índole.

● Competencia social y ciudadana

La toma de decisiones con autonomía y la responsabilidad ante las consecuencias fomentan el **desarrollo personal y social**. De la misma forma, esta toma de decisiones en campos de aprendizaje nuevos para el alumno ayudará a la autoevaluación y a que el alumno compruebe de forma autónoma su capacidad de comunicación en diferentes contextos.

● Competencia para aprender a aprender

El trabajo de los diferentes aspectos del diseño ayuda a la **construcción del conocimiento**, pues este campo artístico y visual abarca campos tan diferentes, que es necesario aplicar en los trabajos conocimientos previos y nuevos a gran variedad de contextos. De la misma forma se fomenta que el alumnado sea capaz de valorar la diversidad de respuestas posibles ante un mismo problema (diferentes formatos, tipos de mensajes publicitarios, programas de diseño, etc.), y de encontrar diferentes estrategias y metodologías para solventarlo.

● Autonomía e iniciativa personal

El trabajo de los soportes informáticos y de la publicidad llevará al alumno a practicar una correcta **planificación y realización de proyectos**. Las actividades, tanto individuales como de grupo, conllevan la necesidad de una correcta temporalización. Un tiempo de ejecución adecuado no debería obligar a la anulación en el último momento de actividades de ocio o similares, ni al abandono de otras tareas escolares.


● Competencia matemática

El bloque de contenidos referente a los diferentes campos del diseño implica el desarrollo del **razonamiento y la argumentación** por parte del alumno, gracias al planteamiento reflexivo que se dirige hacia los aspectos estéticos y lingüísticos en medios como los publicitarios. De esta forma se utiliza la lógica para aceptar o rechazar la validez de las argumentaciones que rodean al alumno en su vida diaria, especialmente en los medios de comunicación.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Competencia para 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. En este bloque se trabajarán dos aspectos esenciales: el análisis crítico de la

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013
Página 17 de 29			

publicidad, tan profusa hoy día, en los aspectos ecológicos (*Diseño y medioambiente*), y la incidencia social de uno de los campos más actuales del diseño, el de los videojuegos, y sus posibilidades educativas (*¿Videojuegos o libros del futuro?*).

● Competencia emocional

El trabajo de la planificación llevado a cabo en este bloque ayudará a la prevención y el control del estrés del alumno y a desarrollar estrategias para afrontar los problemas. De esta forma se trabaja la **regulación emocional**, esencial en esta competencia personal.

■ Tratamiento específico de las competencias básicas

A lo largo de estas unidades 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. A continuación presentamos una matriz de evaluación que el profesor puede utilizar para valorar el grado de consecución de las competencias básicas trabajadas.

COMPETENCIA 1.º nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA 2.º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3.º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4.º nivel de concreción
Cultural y artística	Expresión artística.	Disponer de habilidades de cooperación para contribuir a la consecución del resultado final de un trabajo colectivo.	Escucha, respeta y asume las opiniones y contribuciones de sus compañeros, y contribuye con aportaciones propias a la creación artística colectiva. • Pon a prueba tus competencias – [Ud. 8]: La apertura de un polideportivo; Diseña una página web; [Ud. 9]: ¿Cuentos chinos?; [Ud. 10]: Animación por ordenador; Las tres dimensiones
		Apoyar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas para la realización de obras artísticas.	
Autonomía e iniciativa personal	Planificación y realización de proyectos.	Relacionar la oferta académica, laboral o de ocio disponible con las capacidades, deseos y proyectos personales.	Se implica en los proyectos escolares, y distribuye su tiempo sin repercutir en otras materias y actividades, o eligiendo las prioridades con visión de futuro y madurez, y es crítico con sus propios resultados. • Pon a prueba tus competencias – [Ud. 7]: ¿Arte, artesanía o diseño?; [Ud. 8]: La apertura de un polideportivo; Diseña una página web; [Ud. 9]: ¿Cuentos chinos?; [Ud. 10]: Animación por ordenador; La globalización
	Desarrollo de la autonomía personal	Desarrollar la autocrítica, la tolerancia a la frustración, la capacidad de demorar la satisfacción inmediata y el espíritu de superación.	
Lingüística	Comunicación oral.	Utilizar códigos lingüísticos y no lingüísticos para producir textos orales adecuados a la situación comunicativa.	Utiliza códigos plásticos y lingüísticos para pronunciar y producir textos orales que transmiten intenciones concretas, y para manifestar sentimientos y reacciones con madurez. • Desarrolla tus competencias [uds. 7, 8, 9 y 10] • Pon a prueba tus competencias – [Ud. 7]: ¿Arte, artesanía o diseño?; Poesía tipográfica; [Ud. 8]: Diseña una página web; [Ud. 9]: Solidaridad y publicidad; ¿Cuentos chinos?; [Ud. 10]: Animación por ordenador; La globalización • Aprende a pensar (cierre de bloque)
		Expresar oralmente pensamientos, emociones, vivencias y opiniones de forma coherente y adecuada en diferentes contextos.	
Aprender a aprender	Construcción del conocimiento.	Ser capaz de aplicar nuevos conocimientos en situaciones parecidas y con variedad de contextos.	Aplica los conocimientos teóricos, plásticos e informáticos previos, y lo hace de forma natural, seleccionando los más apropiados para la resolución de las cuestiones y actividades. Asimismo, asume la diversidad de respuestas posibles.



Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:
Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1
	Fecha: 09-10-2013	Página 18 de 29

COMPETENCIA 1.º nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA 2.º nivel de concreción	DESCRIPTOR 3.º nivel de concreción	DESEMPEÑO 4.º nivel de concreción
		Valorar la diversidad de respuestas posibles ante un mismo problema, y encontrar diferentes estrategias y metodologías para solventarlo.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias [uds. 7, 8, 9 y 10] • Actividades de las unidades [uds. 7, 8, 9 y 10] • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 7]: ¿Arte, artesanía o diseño?; [Ud. 8]: Diseña una página web; Poesía tipográfica; [Ud. 9]: Solidaridad y publicidad; ¿Cuentos chinos?; [Ud. 10]: Animación por ordenador; Las tres dimensiones; La globalización
Interacción con el mundo físico	Conocimiento del cuerpo humano y disposición para una vida saludable.	<p>Demostrar espíritu crítico en la observación de la realidad y en el análisis de los mensajes informativos y publicitarios.</p>	<p>Es crítico con la información y la publicidad difundida por los medios en los temas referentes a la salud, y asume su responsabilidad en la correcta transmisión de este tipo de información a través de su propia actitud vital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias [uds. 7, 8, 9 y 10] • Actividades de las unidades <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 7]: 12; [Ud. 8]: 1, 16; [Ud. 9]: 1, 2, 5, 6, 12, 13 • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 8]: La apertura de un polideportivo; [Ud. 9]: Solidaridad y publicidad; ¿Cuentos chinos? • Aprende a pensar (cierre de bloque)
		<p>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>	

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 19 de 29

BLOQUE IV

La representación geométrica

En este bloque de contenidos se trabaja la representación del espacio y de los objetos en el ámbito de la geometría. A partir del aprendizaje teórico y de la observación de la representación objetiva de las formas, las unidades se dirigen hacia la puesta en práctica de la representación de figuras tridimensionales en el plano. Este objetivo se desarrolla en los soportes tradicionales, así como en los soportes informáticos que permiten el desarrollo de las nuevas tecnologías.

Los contenidos relacionados con la representación geométrica completan los requisitos del currículo establecidos en el **bloque 5, Descripción objetiva de las formas**. Asimismo, las referencias al diseño industrial y los requisitos digitales se refieren a los contenidos establecidos en el **bloque 3, Artes gráficas y diseño**, y el **bloque 4, Imagen y sonido**.


La representación geométrica ayuda a desarrollar la **competencia matemática** gracias al uso de medidas, figuras geométricas y otros recursos matemáticos que se llevan a la práctica, ayudando a su asimilación. De la misma forma, esta forma objetiva de aprender y la práctica de estrategias de planificación y desarrollo de proyectos individualmente y/o en grupo incentivan la seguridad de los alumnos y contribuyen a mejorar tanto su **autonomía e iniciativa personal** como su forma de **aprender a aprender**. Además, el desarrollo del lenguaje matemático y la exposición de ideas técnicas y de otras más creativas suponen un gran impulso a la **competencia lingüística**. Finalmente, el conocimiento de los sistemas de representación y la aplicación de los mismos en el campo del diseño industrial, convirtiendo ideas en productos, contribuyen a desarrollar un espíritu creativo y experimental necesario para perfeccionar la **competencia cultural y artística**.

OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
1. Comprender los fundamentos de los sistemas de representación espacial y saber analizar los trazados geométricos de diseños en el espacio.	1. Leer e interpretar los dibujos de objetos expresados en los sistemas de representación de las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica.	<ul style="list-style-type: none"> ● Competencia cultural y artística. ● Competencia para la autonomía e iniciativa personal. ● Competencia lingüística. ● Competencia matemática. ● Competencia para aprender a aprender.
2. Manejar los principales sistemas de representación y ser capaces de expresar ideas sobre la forma de objetos mediante dibujos en perspectiva.	2.1. Representar objetos sencillos en los principales sistemas y aproximar la representación de objetos de mayor complejidad. 2.2. Proyectar objetos de diseño propios y utilizar para su desarrollo uno de los sistemas de representación estudiados.	
3. Proyectar y desarrollar ideas sobre objetos sencillos de uso cotidiano utilizando los sistemas de normalización, escalas y acotaciones adecuados.	3.1. Presentar los dibujos de objetos y los diseños utilizando los formatos y rotulación normalizados. 3.2. Manejar las escalas naturales, de reducción y de ampliación, así como los sistemas de acotación.	

■ Contenidos

- Proyecciones. Tipos de proyecciones.
 - > Valoración de la importancia de la descripción geométrica en la realización de diseños tridimensionales.
- El sistema diédrico. Representación de puntos, rectas y figuras planas. Representación de sólidos.
- Sistema axonométrico. Perspectiva caballera. Representación de figuras planas y de sólidos.
- Perspectiva cónica frontal. Perspectiva cónica oblicua. Representación de sólidos y superficies.
 - > Capacidad de expresar ideas sobre la forma de objetos mediante dibujos en perspectiva, y de percibir

- La normalización del dibujo técnico industrial. Líneas normalizadas. Formatos. Rotulación.
 - > Valoración de la importancia que tiene el proceso de trabajo en el resultado final de un producto.
- Escalas. Clases de escalas. Escalas gráficas. Acotación. Sistemas de acotación.
- Dibujo de piezas. Croquis acotado. Planos técnicos.
 - > Comprender los fundamentos de los sistemas de representación espacial y saber analizar los trazados geométricos de diseños en el espacio.
 - > Proyección y desarrollo de ideas sobre objetos sencillos de

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 20 de 29

<p>el espacio a través de la representación en el plano.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El diseño tridimensional. Áreas de aplicación. <p>Finalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> > Comprensión de la importancia del diseño tridimensional en la sociedad actual. 	<p>uso cotidiano.</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>
---	--

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 21 de 29

■ Orientaciones metodológicas

1. Conocimientos previos

Desde **Educación Plástica y Visual I**, los alumnos han practicado los trazados geométricos y las formas poligonales. Con los contenidos del bloque III, *Geometría*, de dicho curso han adquirido destreza con el instrumental de dibujo técnico, así como en los trazados básicos y en la construcción de figuras planas.

En **Educación Plástica y Visual II** se han repasado los trazados geométricos básicos, necesarios para la representación de figuras. En el mismo bloque III, *Forma y Geometría*, de Educación Plástica y Visual II, y en la unidad 10, *Sistemas de representación*, se han introducido la representación de sólidos y las normas de acotación para realizar croquis de figuras tridimensionales. Estos conocimientos resultan fundamentales para el desarrollo de los contenidos de Educación Plástica y Visual de 4.º de ESO.

2. Previsión de dificultades

La mayor dificultad de estas unidades se centra en la capacidad de visión tridimensional, extremadamente compleja para algunos alumnos.

- A pesar de haber accedido con anterioridad a la representación de figuras en el sistema diédrico, muchos alumnos tendrán dificultades para diferenciar las proyecciones de las vistas de una figura. Para solventar este problema sería adecuado recuperar las actividades del libro de Educación Plástica y Visual II, unidad 10, *Sistemas de representación*, que resultan más sencillas.
- La complejidad de la visión tridimensional afecta asimismo a la distinción de proyecciones, especialmente entre los diferentes tipos de axonometrías, y de las proyecciones cónicas. De nuevo sería conveniente repasar la unidad 10 del nivel anterior, y la unidad 11 del mismo libro, dedicada enteramente a la *Perspectiva cónica*.

Con el repaso de esta introducción, algo más sencilla, los alumnos adquirirán las destrezas y seguridad necesarias para la asimilación de los conceptos y para la resolución de las actividades de forma autónoma.

3. Vinculación con otras áreas


Matemáticas. La representación natural y escalada de los objetos geométricos, así como la visión espacial de dichos cuerpos geométricos en la materia de Educación Plástica y Visual I, se complementa con el desarrollo matemático de sus formas, estudiado en la materia de Matemáticas de 4.º de ESO.

Tecnología. Tanto la evolución de los objetos tecnológicos como la normalización industrial y el diseño industrial asistido por ordenador son centrales en la materia de Tecnología, impartida de forma optativa en 4.º de ESO. La asignatura de Educación Plástica, al igual que la de Tecnología, pretende dar una aplicación práctica a estos conceptos.

4. Temporalización

Para el trabajo de este bloque se requieren 13 sesiones, aproximadamente, que se podrían distribuir de la siguiente forma: para la unidad 11 se precisarían 8 sesiones; para la unidad 12 se aconsejan 5 sesiones. Al menos una sesión de cada unidad debería llevarse a cabo en el aula de Informática.

EDUCACIÓN EN VALORES	MATERIALES DIDÁCTICOS
<p>La observación del entorno para comprender los fundamentos de la perspectiva cónica y la observación de los objetos cotidianos para interpretarlos en el sistema diédrico o en la perspectiva axonométrica permiten relacionar estas unidades con el contenido transversal de la educación ambiental.</p> <p>A través del diseño industrial, el alumno se acerca a objetos de consumo. Realizar análisis críticos de estos objetos, forma, uso, reciclaje, composición, etc., permite crear una conciencia de consumidor más responsable, lo que relaciona la unidad con la educación del consumidor.</p>	<p>Libros de consulta sobre sistemas de representación, dibujo normalizado y realización de croquis, diseño tridimensional e industrial, y arquitectura.</p> <p>Revistas y periódicos.</p> <p>Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo. Escalas gráficas y escalímetros.</p> <p>Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal. Cartulinas. Cartones y plásticos. Tijeras y pegamento.</p> <p>Estilógrafos. Adaptador de compás.</p> <p>Rotuladores y/o lápices de colores.</p> <p>Piezas y superficies de metal, plástico o madera.</p> <p>Ordenador con acceso a internet.</p>

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 22 de 29

■ Contribución del tema a la adquisición de las competencias básicas

● Competencia cultural y artística

En el bloque de contenidos dedicado a la representación geométrica es conveniente recordar al alumno que esta tiene importantes aplicaciones en el diseño y en expresiones meramente artísticas. Para que los alumnos puedan visualizar estas aplicaciones es conveniente mostrar ejemplos de manifestaciones artísticas de gran relevancia y otras a las que puedan tener acceso en su vida diaria. Con este fin se incluyen actividades competenciales que fomentan el interés por el **patrimonio cultural y artístico**.

● Competencia lingüística

Estas unidades se llevan a cabo con varias actividades colectivas de relativa complejidad en las que se han de realizar múltiples elecciones consensuadas (imágenes, formatos, música, etc.). De esta forma, el alumnado desarrollará sus capacidades de **comunicación oral**. En algunos casos se utilizan programas informáticos y aplicaciones en lenguas extranjeras (inglés) que el alumno debería poder interpretar, mostrando su resolución en la **comunicación en una lengua extranjera**.

● Competencia matemática

La capacidad de expresarse a través de la representación geométrica, tanto en dibujos técnicos como artísticos, ayuda a aplicar nuevas estrategias para resolver la representación de objetos y espacios, impulsando las capacidades de **razonamiento y argumentación**. Además, para ello es necesario el **uso de elementos y herramientas matemáticos**, como también lo es para interpretar las representaciones geométricas ajenas.

● Competencia para la interacción con el mundo físico

El manejo de las nuevas tecnologías y de programas e instrumentos de diseño actuales ayuda a conocer y valorar la aportación de la ciencia y la tecnología a la sociedad actual, y, por tanto, a desarrollar el **conocimiento y la valoración del desarrollo científico-tecnológico**. Además, ayuda a diferenciar y valorar el conocimiento científico frente a otras formas de conocimiento, aportando medios al alumno para lograr la **aplicación del método científico en diferentes contextos**.

● Competencia para el tratamiento de la información y la competencia digital

En este bloque se trabaja especialmente el conocimiento de nuevos soportes informáticos para el diseño industrial y para el almacenamiento, fundamentales en el futuro mercado de trabajo. Con este aspecto y con la realización de actividades en diferentes soportes (digitales o no) que implican la recopilación de técnicas e información, se trabajan tanto el **uso de las herramientas tecnológicas** como la **obtención, transformación y comunicación de la información**.

● Competencia social y ciudadana

El análisis de los métodos de representación geométrica y de su evolución permite **conocer y comprender la realidad histórica y social del mundo y su carácter evolutivo**. Se trata de un interés que subyace a lo largo de todo el bloque, desde la **apertura** del mismo, con el apartado *Cálculo mental*, hasta el cierre de bloque con la sección *Aprender a pensar*.

● Competencia para aprender a aprender


El uso de lenguajes matemáticos en muchos casos ayuda a reforzar la seguridad en otras materias, como Matemáticas, Física, etc., y a afrontar así sus retos con mayor seguridad. De esta forma se toma **conciencia y control de las propias capacidades**, y se aprende a autoevaluarse, autorregularse y reconocer las propias limitaciones, desarrollando la capacidad de **metacognición** de los alumnos.

● Autonomía e iniciativa personal

El trabajo en grupo y las dificultades del diseño con las nuevas tecnologías ayudan a afrontar los problemas de forma creativa, a aprender de los errores en los casos de resultados insatisfactorios, y a **planificar y poner en marcha un proyecto** hasta concluirlo con éxito.

■ Otras competencias de carácter transversal

● Competencia para aprender a pensar

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013
Página 23 de 29			

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. En este bloque se trabajarán dos aspectos esenciales: la aplicación de los lenguajes matemáticos a la arquitectura y la restauración (*Pasión por los planos*), y la adaptación del mercado laboral a las nuevas tecnologías de diseño de espacios y objetos (*Nuevas tecnologías, nuevas profesiones*).


● **Competencia emocional**

El trabajo de la **comunicación receptiva y expresiva**, así como de las **habilidades sociales básicas** necesarias para el trabajo en equipo y la motivación para la **cooperación**, ayuda a desarrollar las habilidades sociales y a perfeccionar la competencia emocional.


■ **Tratamiento específico de las competencias básicas**

A lo largo de estas unidades 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. A continuación presentamos una *Matriz de evaluación* que el profesor puede utilizar para valorar el grado de consecución de las competencias básicas trabajadas.

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	Patrimonio cultural y artístico. Utilización del hecho cultural como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y colectivo.	Contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.	Le interesan la evolución en la representación y construcción del espacio y de los objetos, y la utilidad tecnológica, matemática, social y artística que tiene la aplicación de los sistemas de representación. • Desarrolla tus competencias [ud. 11] • Pon a prueba tus competencias – [Ud. 11]: ¿Pintura o arquitectura?; Perspectivas prehistóricas; [Ud. 12]: Realiza un portafolios digital; Vida y diseño; Diseño sobre ruedas • Aprende a pensar (cierre de bloque)
		Identificar las relaciones entre las manifestaciones artísticas y la sociedad (mentalidad, técnicas de la época) o con la persona o colectividad que las crea.	
Autonomía e iniciativa personal	Desarrollo de la autonomía personal.	Conocerse, valorarse y aprender a comunicarse en diferentes contextos.	Planifica sus trabajos con vistas a los resultados finales, los realiza de forma constante y responsable, y confía en sus propias capacidades para prepararlos y expresarse en ellos. • Pon a prueba tus competencias – [Ud. 11]: Proyecta tus diseños; Perspectivas prehistóricas; Perspectivas engañosas; [Ud. 12]: Realiza un portafolios digital; Vida y diseño
	Innovación.	Desarrollar la responsabilidad y la perseverancia. Trabajar la visión de futuro.	
Lingüística	Comunicación oral.	Aplicar de forma efectiva las reglas del sistema lingüístico y las estrategias no lingüísticas para producir textos orales adecuados a la situación comunicativa.	Expresa sus opiniones de forma argumentada y mediante el diálogo, explicando aspectos técnicos, funcionales o expresivos. Maneja intuitivamente programas informáticos en lengua inglesa básica y transmite oralmente sus contenidos. • Desarrolla tus competencias [uds. 11 y 12] • Pon a prueba tus competencias – [Ud. 11]: Proyecta tus diseños; Perspectivas prehistóricas; Matemáticas geográficas; [Ud. 12]: Realiza un portafolios digital; Vida y diseño
	Comunicación en una lengua extranjera.	Comprender una lengua extranjera para acceder a otras fuentes de información, cultura y aprendizaje.	
Matemática	Razonamiento y argumentación.	Aplicar estrategias de resolución de problemas adecuadas a cada situación.	Interpreta y aplica las medidas matemáticas y la representación geométrica de diferentes objetos y con diferentes fines, y los hace con confianza, seguridad y

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013
Página 24 de 29			

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
	Uso de elementos y herramientas matemáticos.	Desarrollar una disposición favorable y de progresiva seguridad y confianza hacia la información y las situaciones que contienen elementos o soportes matemáticos.	<p>limpieza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de las unidades <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 11]: 1-16; [Ud. 12]: 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 11]: Proyecta tus diseños; ¿Pintura o arquitectura?; Perspectivas prehistóricas; Matemáticas geográficas; Perspectivas engañosas; [Ud. 12]: Realiza un portafolios digital; Diseño sobre ruedas • Aprende a pensar (cierre de bloque)
Aprender a aprender	Construcción del conocimiento.	Mostrar curiosidad y gusto por aprender.	<p>Muestra interés por ampliar sus conocimientos y por adquirir las habilidades adecuadas para ello.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla tus competencias [uds. 11 y 12] • Actividades de las unidades <ul style="list-style-type: none"> [Ud. 11]: 1-16; [Ud. 12]: 1-14 • Pon a prueba tus competencias <ul style="list-style-type: none"> – [Ud. 11]: ¿Pintura o arquitectura?; Perspectivas prehistóricas; Matemáticas geográficas; Perspectivas engañosas; [Ud. 12]: Realiza un portafolios digital; Vida y diseño; Diseño sobre ruedas • Aprende a pensar (cierre de bloque)
	Manejo de estrategias para desarrollar las propias capacidades y generar conocimiento.	Desarrollar experiencias de aprendizaje que fomenten las habilidades individuales para la resolución de problemas.	


	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 25 de 29

III. CONTENIDOS MÍNIMOS PARA SUPERAR EL CURSO.

<p>1. Conocer las propiedades básicas de tangencias y saber aplicarlas a problemas sencillos. Aplicaciones a enlaces sencillos. Saber trazar polígonos por el método general, conocida la circunferencia o el lado del polígono. Saber trazar polígonos estrellados y el concepto de género y paso. Trazar óvalos conocido el eje mayor; trazar ovoides conocidos los dos ejes.</p>
<p>2. Visualizar y saber representar las vistas diédricas de cuerpos de dificultad media. Representar tridimensionalmente en isométrica o caballera (de forma intuitiva) piezas, dadas por sus vistas diédricas.</p>
<p>3. Saber representar en isométrica piezas de nivel medio con curvas. Representar en caballera piezas de nivel medio sin curvas.</p>
<p>4. Conocer el concepto de perspectiva cónica y sus elementos de referencia, diferenciar la cónica frontal de la oblícua. Saber representar cuerpos sencillos en el sistema.</p>
<p>5., Percepción del color. Concepto de color luz, color materia. Cualidades del color. Variaciones. Temperatura del color. Gammas cromáticas . Psicología del color. Diferenciar y reproducir los matices del color en la naturaleza y en los objetos de uso cotidiano, atendiendo a sus propiedades de tono, saturación y luminosidad.</p>
<p>6. Manejar con soltura y aplicar correctamente las siguientes técnicas: lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, pastel, témperas, acuarelas y collage o técnicas mixtas. Saber aplicar las técnicas a representaciones tanto objetivas como subjetivas.</p>
<p>7. Aplicar con propiedad la geometría y el color a diseños bi y tridimensionales simples.</p>
<p>8. Saber qué es una imagen fija y una imagen secuencial. Conocer las fases en la elaboración de un proyecto audiovisual.</p>
<p>9. Participar en actividades individuales y colectivas propuestas por el profesor.</p>
<p>10. 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 y una participación activa.</p>
<p>11. Responsabilizarse del material, traer el material necesario a clase y usarlo de modo responsable y cuidadoso.</p>

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.

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 26 de 29

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 el número de exámenes que se considere oportuno dejando este criterio en manos de cada profesor.

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% y la actitud (trabajo, participación, comportamiento en el aula) un 10% = 100% nota.

Los contenidos procedimentales se calificarán en las láminas realizadas en el aula o en otro tipo de trabajos prácticos.

Los contenidos actitudinales 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.

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

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,

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 27 de 29

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 Septiembre se realizará un exámen para todos aquellos alumnos que no hayan superado el curso en Junio.

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 primeraprueba 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. PRUEBA DE SEPTIEMBRE.

La prueba SEPTIEMBRE consistirá en una serie de ejercicios teórico-prácticos que versarán sobre los contenidos mínimos exigibles relativos a cada bloque.

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 libro de texto utilizado para el curso es:

- **EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 4º ESO de editorial SM.**

Para este curso el Departamento Plástica ha cedido cambiar el libro de texto de 4º ESO ya adaptado al nuevo Proyecto curricular de Educación Plástica y visual de Aragón.

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 28 de 29

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.

El Departamento participa en el taller de "cine forum" que el Departamento de extraescolares realiza todos los Miércoles en la sala multiusos del Liceo de Alcañiz. En todo momento los profesores del departamneto animan a los alumnos a que asistan a las proyecciones en versión original.
Posibilidad de realizar recorridos culturales guiados por profesionales de itinerarte+.

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.

	Curso: 4º	Etapa: ESO	Modalidad:	
	Área o Materia	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-4eso- epv	Edición: 1	Fecha: 09-10-2013	Página 29 de 29

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.

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

- Revisamos las actividades de recuperación.
- Se reelaboró el exámen de la prueba extraordinaria por el de septiembre.
- Actividades extraescolares y complementarias.