

IES PADRE FEIJOO

# PROGRAMACIÓN 4ºESO EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUALES

DEPARTAMENTO DE DIBUJO  
1/09/2019

# **PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUALES**

**4ºESO**

## **PARTE- A**

**1-INTRODUCCIÓN**

**2-OBJETIVOS Y COMPETENCIAS**

**3-DESCRIPCIÓN . PRINCIPIOS METODOLÓGICOS; TEMPORIZACIÓN Y MATERIALES**

**4- LA EVALUACIÓN**

**5-MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

**6-PLAN DE LECTURA**

**7- INSTRUCCIONES PARA LA ELABORACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS**

**8-EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA**

## **PARTE- B**

CONCRECIÓN(Tablas).Organización(temporización. Contenidos. Criterios. Estándares. Indicadores

## **PARTE- C**

CONCRECIÓN(Tabla) Evaluación. Procedimientos. Herramientas. Criterios de calificación, Rúbricas de ejemplo para la calificación.

## 1-INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la imagen tiene un valor fundamental, ya que gran parte de los estímulos recibidos son de naturaleza visual. Las imágenes procedentes de nuestro entorno nos alcanzan cada día con los más diversos fines, bajo distintas formas y transmitidas por diferentes medios. La fuerza de esta civilización de la imagen justifica la presencia de la materia en el currículo.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad conseguir que las alumnas y los alumnos, sin discriminación de ningún tipo, adquieran las capacidades perceptivas y expresivas necesarias para comprender esa realidad e interpretar y valorar, con sensibilidad y sentido estético y crítico, las imágenes y hechos plásticos que configuran el mundo que les rodea; a partir del conocimiento y utilización de alguno de los recursos propios de los lenguajes plásticos tradicionales (dibujo, pintura, escultura y grabado) y de aquellos relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (fotografía, vídeo, cine y medios informáticos) que requieren otras habilidades para su aplicación práctica. Pretende, a la vez, potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la estabilidad emocional y la autoestima; practicar el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; favorecer el razonamiento crítico y el trabajo cooperativo; inculcar actitudes respetuosas y críticas hacia la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales; dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos del lenguaje visual y plástico como recursos expresivos; y predisponer a las alumnas y los alumnos para el disfrute del entorno natural, social y cultural

## 2-OBJETIVOS

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad conseguir que las alumnas y los alumnos, sin discriminación de ningún tipo, adquieran las capacidades perceptivas y expresivas necesarias para comprender esa realidad e interpretar y valorar, con sensibilidad y sentido estético y crítico, las imágenes y hechos plásticos que configuran el mundo que les rodea; a partir del conocimiento y utilización de alguno de los recursos propios de los lenguajes plásticos tradicionales (dibujo, pintura, escultura y grabado) y de aquellos relacionados con las Tecnologías de la Información y la

Comunicación (fotografía, vídeo, cine y medios informáticos) que requieren otras habilidades para su aplicación práctica. Pretende, a la vez, potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la estabilidad emocional y la autoestima; practicar el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; favorecer el razonamiento crítico y el trabajo cooperativo; inculcar actitudes respetuosas y críticas hacia la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales; dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos del lenguaje visual y plástico como recursos expresivos; y predisponer a las alumnas y los alumnos para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Estimular la observación y aprecio por las características del paisaje del Principado de Asturias; de igual modo, se utilizarán algunas de las obras y elementos que componen el patrimonio cultural de Asturias para enriquecer sus conocimientos y sensibilizarse con todo aquello que constituye la base de la sociedad en la que viven y estudian.

En el 4º curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos, se incorpora el bloque Fundamentos del diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas y desarrolla, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

En definitiva, el currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes u objetos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes o de transformación de imágenes. Favorece también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y de creación

## **COMPETENCIAS**

La competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias que permiten el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación. Muchos de los lenguajes artísticos (cómic, cine, diseño gráfico, diseño industrial, etc.) integran el lenguaje oral o escrito con la imagen. Por ello, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, como materia que trata sobre diversos lenguajes artísticos, plásticos y visuales, que tienen carácter universal, también contribuye a adquirir la competencia

en comunicación lingüística en cuanto que favorece la reflexión sobre las relaciones que se establecen entre diversos lenguajes en los actos de comunicación. Asimismo, favorece la comprensión y expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y a la normalización técnica.

Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas, orienta de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología. Además, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de esta competencia mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior.

Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

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

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de las competencias sociales y cívicas. En la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un acto. Ello significa saber planificar estrategias para alcanzar un objetivo previsto. Se promueven valores como la capacidad creadora y de innovación, la imaginación, el sentido crítico y la responsabilidad.

La competencia que se vincula de forma más específica a este ámbito de conocimientos es la conciencia y expresiones culturales. En esta etapa se pone el énfasis en conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y cuando se comunica a través de distintas expresiones artísticas.

### **3-DESCRIPCIÓN**

La programación es un espacio en construcción, susceptible de ser revisada, ampliada y modificada por cuestiones pedagógicas.

#### **Principios Metodológicos**

La actividad central del aula debe ser el diálogo en vez de la instrucción.

Debe protegerse la divergencia de puntos de vista.

El criterio que rijan la actuación del profesor debe ser la neutralidad de procedimiento

Los profesores tienen la responsabilidad de mantener la calidad y los niveles medios del aprendizaje

Facilitar el razonamiento independiente.

Los alumnos deben tener libertad para plantear problemas a investigar

Expresar y desarrollar sus ideas

Aprender haciendo, propio de la educación plástica y visual. Los profesores trabajan con los alumnos e incluso, llegado el caso, pueden formar parte del grupo

Comprobar sus ideas frente a pruebas pertinentes

El grupo y/o el proyecto como principio de realidad. La organización del mismo se adaptará en base a la manera más conveniente: cooperar, interactuar...

Los alumnos deben estar informados de los criterios de calificación así como formar parte activa en el proceso de evaluación

**Temporización.** Los contenidos se articulan en cuatro bloques: Dibujo artístico, Dibujo técnico. Diseño. Audiovisuales. La distribución por evaluaciones se adaptará al grupo y a las necesidades del mismo; aún así la propuesta en función del curso general es:

### **1º Evaluación: Dibujo Artístico (28 sesiones)**

-12 sesiones Actividades plásticas

-6 sesiones Actividades plásticas- digitales

-6 sesiones Proyecto

-4 sesiones Exposición, evaluación, recuperaciones

### **2ª Evaluación: Dibujo Técnico y Diseño (22 sesiones, de las cuales tres horas son de trabajo en casa o extraescolar)**

- 4 sesiones Lecturas/análisis/comentarios

-5 sesiones Actividades Técnicas

- 1 sesión Prueba objetiva

- 6 sesiones Actividades de Diseño

-6 sesiones proyecto

-3 sesiones exposición y evaluación

### **3ª Evaluación : Audiovisuales (26 sesiones, de las cuales tres son de trabajo extraescolar)**

-22 sesiones repartidas en dos Proyectos

-4 sesiones Comentarios de obras

-3 sesiones Evaluación/Auto evaluación

### **Materiales Curriculares**

-Libros de autor -Películas originales -Libros de texto como consulta -Elaboraciones propias(Departamento/Alumnos)

-Internet (páginas homologadas, vídeos, blog, plataformas) -Programas informáticos -Cámaras, móviles, grabadoras... USB.

## 4- EVALUACIÓN

Evaluar es: consciencia, comprobación, análisis, rectificación y construcción. La evaluación es un proceso dinámico por ello es imprescindible que se articule desde la comunicación. **En cada evaluación se dispondrá de un mínimo de tres sesiones para la evaluación usándose las herramientas necesarias: encuestas, exposición y justificación,..... De esas sesiones cada alumno extraerá información de su nota así de cómo ha sido calificado; así mismo se llegará a conclusiones sobre los contenidos, la metodología y los resultados del proceso enseñanza/aprendizaje en las que estarán reflejadas las opiniones y propuestas de los alumnos**

### Consecución de los estándares

Parciales. En cada evaluación: Actividades y Tareas que garanticen la confianza en poder aprender, la autoestima y el refuerzo personal,

En el curso : Una exposición oral. Las exposiciones orales ayudan a generar confianza en el alumno, son delicadas de implantar y se recomienda realizar actividades previas de cohesión ; Un trabajo en grupo y/o proyecto. Principio de socialización, de realidad.

Casos particulares

**En caso de traslado de matrícula** en la 2ª o 3ª evaluación y en caso de alumnos con la asignatura suspensa o no cursada, se podrá realizar un proyecto extraordinario para ofrecer una posibilidad a los alumnos, de demostrar su nivel correspondiente, El proyecto constará de dos partes: Una teórica relacionado con los contenidos de la práctica (conceptos, reconocimiento de imágenes, análisis de obras o aspectos técnicos y materiales) y otra de carácter práctico y aplicación de contenidos que el profesor explicará y ayudará a preparar. Los criterios se aplican teniendo en cuenta la situación personal que rodea al alumno en todos los aspectos; el grupo y curso

**Recuperación de evaluaciones pendientes** Se entregará el trabajo pendiente o en función de la causa se podrán realizar otra serie de trabajos relacionados con los contenidos pendientes.

**Alumnos que con ausencias justificadas o sin justificar no asistan al 66%** de las clases, es decir de más de dos tercios de las sesiones del trimestre (aproximadamente superar las 8 sesiones de un mes de 12 sesiones), se le propondrá un proyecto extraordinario, El proyecto constará de dos partes: Una teórica basada en la práctica (conceptos, reconocimiento de imágenes, análisis de obras o aspectos técnicos y materiales) y otra de carácter práctico y aplicación de contenidos que el profesor explicará y ayudará a preparar. Los criterios se aplican teniendo en cuenta la situación personal que rodea al alumno en todos los aspectos; el grupo y curso.

**Calificación final de junio** : La calificación final de la asignatura será la nota media de las tres evaluaciones.

**A lo largo del curso el alumno podrá ir recuperando trabajos, así como repitiendo aquellos que son susceptibles de mejorar, teniéndose en cuenta a la hora de calificar y hacer la media final.**

**Prueba de septiembre** Se entregará los trabajos pendientes. El profesor elaborará un plan de actividades personalizadas junto con las notas de Junio.

**Recuperación de un curso completo como pendiente** Para recuperar la asignatura como pendiente se encargará el profesor que le dé clase de supervisar su trabajo o en su defecto la jefatura de departamento, se le proporcionará un proyecto a principio de curso y se entregará a final del curso.

#### **Abandono Y/o casos de desmotivación. Protocolo para la programación**

1. Aclaración y diagnóstico de la situación problemática en la práctica
2. Formulación de estrategias de acción para resolver el problema
3. Implantación y evaluación de las estrategias de acción
- 4, Aquellas incluidas en la PGA. Actas, tutores, familias, convivencia,

#### **5-MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Desarrollada en el anexo al final del documento

#### **6- PLAN DE LECTURA**

Desarrollada en el anexo al final del documento

#### **7- INSTRUCCIONES BÁSICAS PARA LA ELABORACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS**

-Es labor del profesor generar las Unidades Didácticas combinando, asociando, interrelacionando no sólo criterios y estándares sino diseñando con acierto para incluir las competencias ,las referencias propias de la asignatura, del contexto y para garantizar los aprendizajes dentro de un marco de evaluación objetivo

En las Unidades Didácticas los aprendizajes se articulan en:

**1- Actividades.** -Trabajos donde se desarrolla un mayor grado de autonomía y subjetividad.

-Se potencia el uso de destrezas significativas con intención de aplicación y resolución

-Pueden ser individuales o parejas

-Relacionadas con las competencias y valores.

Láminas. Maquetas. Trabajos previos y conceptuales, teóricos. Producciones pequeñas, exámenes.... Incluyen exposiciones, oral y escrita. Formato analógico y digital

**2- Productos y/o proyectos.** Introducidos no sólo por el nuevo currículo sino por incluir competencias además de ser una dinámica propia de las producciones artísticas.

-Se rigen por la lógica del producto o proyecto.

-Una idea articula los aprendizajes y el desarrollo

-El aprendizaje es grupal y/o cooperativo

- Incluyen exposiciones, oral y escrita. Formato analógico y digital.

**3- Lectura y comentarios.** Comprensión de un texto para articular imágenes. Comprensión de una imagen fija o en movimiento, análisis de imagen, acercamiento a la Historia y Crítica,

**Se recomienda a lo largo del curso: -Dos proyectos. Dos diseños personales. Dos trabajos conceptuales (Lectura). Dos exposiciones orales. Una prueba objetiva. Dos análisis de obras: Imagen fija/ imagen en movimiento**

## 8-EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

Los miembros del departamento se reúnen como mínimo tres veces al mes para hacer un seguimiento de la marcha de la programación. En cada reunión nos preguntaremos sobre:

Orden y distribución de los contenidos; Actividades de aula y materiales utilizados ; Progresos de los alumnos y grado de consecución de los estándares de aprendizaje; Adecuación de los criterios e instrumentos de calificación; Grado de consecución de los proyectos y Trabajos de Investigación; Planes de recuperación y atención a la diversidad; Análisis de la temporización; Análisis del plan de Lectura.

Todo esto quedará reflejado en las actas de Departamento y en los correspondientes informes de evaluación.

La evaluación de la aplicación y desarrollo de la programación docente en cada nivel se realizará basándose en los siguientes aspectos:

- 1º Rúbrica de indicadores de logro generales
- 2º Valoración cualitativa de otros aspectos de la programación.

Para un análisis cualitativo de la programación, se analizarán de forma cualitativa los siguientes aspectos:

- a) Dificultades detectadas para desarrollo de la programación y medidas educativas para corregirlas.
- b) Dificultades para el desarrollo de la temporalización y medidas para corregirlas.
- c) Coordinación del profesorado por niveles en el desarrollo de las programaciones.
- d) Valoración de las medidas empleadas para la atención a la diversidad.
- e) Valoración del plan de lectura y medidas para su mejora

<b>Indicadores</b>	<b>&lt; 40%</b>	<b>40-60%</b>	<b>60-80%</b>	
Valoración de la temporalización de las diferentes unidades didácticas				
Resultados de la evaluación del curso (de acuerdo con los objetivos de centro)				
Grado de aplicación del plan de lectura				
<b>Indicadores</b>	<b>Poco adecuado</b>	<b>Bastante adecuado</b>	<b>Adecuado</b>	<b>Muy adecuado</b>
Adecuación de los materiales curriculares				
Adecuación de los recursos didácticos				
Adecuación de la distribución de espacios				
Adecuación de la secuenciación de los contenidos y criterios de evaluación asociados				
Contribución de los métodos pedagógicos a la mejora de los resultados				
Valoración de las actividades complementarias y extraescolares realizadas				

## **PARTE- B 4ºESO**

CONCRECIÓN(Tablas). Contenidos. Criterios. Estándares. Indicadores

Debido al grado de abstracción de estándares e indicadores y a su versatilidad en su aplicación, los contenidos, estándares e indicadores se corresponden (numéricamente) en la medida de lo posible.

Organización	Secuenciación y temporización	Contenidos, (Dibujo Artístico)	Criterios de evaluación	Estándares	Indicadores
<p><b>1ª Ev.</b></p> <p><b>Actividades y Tareas</b> Individual/ Parejas</p>	<p><b>Dibujo Artístico (28 sesiones aprox.)</b></p> <p>-12 sesiones Actividades plásticas -6 sesiones Actividades plásticas-digitales</p>	<p>1-Elaboración de obras gráficas y dibujos empleando los siguientes aspectos: encaje, composición, relación figura-fondo, proporción, expresividad del trazo, clarooscuro, y textura,</p> <p>2-Experimentación y exploración a través de los procesos y técnicas de expresión gráfico-plásticas del dibujo artístico, el volumen y la pintura, para la realización de sus producciones,</p> <p>3-Realización de creación de obras pictóricas, mediante acuarelas, témperas y acrílicos, en las que desarrollen esquema, mancha, composición, color y textura,</p> <p>4-Construcción de expresiones artísticas volumétricas a partir de materiales diversos, valorando sus posibilidades creativas,</p> <p>5-Observación y análisis de los valores artísticos y estéticos en imágenes de diferentes períodos artísticos,</p> <p>6-Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico adecuado, mostrando iniciativa, creatividad e imaginación con autoexigencia en la superación de las creaciones propias.</p>	<p>1-El alumno/a sea capaz de realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación</p> <p>2-El alumno/a sea capaz de realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo ,</p> <p>3-El alumno/a sea capaz de reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte .</p>	<p><b>1-Realiza composiciones artísticas</b> seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p><b>2-Aplica las leyes de composición,</b> crean do esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p><b>2-Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</b></p> <p><b>2-Cambia el significado de una imagen por medio del color.</b></p> <p><b>3-Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</b></p> <p><b>3-Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</b></p> <p><b>3-Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</b></p>	<p>1-Aplicar estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual al trabajo planteado.</p> <p>1-Realizar composiciones variadas y utilizar distintos elementos del lenguaje plástico y visual, respetando las ideas y soluciones propias y del resto de sus compañeros y compañeras.</p> <p>1-Valorar y defender su aportación al desarrollo del trabajo, aceptando los propios errores y mostrando una actitud de respeto hacia las críticas de sus compañeros y compañeras,</p> <p>2-Analizar y describir oralmente o por escrito los elementos visuales y la composición de una imagen.</p> <p>2-Realizar el esquema gráfico de una obra de arte atendiendo a su perspectiva, centro o centros de interés, esquemas de movimientos y ritmos, recorridos visuales, distribución de masas y tonalidades.</p> <p>2-Reconocer y emplear en una imagen las técnicas, los materiales y los elementos visuales que se han empleado en su elaboración y que determinan sus características visuales.</p> <p>2-Utilizar la variación y modificación del color como recurso creativo para cambiar el significado de una imagen, experimentando y manipulando diferentes programas digitales.</p> <p>3-Investigar las características estéticas de las pinturas al agua y los procedimientos de lavado y estarcido para reconocer y producir diferentes texturas expresivas.</p> <p>3-Distinguir los elementos formales en diferentes tipos de imágenes y obras de arte (espacio plástico, color, textura, proporción, movimiento, ritmo y composición) y valorar las obras de arte con curiosidad y respeto.</p> <p>3-Identificar la técnica o conjunto de técnicas utilizadas en la ejecución de una obra y describir, oralmente o por escrito, las características de obras de arte, publicitarias y de diseño, teniendo en cuenta sus dimensiones comunicativas y estéticas.</p> <p>3-Analizar y situar en el periodo artístico correspondiente las obras pictóricas, escultóricas y arquitectónicas más significativas del patrimonio cultural.</p>

<i>Organización</i>	<i>Temporización</i>	<i>Contenidos.</i>	<i>Criterios de Evaluación</i>	<i>Estándares</i>	<i>Indicadores</i>
<b>1º Evaluación Proyectos</b>  Parejas o pequeño grupo	-6 sesiones Proyecto	1-Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.  2-Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas, herramientas y por la constancia en el trabajo para conseguir un resultado concreto.	1-Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística <b>2-Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización</b>	<b>1-Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</b> <b>2-Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</b>	<b>1-Utilizar diferentes materiales y técnicas en el análisis gráfico, el encaje y acabado de sus proyectos que representen diferentes objetos y entornos próximos al centro.</b> <b>1-Realizar una indagación previa para conocer de forma adecuada y seleccionar los materiales que mejor se ajusten al proyecto artístico.</b>  <b>2-Organizar el trabajo y tomar decisiones estableciendo prioridades, cumpliendo con las especificaciones y los plazos acordados y evaluar el proceso, la técnica y el resultado obtenido.</b> <b>2-Trabajar de forma organizada y solidaria, adaptándose a diversos puestos de trabajo dentro del grupo.</b> <b>2-Apreciar y respetar las creaciones artísticas propias y de sus compañeros y compañeras.</b>
	-4 Sesiones Exposición, Evaluación, Recuperaciones				

Organización	Temporización	Contenidos. (Técnico y Diseño)	Criterios de evaluación	Estándares	Indicadores
<p><b>2º Evaluación</b></p> <p><b>Actividades y Tareas</b> Individual y/o parejas</p>	<p><b>Dibujo Técnico y Diseño (22 sesiones, de las cuales tres horas son de trabajo en casa o extraescolar)</b></p> <p>- 4 sesiones Lecturas/análisis/comentarios -5 sesiones Actividades Técnicas - 1 sesión Prueba objetiva - 6 sesiones Actividades de Diseño</p>	<p><b>1-Trazado de polígonos regulares.</b> <b>1-Elaboración de formas basadas en redes modulares.</b> <b>1-Aplicación de tangencias entre rectas y circunferencias</b></p> <p><b>2- Uso razonado de los conceptos de proyección y descripción técnica que utiliza el sistema diédrico para la representación de objetos tridimensionales en un espacio bidimensional.</b> <b>2-Utilización de los diferentes sistemas de representación en función de sus entornos de aplicación,</b></p> <p><b>3-Uso de los fundamentos que rigen los sistemas de representación cónico y axonométrico para describir ambientes y objetos del entorno,</b></p> <p><b>4-Interpretación de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.</b></p>	<p><b>1-Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico .</b></p> <p><b>2-Representar objetos tridimensionales a partir de sus vistas principales. Utilizar los sistemas de representación para dibujar a partir de sus vistas, el volumen de diferentes objetos del entorno próximo.</b></p> <p><b>3-Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería</b></p> <p><b>4-Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases .</b></p>	<p><b>1-Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</b> <b>1-Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</b> <b>1-Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</b> <b>1-Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</b></p> <p><b>2-Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</b> <b>2-Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</b></p> <p><b>3-Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</b> <b>3-Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</b></p> <p><b>4- Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</b></p>	<p><b>1-Reconocer las propiedades básicas de las tangencias y realizar trazados de tangencias.</b> <b>1-Reconocer y analizar estructuras bidimensionales regulares e irregulares.</b> <b>1-Diseñar redes modulares y teselaciones.</b> <b>1-Diseñar y reproducir formas sencillas, que en su definición contengan enlaces de tangencias.</b> <b>2-Representar objetos tridimensionales a partir de sus vistas principales.</b> <b>Utilizar los sistemas de representación para dibujar a partir de sus vistas, el volumen de diferentes objetos del entorno próximo.</b> <b>Indicar las dimensiones de las diferentes partes de un objeto representado por sus vistas y aplicar las normas de acotación</b> <b>3-Utilizar y reconocer los distintos sistemas de representación gráfica en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería para realizar apuntes del natural aplicando los fundamentos de la perspectiva cónica.</b></p> <p><b>4-Analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico del entorno cultural e identificar los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados, utilizando con propiedad el lenguaje visual y verbal para comunicar sus conclusiones.</b></p>

		<p><b>Diseño</b>  1-Observación de los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.  2-Experimentación, mediante los elementos visuales, conceptuales y relacionales del lenguaje visual, de las posibilidades y propiedades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas aplicadas al diseño.  3-Ordenación de la sintaxis de los lenguajes visuales en los procesos de diseño (gráfico, interiorismo y modas) y la publicidad.  4-Organización del proceso de reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad, teniendo en cuenta sus dimensiones comunicativas y estéticas, fomentando el análisis crítico con actitud abierta y flexible.  5-Interés por conocer los principales estilos y las tendencias actuales en los diferentes ámbitos del diseño.  6-Actitud crítica razonada ante imágenes publicitarias cuyo contenido muestre cualquier tipo de discriminación sexual, cultural, social o racial.  7-Observación de la gran evolución experimentada por las técnicas gráficas tras la implantación de los programas informáticos de diseño asistido por ordenador.</p>	<p>-Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases .</p> <p>-Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño</p> <p>-Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales</p>	<p>1-Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.  2/3-Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. organización del plano y del espacio.  7-Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>1/4/5-Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.  4/7-Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.  6-Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando los realizados por compañeras y compañeros.</p>	<p>1/6-Conocer, analizar y describir los elementos representativos y simbólicos de una imagen.  4/2-Modificar alguno de los componentes de una imagen para cambiar sus características visuales y crear una imagen nueva.  1-Apreciar y valorar las cualidades plásticas, estéticas y funcionales en el proceso de creación artística.  5/4-Analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico del entorno cultural e identificar los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados, utilizando con propiedad el lenguaje visual y verbal para comunicar sus conclusiones.  5-Analizar y diferenciar las diferentes ramas del diseño.  3-Identificar y clasificar objetos en las distintas ramas del diseño.  2-Utilizar diferentes contrastes (de color, textura y tamaño) para dar un mayor significado a la comunicación y un aspecto más dinámico al diseño.  2-Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño.  6-Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional y potenciar el desarrollo del pensamiento divergente.  7-Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, identificar problemas y aportar soluciones creativas utilizando programas de diseño por ordenador.  7-Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos de diseño con la técnica del fotomontaje para realizar imágenes con nuevos significados.  7-Utilizar programas informáticos de ilustración y diseño y aplicar su uso a diferentes propuestas de diseño.</p>
--	--	---	--	---	---

<b>Organización</b>	<b>Temporización</b>	<b>Contenidos. D.Técnico/Diseño</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Indicadores</b>
<b>2º Evaluación</b>  <b>Proyectos</b> Parejas Grupo	-6 sesiones proyecto	-Representación de objetos en el sistema diédrico, incorporando los elementos de acotación necesarios para su construcción y teniendo en cuenta las normas establecidas al respecto.  -Elaboración de un proyecto de diseño, considerando los factores que intervienen en el proceso de creación: presupuestos iniciales, investigación y recopilación de información, bocetos iniciales, presentación de soluciones, realización, maqueta y evaluación.	-Representar objetos tridimensionales a partir de sus vistas principales. -Utilizar los sistemas de representación para dibujar a partir de sus vistas, el volumen de diferentes objetos del entorno próximo.	-Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. -Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando los realizados por compañeras y compañeros.	-Elaborar y participar activamente en proyectos de construcción geométrica cooperativos y aplicar estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico. -Indicar las dimensiones de las diferentes partes de un objeto representado por sus vistas y aplicar las normas de acotación. -Construir volúmenes geométricos simples a partir de la representación de sus desarrollos.
	-3 sesiones exposición y evaluación				

<b>Organización</b>	<b>Temporización</b>	<b>Contenidos audiovisuales</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Indicadores</b>
<b>3ª EVALUACIÓN</b>  <b>Proyecto/ Producto</b> Grupo	<b>Audiovisuales (26 sesiones, de las cuales tres son de trabajo extraescolar)</b>  -22 sesiones repartidas en dos Proyectos -4 sesiones Comentarios de obras	-Experimentación a través de las técnicas de expresión gráfico-plástica aplicadas a la animación e interactividad, para producir y transformar imágenes visuales con diferentes intenciones. -Organización del proceso de reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia, fomentando el pensamiento divergente y la creatividad. -Interpretación de los elementos más representativos de la sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico. -Aplicación de la imagen animada en formas multimedia. -Análisis de los estereotipos y prejuicios vinculados a la edad, a la raza o al sexo presentes en estos medios. -Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las propias producciones. -La televisión como medio de comunicación; televisión y audiencia. Funciones de la televisión. -Análisis de la imagen: las características visuales y los significados de las imágenes.	-Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo  -Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuals y sus finalidades .  -Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes .  -Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial .	- Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. - Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.  - Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. - Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. - Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. - Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. - Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. - Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.  - Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	- Manejar con soltura la cámara de fotos y la videocámara, utilizando los controles y funciones principales. - Analizar y grabar diferentes tipos de planos, utilizando los elementos de la imagen: encuadre, luz, color y composición. - Crear diferentes imágenes con fines publicitarios, informativos y expresivos. - Realizar un storyboard como guión para producir la secuencia de una película.  - Diferenciar los distintos planos, angulaciones y movimientos de cámara y apreciar su valor expresivo en diferentes películas cinematográficas. - Utilizar la cámara fotográfica para realizar diversos tipos de planos y valorar sus factores expresivos. - Utilizar las diferentes fases del proceso fotográfico para la realización de series fotográficas con diferentes criterios estéticos. - Clasificar imágenes de prensa estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas por los elementos visuales o la composición, analizando sus finalidades.  - Elaborar y modificar diferentes imágenes mediante programas de dibujo y edición digital. - Utilizar los recursos informáticos y las tecnologías para crear un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. - Experimentar a través del proceso de creación, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para realizar un proyecto personal.  - Analizar distintos productos publicitarios y rechazar los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial. Identificar y analizar los elementos del lenguaje publicitario en prensa y televisión. - Debatir sobre los estereotipos en la imagen publicitaria.
	<b>-3 sesiones Evaluación/Auto evaluación</b>				

## **PARTE- C**

CONCRECIÓN(Tabla) Evaluación. Procedimientos. Metodología. Recursos. Criterios de calificación e Instrumentos,

<b>Metodología.</b>	<b>Recursos y Materiales</b>
<p>1-Metodología Actividades</p> <p>1- exposiciones orales con apoyo visual y /o práctica</p> <p>2-ejemplos de todos los ámbitos con los que se puede relacionar la asignatura, que estimulen cognitiva y emocionalmente</p> <p>3- En pautas sencillas con las que el alumno ha de investigar</p> <p>4- Diálogo y posibilidad de expresar</p> <p>5-Favorecer: -Observación, -Comprobación, -Reconocimiento, -Creatividad, - Experimentación, -Expresar emociones</p> <p>2-Metodología Proyectos/Productos</p> <p>1-Exposiciones orales con apoyo visual y /o práctica</p> <p>2-Ejemplos de todos los ámbitos con los que se puede relacionar la asignatura, que estimulen cognitiva y emocionalmente</p> <p>3- En pautas sencillas con las que el alumno ha de investigar</p> <p>4-Diálogo y posibilidad de expresar</p> <p>5-Favorece capacidades como destrezas: - Instrumentales, informativas de búsqueda -Capacidad de relación - Razonamiento lógico - Aprendizajes significativos, específicos</p> <p>3- Metodología Comentario de Obras.</p> <p>1- Ejemplos de todos los ámbitos con los que se puede relacionar la asignatura, que estimulen cognitiva y emocionalmente</p> <p>2- Facilitar el grado de autonomía</p> <p>3- En pautas sencillas con las que el alumno ha de investigar</p> <p>4-Diálogo y posibilidad de expresar</p> <p>5-Favorecer: -Manejo de información -Organización y ejecución, -Destrezas - Valores - Creatividad -Sentido crítico</p> <p>4 - Metodología Lecturas</p> <p>Comprensión del texto para articular imágenes: Ilustración y cómic. Los textos serán breves relatos de autores literarios(prosa y poesía) de diferentes nacionalidades y épocas.</p> <p>Lectura y comprensión del texto artístico. Historia y Crítica. Aproximación al ensayo. Guiones audiovisuales</p> <p>Recursos:</p> <p>Biblioteca. Textos de autor, entendiendo diferentes registros. Internet. Prensa</p> <p>Metodología:</p> <p>Lectura compartida. Comprensión y vocabulario</p> <p>Juegos que favorezcan el entretenimiento lector</p> <p>Actividades teatrales, próximas a las performances artísticas</p>	<p>1-Recursos</p> <p>- Ambiente relajado</p> <p>- Uso de diferentes registros</p> <p>-Desarrollando la adaptación a la realidad</p> <p>- Uso de diferentes estrategias metodológicas; agrupamientos, aprender haciendo, técnicas de estimulación</p> <p>Materiales.</p> <p>Libros de autor</p> <p>Libros de texto como consulta</p> <p>Elaboraciones propias(Dpto)</p> <p>Internet (páginas homologadas, vídeos)</p> <p>Herramientas y materiales propios de la asignatura</p> <p>2-Recursos</p> <p>- Ambiente relajado</p> <p>- Uso de diferentes registros</p> <p>-Desarrollando la adaptación a la realidad</p> <p>- Uso diferentes estrategias metodológicas; agrupamientos, aprender haciendo, técnicas de estimulación</p> <p>Materiales.</p> <p>Libros de autor</p> <p>Libros de texto como consulta</p> <p>Elaboraciones propias(Dpto)</p> <p>Internet (páginas homologadas, vídeos)</p> <p>Programas informáticos para el desarrollo teórico práctico</p> <p>Cámaras</p> <p>Móviles</p> <p>3-Recursos</p> <p>- Ambiente relajado</p> <p>- Uso de diferentes registros</p> <p>-Desarrollando la adaptación a la realidad</p> <p>- Uso diferentes estrategias metodológicas; agrupamientos, aprender haciendo</p> <p>-propiciar la investigación (bibliotecas, internet..)</p> <p>Materiales.</p> <p>Libros de autor</p> <p>Libros de texto como consulta</p> <p>Elaboraciones propias(Dpto)</p> <p>Internet (páginas homologadas, vídeos)</p> <p>Programas informáticos para el desarrollo teórico práctico</p> <p>Cámaras ,móviles</p>

<b>Procedimientos de evaluación</b>	<b>Criterios de calificación</b>	<b>Instrumentos de calificación</b>
<p><b>ALUMNO</b></p> <p><b>2-ACTIVIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Trabajos donde se desarrolla un mayor grado de autonomía y subjetividad.</li> <li>-Se potencia el uso de destrezas significativas con intención de aplicación y resolución</li> <li>-Pueden ser individuales o en pequeño grupo</li> <li>-Relacionadas con las competencias y valores.</li> <li>-Láminas Trabajos conceptuales -Producciones pequeñas,</li> <li>-Pruebas objetivas de resolución de problemas.</li> <li>-Incluyen exposiciones oral y escrita. Análisis de obras (Formato analógico y digital)</li> </ul> <p><b>3-PRODUCTOS/PROYECTOS</b></p> <p>Grupos (4/5 personas)</p> <p>Introducidos no sólo por el nuevo currículo sino por incluir competencias además de ser una dinámica propia de las producciones artísticas.</p> <p>Se rigen por la lógica del proyecto. Una idea articula los contenidos. Son trabajos complejos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Incluyen exposiciones oral y escrita. Análisis de obras (Formato analógico y digital)</li> </ul> <p>4-Hoja de reconocimiento del trabajo realizado, que sirve a su vez de documento de autoevaluación(analógico y/o digital). Se incluye un breve vocabulario específico</p> <p><b>PROFESOR</b></p> <p><b>3- Registro de observación directa</b> donde se incluyen aspectos de relación y comunicación, esfuerzo, interés y motivación. Es a su vez registro de posible abandono</p> <p><b>4- Autoevaluación</b> de la función docente</p> <p>Evaluación del profesor</p>	<p><b>1ª EVALUACIÓN</b></p> <p>ACTIVIDADES 80%</p> <p>PRODUCTOS/ PROYECTO 20%</p> <p><b>2ª EVALUACIÓN</b></p> <p>ACTIVIDADES 60%</p> <p>PROYECTO/ PRODUCTOS 20%</p> <p>LECTURA 20%</p> <p><b>3ª EVALUACIÓN</b></p> <p>ACTIVIDADES 20%</p> <p>PRODUCTOS/ PROYECTO 60%</p> <p>LECTURA / COMENTARIOS 20%</p>	<p><b>Mediante rúbricas:</b></p> <p><b>-ACTIVIDADES</b></p> <p>Realiza aplicando con mayor o menor acierto; Comprende y analiza con mayor o menor flexibilidad y respeto; Utiliza con destreza y propiedad suficiente las herramientas y técnicas; Reflexiona y razona de manera adecuada; Comunica y expresa sus ideas con suficiente claridad de manera oral y escrita; Representa ajustándose a los objetivos e indicaciones</p> <p><b>- PRODUCTOS/PROYECTO</b></p> <p>Crea ajustándose a propuestas y objetivos finales con corrección técnica y de uso</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Crea aplicando las bases de la búsqueda e investigación ajustándose a propuestas concretas</li> <li>-Utiliza con destreza y propiedad ética las herramientas y técnicas</li> <li>-Reflexiona y evalúa de manera adecuada</li> <li>-Comunica y expresa sus ideas con suficiente claridad de manera oral y escrita</li> </ul> <p><b>-COMENTARIO DE OBRAS/LECTURAS</b></p> <p>Utiliza una descripción adecuada a la propuesta</p> <p>Describe con precisión</p> <p>Formula hipótesis</p> <p>Utiliza diferentes registros (rubrica de autoevaluación y rubricas del análisis de imagen)</p>

### Rúbrica del comentario técnico simplificado de una obra

	TIPO DE OBRA (Si el alumno es capaz de identificar la obra y/o técnica )	DESCRIPCIÓN FORMAL (Utiliza una descripción muy completa y detallada sobre la temática y de todos elementos formales que se observan en la obra)		TEXTURAS (Utiliza una descripción muy completa y detallada sobre las texturas si son relevantes en la obra)		DESCRIPCIÓN CROMÁTICA (Utiliza una descripción muy completa y detallada sobre los colores, gamas, etc, en la obra)		DESCRIPCIÓN LUMÍNICA (Si utiliza una descripción muy completa y detallada sobre la temática y de la luz que se observa en la obra) NATURAL, ARTIFICIAL, REALISTA, EXPRESIVA.		COMPOSICIÓN (DISTRIBUCIÓN, LEYES COMPOSITIVAS) (Utiliza una descripción muy completa y detallada sobre la composición en la obra)		TOTAL DESCRIPCIÓN sobre 10	total descripción sobre 5	INTENCIÓN, INTERPRETACIÓN, SIGNIFICADO (Si el alumno es capaz de formular una hipótesis razonable sobre el significado simbólico metafórico y es capaz de apoyarla con evidencia tras las descripciones previas ,)		TOTAL Tipo de obra 10% Descripción 50% Significado 40%	
		sobre 2 (2 si, 1 a medias y 0 nada)	sobre 2 (2 si, 1 a medias y 0 nada)	sobre 2 (2 si, 1 a medias y 0 nada)	sobre 2 (2 si, 1 a medias y 0 nada)	sobre 2 (2 si, 1 a medias y 0 nada)	sobre 2 (2 si, 1 a medias y 0 nada)	sobre 2 (2 si, 1 a medias y 0 nada)	la suma de todos los ítems	sobre 10	sobre 4						
Nombre alumno	2	0,2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	10	5	6	2,4	7,6

### Rúbrica del Análisis de imagen: Descripción

	Descripción					total
	10/9 (AMPLIAMENTE ALTA)	8/7 (ALTA)	6/5 (MEDIA)	4/3 (BAJA)	1/2 (nula)	
	Utiliza una descripción muy completa y detallada sobre la temática y de todos elementos que se observan en la obra	Utiliza una descripción bastante completa y detallada del tema y de muchos de los elementos que se observan en la obra	Describe con detalle algunos de los elementos que observa en la obra	Las descripciones no están completas ni detalladas	No se ha podido observar	
Nombre del alumno						

### Rúbrica del Análisis de imagen: Análisis

	Análisis					
	10/9 (AMPLIAMENTE ALTA)	8/7 (ALTA)	6/5 (MEDIA)	4/3 (BAJA)	1/2 (nula)	
	Describe con precisión todos los elementos dominantes o principios utilizados por el artista o hacedores y los relaciona con precisión. cómo se utilizan por el artista para enfatizar temática, el significado y el sentimiento obra . Además sitúa la obra dentro su contexto histórico y cultural	Describe con cierta precisión algunos elementos dominantes o principios utilizados por el artista o hacedores y los relaciona con precisión. cómo se utilizan por el artista para enfatizar temática, el significado y el sentimiento obra . Además sitúa la obra dentro su contexto histórico y cultural	Describe con poca precisión algunos elementos dominantes o principios utilizados por el artista pero tiene dificultades describiendo cómo se relacionan con el significado o sentimiento de la obra de arte. Además no sitúa con precisión la obra dentro de su contexto histórico cultural.	Tiene dificultades identificando los elementos dominantes	<b>No se ha podido observar</b>	total
Nombre del Alumno						

### Rúbrica del Análisis de imagen: Interpretación

	Interpretación					
	10/9 (AMPLIAMENTE ALTA)	8/7 (ALTA)	6/5 (MEDIA)	4/3 (BAJA)	1/2 (nula)	
	Formula una hipótesis razonable sobre el significado simbólico metafórico y es capaz de apoyarla con evidencia de la obra de análisis .	Identifica el sentido literal de la obra y se aproxima al sentimiento de la obra tratando de formular una hipótesis.	Identifica el sentido literal de la obra o se aproxima al sentimiento de la obra.	Tiene dificultades interpretando el significado de la obra	<b>No se ha podido observar</b>	total (I)
Nombre del alumno						

### Rúbrica del Análisis de imagen: Evaluación y crítica

	Evaluación					Evaluación (I)
	10/9 (AMPLIAMENTE ALTA)	8/7 (ALTA)	6/5 (MEDIA)	4/3 (BAJA)	1/2 (nula)	
	Utiliza múltiples criterios para juzgar la obra , tal como la composición la expresión, la creatividad, y la comunicación ideas, de manera integradora respetando las culturas y divergencias ideológicas	Utiliza algunos criterios para evaluar la obra, respetando las culturas y divergencias ideológicas	Intenta utilizar criterios estéticos para juzgar la obra sin conseguir aplicarlos con precisión respetando las culturas y divergencias ideológicas	Evalúa la obra basándose en sus gustos personales, sin respetar las culturas y divergencias ideológicas	<b>No se ha podido observar</b>	
Nombre del alumno						

### Rúbrica ejemplo de Productos / Proyectos

Indicadores y competencias <b>Productos (2 a 0)</b> <i>ALTO 2 MEDIO 1, BAJO 0</i>	1-Crea ajustándose a propuestas y objetivos finales con corrección técnica y de uso, desarrollando ( todas o algunas de) las cuestiones planteadas, empleando material escrito, gráfico y audiovisual	2-Crea aplicando las bases de la búsqueda e investigación ajustándose a propuestas concretas. Presenta un trabajo original y personal.	3- Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es miembro fuerte del grupo y se esfuerza	4-Reflexiona de manera adecuada, analizando el resultado en función de: la adecuación, el esfuerzo, las dificultades superadas con mayor o menor grado de objetividad	5-Comunica y expresa sus ideas con suficiente claridad de manera oral y escrita , de acuerdo con las normas gramaticales y con un registro adecuado al contexto	(1)
Nombre del alumno	2	2	2	2	2	10

### Rúbrica ejemplo de Actividades

Indicadores por competencias de las <b>ACTIVIDADES (2-0)</b> <i>ALTO 2 MEDIO 1, BAJO 0</i>	1-Comprende y analiza los contenidos con mayor o menor flexibilidad, respondiendo y desarrollando con corrección todas o algunas de las cuestiones planteadas, compartiendo y colaborando,	2-Realiza aplicando con mayor o menor acierto los contenidos plásticos, técnicos y culturales	3- Valora y utiliza con destreza y propiedad ética(entendiendo lo propio, ajeno y cultural) las herramientas y técnicas.	4-Reflexiona y participa de manera adecuada, aplicando con mayor o menor acierto los contenidos propios de la materia	5-Comunica y expresa sus ideas con suficiente claridad plástica y técnica de manera que pueda ser entendido por otros	
Nombre del alumno						

## 5-MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD ANEXO

La asignatura pretende potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la estabilidad emocional y la autoestima; practicar el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; favorecer el razonamiento crítico y el trabajo cooperativo; inculcar actitudes respetuosas y críticas hacia la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales; dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos del lenguaje visual y plástico como recursos expresivos; y predisponer a las alumnas y los alumnos para el disfrute del entorno natural, social y cultural. Para ello es imprescindible el conocimiento individual del alumno en la forma de lo posible, así como un trabajo individualizado, motivador, y consensuado en función del alumno y sus características concretando contenidos del nivel.

**En primer lugar se realizará una prueba inicial, bien en grupo o de forma individual, basadas en las competencias básicas:**

- La competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología: A través del lenguaje simbólico así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas, y mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento
- La competencia en comunicación: Muchos de los lenguajes artísticos (cómic, cine, diseño gráfico, diseño industrial, etc.) integran el lenguaje oral o escrito con la imagen así como la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y a la normalización técnica,
- La competencia digital: El uso de recursos tecnológicos específicos propios de la asignatura
- La competencia de aprender a aprender: La reflexión sobre los procesos y experimentación creativa,
- Las competencias sociales y cívicas: La creación artística en un trabajo en equipo.
- Respecto al sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: El proceso de creación en cómo una idea en un acto,
- La competencia sobre la conciencia y expresiones culturales: El saber utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal

Partiendo de la prueba inicial y de informes previos se analizará **la atención a la diversidad en el grupo y se realizarán las Adaptaciones curriculares y metodológicas a todo el alumnado que se precise.**

Los temas centrales en las adaptaciones serán:

- La metodología. No todos los alumnos han de cumplir una metodología igual, ni unos tiempos iguales para la realización de tareas.
- Los contenidos . Un mismo contenido se puede abordar desde diferentes puntos de vista sin que medie en el nivel de exigencia del currículo.

- Los porcentajes en la evaluación. A un alumno se le podrá variar el porcentaje en función de la metodología seguida y de los contenidos adaptados.

Todas se centrarán en estrategias adaptadas a la situación del alumno con el objetivo de superar sus dificultades, así como la incorporación al ritmo de la clase si se requiere. En el caso de altas capacidades la figura de ayudante del profesor suele potenciar la valía de los alumnos y su inclusión en el grupo como referente, así como la realización de proyectos específicos para el alumno.

Se le proporcionará al alumno material de apoyo que garantice los aprendizajes significativos. Así como material complementario para altas capacidades

**Alumnos que necesitan un plan de trabajo individualizado (PTI)** son aquellos que además de la atención a la diversidad general del grupo y sus adaptaciones tendrán un plan de trabajo específico y personalizado:

- Alumnos de NEE: Se les proporcionará un libro basados en contenidos específicos personales (geometría, color, creatividad, técnicas... ) En estos casos se recomienda un libro por alumno y bajo cuidado del profesor.
- Alumnos Repetidores: Para evitar la desmotivación se hará una variación de trabajos, y en ocasiones para aquellos que hayan aprobado la asignatura el curso anterior se analizará la realización de actividades de ampliación.
- Alumnos con la asignatura pendiente: Se hará una adaptación específica y personal durante el curso.
- Alumnos de Altas Capacidades: Se hará una adaptación basada en la atención a la diversidad.
- Otros alumnos que necesiten por sus circunstancias lo requieran: Se realizarán adaptaciones individualizadas basadas en los puntos clave de la atención a la diversidad. (nueva incorporación, desmotivación, problemas con el idioma,,)

La evolución del aprendizaje y la evaluación de los mismos se llevará a cabo en la carpeta de registros y en los trabajos específicos: Cuaderno de Artista, bocetos, dibujos, proyectos.

**Ejemplo de rubrica para el análisis de la evolución y evaluación de estos alumnos:**

<b>Criterios</b>	<b>1 Sustentación de los productos artísticos</b>	<b>2 Manejo de técnicas y medios artísticos</b>	<b>3 Posición Crítica y analítica de los Procesos artísticos</b>	<b>4 Actitudes y valores en el desarrollo de la clase</b>
<b>Excelente</b>	Permanente mente sustenta la temática a trabajar por medio de una investigación profunda para elaborar sus trabajos artísticos con mayor sensibilidad y conciencia	Siempre experimenta y profundiza con los medios y las técnicas, buscando expresarse con sentido y significado personal.	Permanente mente reflexiona, organiza y expresa en los trabajos desde un enfoque personal creando sus propias soluciones estéticas.	Siempre asume sus trabajos con responsabilidad, presentándolos completos y a tiempo, y crea un ambiente agradable para desarrollar su actividad.
<b>Muy bueno</b>	Generalmente sustenta la temática a trabajar por medio de una investigación profunda para elaborar sus trabajos artísticos con mayor sensibilidad y conciencia	Generalmente experimenta y profundiza con los medios y las técnicas, buscando expresarse con sentido y significado personal.	Generalmente reflexiona, organiza y expresa en los trabajos desde un enfoque personal creando sus propias soluciones estéticas.	Generalmente asume sus trabajos con responsabilidad, presentándolos completos y a tiempo, y crea un ambiente agradable para desarrollar su actividad.

<b>Criterios</b>	<b>1 Sustentación de los productos artísticos</b>	<b>2 Manejo de técnicas y medios artísticos</b>	<b>3 Posición Crítica y analítica de los Procesos artísticos</b>	<b>4 Actitudes y valores en el desarrollo de la clase</b>
<b>Bueno</b>	La investigación y sustentación de los trabajos es superficial pero se relaciona directamente con el trabajo.	A veces experimenta y profundiza con los medios y las técnicas, sin darle un significado personal a su trabajo.	Muestra un trabajo organizado estéticamente de forma aceptable sin mostrar con claridad un enfoque personal.	A veces asume sus trabajos con responsabilidad, presentándolos completos y a tiempo, y crea un ambiente agradable para desarrollar su actividad.
<b>TOTAL</b>				

## 6- PLAN DE LECTURA

### PLAN DE LECTURA EN EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

El Plan de lectura desde el departamento de Dibujo se entiende como una posibilidad de intervención educativa relacionada con el desarrollo personal del alumno, con sus vivencias y emociones que favorezca su autoestima y su bienestar consigo mismo y con los demás. Desarrollando la competencia lectora, escritora e investigadora, Para tal fin se recomiendan diversos recursos : Biblioteca. Textos de autor, entendiendo diferentes registros. Internet. Prensa

La metodología puede ser variada en función del grupo y en función de la atención a la diversidad:

Lectura compartida. Comprensión y vocabulario, Juegos que favorezcan el entretenimiento lector

Actividades teatrales, próximas a las performances artísticas

Se plantean a continuación posibles proyectos / actividades a realizar con los alumnos:

PROYECTO/ACTIVIDAD 1 Creación de textos a partir de imágenes.

El proyecto tiene como finalidad desarrollar la sensibilidad y la creatividad en relación con las emociones, mediante un proceso de creación de imágenes y su análisis y divulgación posterior,

Este proyecto puede realizarse para alumnos tanto de 1º como de 3º y 4º, la complejidad de imágenes y textos va en función del nivel curricular,

Organización:

Las primeras sesiones la creación de imágenes en relación con las texturas y la expresión emocional,

Exposición en clase para la elección de imágenes y su posterior reparto

Interpretación de las imágenes

Divulgación del proyecto mediante audiovisuales (presentación, libro digital,,,) )

#### PROYECTO/ACTIVIDAD 2

El proyecto tiene como fin la comprensión de un texto adecuado al nivel educativo y fomentar una descripción analítica del mismo en forma de cómic o ilustración. Los textos deberán de ser breves y muy descriptivos de diferentes épocas y nacionalidades para su adaptación a la diversidad del grupo y a los diferentes niveles,

Organización:

Se reparten textos bien por parejas o de forma individual y se procede a una lectura compartida.

Posteriormente se realizarán la selección de imágenes / secuencias en función del texto a modo de bocetos para su posterior desarrollo,

Se realizará una exposición en medios audiovisuales.

#### PROYECTO/ACTIVIDAD PROYECTO 3

Consistiría en el proyecto 2 al revés: desde un cómic o ilustración al relato del mismo, fomentando la competencia escritora, y la imaginación. La divulgación del mismo puede realizarse a modo de audiolibro.

Organización:

Se reparten las imágenes por parejas o de forma individual y se procede a un análisis de la imagen.

Posteriormente se realizarán la selección de ideas a desarrollar y se lleva a cabo la creación literaria

Se realizará una exposición del trabajo realizado en medios audiovisuales.

#### PROYECTO/ACTIVIDAD 4

Este proyecto fomenta el trabajo en equipo y la comprensión lectora además de ayudar al uso y trabajo con los medios audiovisuales, El trabajo se podrá realizar por grupos en los que se use el mismo libro para toda la clase y se reparte bien por capítulos (3º, 4º ESO) bien por hojas (1º ESO) el producto final es un corto de la interpretación de los textos que deberá de agruparse para su divulgación y presentación, este proyecto puede incluirse en todo un nivel educativo, en función de la disponibilidad del curso.

#### PROYECTO/ACTIVIDAD 5

Como finalidad no sólo es desarrollar la competencia lectora y escritora es también la investigadora, a partir de un texto más complejo se trabaja por grupos para realizar una investigación y divulgación del texto. (desde un relato de viajes hasta la descripción de un lugar concreto relacionado con textos de artistas o artísticos. El nivel curricular para este proyecto variaría en función del texto, recomendado para los alumnos de 3º ESO y 4º ESO,