

## DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

### ÍNDICE

1. INTEGRANTES DEL DEPARTAMENTO	4
2. INTRODUCCIÓN A LA MATERIA	4
3. MARCO LEGAL	5
4. COMPETENCIAS CLAVE	6
5. OBJETIVOS	9
5.1. ETAPA	9
5.2. ÁREA	10
6. CONTENIDOS	11
6.1. 2º ESO	12
6.2. 4º ESO	14
7. ELEMENTOS TRANSVERSALES	17
8. METODOLOGÍA	19
8.1. Metodología específica	20
8.2. Tipos de actividades	21
8.3. Agrupamientos	22
8.4. Contribución a planes y proyectos	22

8.5. Materiales y recursos didácticos	23
8.6. Actividades complementarias y extraescolares	24
9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y AL ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO (ACNEAE)	24
9.1. Actividades de aprendizaje diferenciadas: refuerzo y ampliación	25
10. EVALUACIÓN	27
10.1 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	27
10.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.	28
10.3. MOMENTOS DE EVALUACIÓN	52
10.4. CALIFICACIÓN	53
10.5. RECUPERACIÓN	55
10.6. EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE/ PLANES DE REFUERZO	55
PROGRAMACIÓN 2º ESO- PMAR I	57
1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL GRUPO	57
2. INTRODUCCIÓN	57
3. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES	57
5. CONTENIDOS	65
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES:	70
7. LA EVALUACIÓN	99

7.1. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES Y DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	99
7.2. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.	99
8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	100
9. METODOLOGÍA	102

En el presente documento se detallan los elementos curriculares correspondientes a los niveles de 2º y 4º ESO; por lo tanto, se atiende a la normativa LOMCE. Cabe destacar que en el curso que nos ocupa, la LOMLOE se implantará en los niveles impares – 1º y 3º ESO. Se trata pues, de un documento que se centra en los niveles en los que la LOMLOE todavía no se ha implantado; por ello, las diferentes partes, nomenclaturas y leyes aluden a la anterior ley. La actualización total de la programación se llevará a cabo durante el curso 2022/2023, acorde con los plazos que la Administración ha determinado.

## 1. INTEGRANTES DEL DEPARTAMENTO

El departamento de Dibujo se encarga de las siguientes materias: Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 1º, 2º y 4º de E.S.O.

Las profesoras que imparten la materia son:

### **Vanesa Roncal Lana:**

Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 2º ESO, PMAR I y 4º ESO.

Tutoría de 2ºA

### **María Rouco:**

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º ESO, PAI.

Tutoría de 1ºA.

Jefatura de departamento.

Coordinadora de Bienestar

## 2. INTRODUCCIÓN A LA MATERIA

A lo largo de la historia, la imagen y la palabra han constituido las principales formas de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época actual la imagen ha cobrado gran protagonismo. Por ello, es necesario educar en la comprensión de la comunicación visual y audiovisual, para poder formar parte activa de la sociedad, adquiriendo estrategias para saber expresarse de forma creativa, con rigor técnico, consiguiendo el pleno desarrollo de las personas y un espíritu crítico ante sus propias creaciones y las de los demás. La materia, debe posibilitar la formación artística para todos los alumnos, que les ayude a comprender mejor la realidad que les rodea y desde el conocimiento, aportar a esa realidad sus propias obras. En este sentido, es fundamental recurrir al patrimonio aragonés, en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual continúa los bloques de contenidos de Educación Primaria. Los elementos curriculares de la materia se han distribuido a lo largo de los tres cursos de forma que se desarrollen de una manera distributiva, ampliando los grados de aprendizaje y que siendo abiertos e interrelacionados. El bloque de Expresión Plástica profundiza en los elementos gráficos y expresivos de la imagen, experimenta con materiales y técnicas para el aprendizaje del proceso de creación. Se dota al alumnado de autonomía en la creación de obras personales, incidiendo en la planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos. En el bloque de Lenguaje Audiovisual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se hace también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen, especialmente en el último curso de la etapa. El bloque de Dibujo Técnico introduce conocimientos geométricos y sistemas de representación, aplicando estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños utilizando el lenguaje universal específico. La representación geométrica lleva

implícitas destrezas de rigor, precisión y sistematización del método científico. En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos, se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que permite el descubrimiento de los principios del diseño en sus diferentes ámbitos. En este curso se facilitará que los alumnos descubran un amplio abanico de profesiones relacionadas con el mundo del arte, el diseño o la industria.

### 3. MARCO LEGAL

- *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)*
- *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)*
- *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*
- *Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.*
- *ORDEN ECD/518/2022, de 22 de abril, por la que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.*

### 4. COMPETENCIAS CLAVE

La educación basada en competencias es una nueva orientación educativa que pretende dar respuesta a la sociedad del conocimiento. En este marco, el concepto de competencia, resulta de las nuevas teorías de cognición y básicamente significa saberes en ejecución. De esta forma, la educación basada en competencias se centra en las necesidades, estilos de aprendizaje y potencialidades individuales, para que el alumno llegue a manejar con maestría las diferentes destrezas. Las competencias introducen una nueva dimensión, que va más allá de las habilidades, implican un nivel de logro en cada

materia y en todas en conjunto. A continuación, se detalla la contribución del nivel de adquisición de las distintas competencias en la materia de EPVA:

- **CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CCEC):** Conciencia y expresiones culturales es la principal competencia que se trabajará en EPVA; ya que desde esta materia el alumno puede conocer, valorar y respetar las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, además de ampliar los recursos técnicos y plásticos que les son propios. Es cometido de esta materia facilitar la investigación y experimentación sobre las artes plásticas, con el fin de que el alumnado consiga expresarse en un mundo que usa la imagen como uno de sus principales lenguajes. Así, se propondrán actividades que supongan una búsqueda activa y análisis de diferentes tipos de manifestaciones artísticas, además del uso y experimentación con diferentes técnicas en la búsqueda de un lenguaje artístico propio.

-**COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL):** la comunicación es un proceso en el que intervienen numerosos elementos, que son comunes tanto al lenguaje oral y escrito como al lenguaje visual –que es el principal componente de EPVA. Así, desde esta materia, se propone no solo que el alumnado adquiriera un vocabulario específico relativo al área de conocimiento que nos concierne y que sea capaz de elaborar reflexiones orales y escritas acerca de manifestaciones artísticas, sino también que comprenda que existe una interacción entre los diferentes lenguajes, que se pone de manifiesto en disciplinas como el cómic, la publicidad o el cine. Por ello, para conseguirlo se propondrán actividades donde sea necesaria la integración de la palabra y la imagen, ya que en el mundo que nos rodea, esa integración está presente en todos los medios.

- **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT):** la contribución a esta competencia se realiza, por una parte, a través del conocimiento de diferentes materiales e instrumentos de trazado técnico, que sirven para desarrollar capacidades y habilidades relacionadas con el trazado geométrico. De esta manera, se desenvuelven capacidades abstractas con objetivo de entender cómo se aprecia y se representa la realidad espacial. Para ello, se propondrán actividades que tengan por objetivo conocer y utilizar los diferentes códigos científicos y matemáticos de representación objetiva de las formas. Por otra parte,

también se contribuye a esta competencia a través de la observación y descubrimiento de la relación entre el mundo natural y el artificial. Para ello se propondrán actividades que impliquen la utilización técnicas concretas para la descripción de las formas corpóreas; y se aplicarán procedimientos para el estudio y descripción del contorno.

- **COMPETENCIA DIGITAL (CD):** la competencia digital será una de las más favorecidas desde EPVA ya que- como es bien sabido- la actualidad artística, así como el mundo del diseño, el cine, la publicidad, etc. están fuertemente marcados por el uso de las nuevas tecnologías. De manera que actualmente sería prácticamente imposible desligar las mencionadas disciplinas de sus respectivas versiones digitales. Así, se contribuye a esta competencia, puesto que el alumnado realizará actividades con programas informáticos que les permitan desarrollar destrezas relacionadas con el entorno audiovisual y multimedia –tales como Gimp o Windows Movie Maker. Pero no solamente se propondrán actividades para que el alumnado pueda dominar los medios del entorno audiovisual y multimedia, sino que se les iniciará en el uso responsable de las redes sociales, como forma de difusión y disfrute de las manifestaciones culturales y artísticas, tanto propias como ajenas.

- **APRENDER A APRENDER (CAA):** la EPVA se trata de una materia que posibilita al alumno de diferentes recursos para que pueda ser capaz de resolver ejercicios con independencia. Se trata de una materia eminentemente práctica, que tanto en las actividades en grupo como en las individuales, favorecen la experimentación y el análisis del trabajo propio. Así, para contribuir a esta competencia se propondrán actividades en los que el alumno tendrá que enfrentarse a la utilización de diferentes técnicas artísticas, el uso de diferentes herramientas y la solución de ejercicios de manera creativa. Todo ello conlleva un esfuerzo por parte del alumnado, que les permitirá ser capaces de analizar sus errores y por supuesto, aprender de ellos.

- **COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC):** en esta materia es imprescindible trabajar en equipo, acercando ideas, soluciones y respetando las de los demás. Así como cuidar y conservar los materiales e instrumentos de dibujo y utilizarlos convenientemente en el proceso creativo. Con este objetivo, se proponen debates en el aula sobre diferentes manifestaciones artísticas, trabajos propios y ajenos, que tienen, entre otras finalidades, la de comprender que existe la necesidad de respetar las creaciones y expresiones culturales.

- **SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (CIEE):** por desgracia, el alumnado actualmente está acostumbrado a mantener una actitud pasiva ante los nuevos retos que se le proponen desde las diferentes materias del currículo. Esa actitud es diametralmente opuesta a la que se exige en EPVA. Así, para conseguir despertar en los alumnos el interés, se propondrán actividades abiertas. Es decir, ejercicios que no tengan una única resolución. Por ejemplo, hacer diseños originales y creativos según unos presupuestos acordados con anterioridad. De esta manera, el alumno, que no tiene una meta única para alcanzar, se ve obligado a investigar las diferentes posibilidades y experimentar con diferentes materiales, técnicas, códigos de expresión, etc. La clave es la creatividad, que es la compañera inseparable en cualquier manifestación artística. Así, la creatividad, ayudada del pensamiento crítico y en contraposición a comportamientos y resoluciones conformistas, llevará al alumnado a tener iniciativa propia y a explotar todo su potencial con autonomía.

Como hemos podido observar, en Educación Plástica, Visual y Audiovisual nos esmeramos especialmente para que la educación basada en competencias sea una auténtica realidad. Entendemos que el conocimiento, las habilidades y las actitudes son un todo integrado, y como tal, han de ponerse en marcha todos juntos, haciendo hincapié, además, en que el alumno vea y compruebe que en educación, como en la vida misma, las soluciones eficaces a los problemas dependen de poner en marcha las distintas habilidades de las personas. Por ello, las actividades propuestas desde esta materia se plantean siempre desde múltiples puntos de vista, acercándolas a aplicaciones reales del entorno que rodea al alumnado, con la idea de aprovechar al máximo el desarrollo de las diferentes competencias.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. ETAPA**

(En negrita se destacan aquellos a los que más se contribuirá desde nuestra materia)

*a) **Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.***

**b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.**

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

**e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.**

**f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.**

**g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.**

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

**j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.**

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y

*social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.*

***l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.***

## **5.2. ÁREA**

Obj.PV.1. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entendiéndolos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural.

Obj.PV.2. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

Obj.PV.3. Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

Obj.PV.4. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

Obj.PV.5. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.

Obj.PV.6. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y analizando los elementos configurados de la imagen y de los procesos comunicativos.

Obj.PV.7. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.

Obj.PV.8. Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.

Obj.PV.9. Planificar y reflexionar, sobre el proceso de realización de proyectos y obras gráfico plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de su consecución.

Obj.PV.10. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual.

Obj.PV.11. Trabajar cooperativamente 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.

## 6. CONTENIDOS

En negrita se destacarán aquellos que se consideren mínimos.

### 6.1. 2º ESO

#### **BLOQUE 1: Expresión Plástica**

- *Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.*
- ***Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.***
- ***Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad... Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.***
- ***Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos.***

- *La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles.*
- *El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo. Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés.*
- *Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.*
- *Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales.*
- *Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.*
- *Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.*
- *Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.*

## **BLOQUE 2: Comunicación audiovisual**

- *Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.*
- *Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales.*
- *Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.*
- *Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).*
- *Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y*

*referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.*

- ***Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía.***
- ***Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario. Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Cámara fotográfica, cámara de vídeo, programas informáticos, etc.***
- ***Factores de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. Valoración crítica de la obra de arte.***

### ***BLOQUE 3: Dibujo técnico***

- ***Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.***
- ***Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza.***
- ***Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones.***
- ***Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.***
- ***Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.***
- ***Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones.***
- ***Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos.***

- *Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.*
- *Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.*

## 6.2. 4º ESO

### *BLOQUE 1: Expresión Plástica:*

- *Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.*
- *Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.*
- *El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales.*
- *Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.*
- *Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. La imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos.*
- *Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación.*
- *Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes.*
- *Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).*

- *Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.*
- ***Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.***

### ***BLOQUE 2: Dibujo Técnico:***

- *El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.*
- ***Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico.***
- *Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.*
- *Proporción y escalas.*
- ***Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.***
- ***Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.***
- *Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.*
- ***Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.***

### ***BLOQUE 3: Fundamentos del diseño:***

- *Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas.*
- ***Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño. Proyecto técnico y sus fases.***
- ***Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta.***
- ***Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.***
- ***Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...). Publicidad.***

- *Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos.*
- *Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web*
- *Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad.*
- *Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.*

#### ***BLOQUE 4: Lenguaje audiovisual y multimedia:***

- *Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.*
- *La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.*
- *La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.*
- *El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.).*
- *Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico.*
- *Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.*
- *Proyectos visuales y audiovisuales.*

## **7. ELEMENTOS TRANSVERSALES**

Los **elementos transversales** son un conjunto de contenidos de carácter actitudinal que favorecen que el alumnado ponga en práctica una actitud de ciudadanía democrática en todos los ámbitos de su día a día, tratándose pues, de una serie de elementos del aprendizaje globalizado que interactúan en todas las áreas del currículo escolar. Estos contenidos quedan recogidos en el artículo 11 de la *Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo*, donde se indica la necesidad de trabajar la **comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las**

**Tecnologías de la Información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional** a lo largo de toda la etapa educativa y en todas las materias de conocimiento. Por otra parte, dentro de la orden citada, se contempla el fomento del aprendizaje relativo a otros elementos transversales que tienen que ver con el **ámbito lingüístico y comunicativo**, al **ámbito de la convivencia y la conducta social**, al **ámbito de la igualdad entre sexos**, al **ámbito del medioambiente**, al **ámbito personal (en referencia a las habilidades, aptitudes y actitudes)**, al **ámbito de la salud**, al **ámbito de la seguridad vial**, y al **ámbito de las TIC**. Entre los que tienen una presencia más relevante en esta etapa destacamos:

**Ámbito lingüístico y comunicativo:** se contribuirá al desarrollo de los elementos transversales del ámbito lingüístico y comunicativo a través actividades que impliquen la reflexión sobre obras artísticas, tanto propias como ajenas. Es decir, por una parte, el alumnado explicará y expondrá de manera razonada –tanto por escrito como oralmente– el fruto de su trabajo. De esta manera, dará respuesta a cuestiones como: *de qué manera he elaborado este proyecto, mis primeras ideas fueron..., me inspiré en..., etc.* Por otra parte, se fomentará el debate acerca de la obras de los compañeros del aula, así como de las figuras más relevantes de la historia del arte, ya que se considera que estas reflexiones contribuyen no solo a que el alumno **desarrolle habilidades comunicativas**, sino también a que **ordene ideas y pensamientos**.

**Ámbito de la convivencia y la conducta social –ámbito de la igualdad entre sexos:** desde EPVA se fomentarán todas aquellas actitudes dirigidas al interés por **relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo**. De esta manera, la formulación y solución de problemas en grupo pueden contribuir a desarrollar actitudes de solidaridad, **cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas** – siendo este uno de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula. Por otra parte, también se pretende el desarrollo moral y cívico de los alumnos a través del **conocimiento y valoración de otras culturas – en especial de sus manifestaciones artísticas**. Además, se hará hincapié en el estudio de la obra de mujeres artistas, para que el alumnado pueda comprobar que la capacidad de la mujeres a la hora de producir material artístico de calidad y originalidad no tienen nada que envidiar a la del hombre –

a pesar de que la historia del arte no la haya reconocido de la misma manera. Por otra parte, como podemos deducir de los contenidos propios de la materia, el mundo del diseño, la televisión y la publicidad serán temas recurrentes. Es por ello que se pondrá especial atención en el análisis y rechazo de todas aquellas producciones audiovisuales que utilicen un lenguaje sexista y/o hipersexualicen a la mujer. Así, en el aula se promoverán aquellas conductas de repudia total a los prejuicios de carácter sexista.

**Ámbito del medioambiente:** en educación plástica, visual y audiovisual se fomenta en el alumnado pautas de actuación y comportamiento dirigidas al **respeto del medio ambiente**. Es importante dotar al alumnado de pautas que le permitan valorar las obras de arte en relación al entorno en el que están, atendiendo a criterios de armonía, estéticos, protección y conservación del medio, etc. Por otra parte, en la medida de lo que se pueda, se promoverá el uso sostenido de los recursos y el reciclaje; haciendo hincapié en éste último a través de la reutilización de objetos y materiales a los que les podamos dar un nuevo uso. Se trata de que el alumno mire a su alrededor y sea capaz de ver que – por ejemplo - una caja de cartón no es solamente un material desechable, sino que se puede convertir en el soporte de una obra pictórica, en el material para la construcción de un prototipo de diseño, o en el contenedor de otros materiales. Así se fomentarán conductas dirigidas al reaprovechamiento de los recursos, para la protección del medioambiente.

**Ámbito personal:** para el desarrollo de aquellos elementos que tengan relación con este ámbito, como pueden ser el espíritu emprendedor y empresarial, se plantearán actividades donde el alumnado pueda ver más de cerca la realidad del mundo de la empresa; especialmente a través de ejercicios que impliquen el diseño de producto o el diseño de la imagen de empresa.

**Ámbito de la seguridad vial:** el conocimiento y práctica de las normas y el lenguaje vial puede, en casos extremos, salvar vidas. Es por ello que desde EPVA se hace especial hincapié en que el alumnado comprenda significado y significante de aquellos signos y símbolos de tráfico, que se valen del lenguaje visual, para transmitir mensajes. Así, cuando en EPVA trabajamos con la simbología del color y las formas – que en este

caso nos lleva a hablar de que, por ejemplo, el rojo simboliza la prohibición, el triángulo precaución, etc.- estamos contribuyendo a que se trabajen los elementos transversales relativos a la seguridad vial.

**Ámbito de las TIC:** las tecnologías de la información y la comunicación serán un elemento recurrente a lo largo de toda nuestra programación ya que la realidad de buena parte de los contenidos de nuestra materia estará marcada por el uso de las nuevas tecnologías. Así, hoy en día no se concibe la práctica del dibujo técnico, la creación de diseños, la filmación de películas, etc. sin el uso de medios informáticos. Así mismo, la red nos permite acceder a un sin fin de información para que el alumnado aprenda e incluso se inspire. Por este motivo, el uso de las TIC es de vital importancia, ya que el alumno utilizará en todo momento recursos informáticos para desarrollar sus propuestas en el aula.

## 8. METODOLOGÍA

Cuando hablamos de metodología, lo hacemos de aquellas estrategias y acciones que lleva a cabo el profesor para alcanzar los objetivos y contenidos previamente fijados. Estas estrategias tratan, en definitiva, el **cómo se enseña**. Por otra parte, este elemento no es de obligado cumplimiento por ley, por lo que el docente disfruta de autonomía para diseñarlo. Además, para el diseño de la metodología específica se han de tener siempre en cuenta todas las condiciones contextuales en las que se enmarca la programación y debe ser dotada de cierta flexibilidad para que el docente pueda ir modificándose en función de las necesidades que fueran surgiendo.

### 8.1. Metodología específica

El enfoque con el que se aborda la metodología específica de esta programación está marcado por la búsqueda de **creatividad**. La creatividad es un proceso relacionado con la capacidad mental y productiva en contraposición a las actitudes conformistas. En relación con esto, lo que se pretende es que tanto la profesora como los alumnos y alumnas pongan en marcha la fluidez mental para generar propuestas y resultados originales. Así, la dinámica de aula girará principalmente en torno a la realización de ejercicios que resulten motivadores y en los que se pedirán ideas y soluciones

igualmente originales. Para ello, se ha de partir de los **conocimientos previos del alumno** y darles la posibilidad de que partan de sus intereses personales a la hora de trabajar. De esta manera el alumno también participa en el diseño de la actividad. De esta manera alcanzar el resultado final será más gratificante y podrán adquirir autonomía en sus realizaciones y **relacionar los conceptos nuevos con los ya existentes** produciéndose así el **aprendizaje significativo**.

Para potenciar el aprendizaje significativo se utilizará una combinación de diferentes métodos. Por una parte, cuando los contenidos sean de carácter teórico se utilizará la **lección comunicativa**, en la que la profesora expone los contenidos, pero al mismo tiempo permite que el alumnado participe haciendo preguntas y debatiendo los contenidos (**de esta manera se contribuye a la competencia de comunicación lingüística, a la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y al proyecto lingüístico del centro**). Otro método a utilizar, especialmente en aquellas unidades de dibujo técnico, será el **aprendizaje por demostración**, en el que la profesora mostrará el procedimiento de realización de algunos ejercicios, que por su carácter técnico necesitan de mayor precisión. Dentro de la metodología de esta materia también habrá lugar para el **aprendizaje por descubrimiento** ya que es primordial que los alumnos aprendan a trabajar con autonomía (**de esta manera se contribuye a la competencia aprender a aprender**). Por otra parte, hay que destacar el **enfoque globalizador** de esta metodología. En esta materia, como ya se ha mencionado, se pretende fomentar la creatividad en los alumnos. Pero la creatividad no se ciñe simplemente al campo del arte puesto que se puede ser creativo en muchos terrenos. Así, cuando se resuelve un problema en matemáticas, es necesario poner en marcha la creatividad para pensar en las posibles soluciones, o cuando el alumno tiene que hacer una composición literaria, la creatividad les proporcionará agilidad de palabra y resultados más originales e interesantes. Es por ello que trabajar la creatividad en un sentido amplio es beneficioso en general para el resto de materias del currículo. Esto pone de manifiesto el método de **interdisciplinariedad** que se utiliza en esta metodología, que de forma más específica se trabaja a lo largo de todas las unidades didácticas. Por ejemplo, aquellos contenidos relacionados con la capacidad comunicativa se trabajarán haciendo debates y exposiciones públicas (**contribuyendo a la competencia lingüística, a las competencias sociales y cívicas, al proyecto lector y al proyecto lingüístico**) A través de escritos se trabajarán contenidos lingüísticos (**de**

**esta manera se contribuye a la competencia lingüística, proyecto lector y proyecto lingüístico).** Los contenidos matemáticos se trabajarán en los ejercicios de unidades de dibujo técnico **(de esta manera se contribuye a las competencias matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología).** Los contenidos relacionados con las nuevas tecnologías se utilizarán a lo largo de muchas unidades, y en especial en aquellas relacionadas con el diseño y el lenguaje audiovisual **(contribuyendo a la competencia digital).** En definitiva, se trata ésta, de una metodología donde se trabajan de forma conjunta contenidos que a priori pertenecen a otras áreas de conocimiento. Esto es así debido a que se considera necesario que el alumnado sea capaz de usar lo aprendido en distintos contextos, dentro y fuera del aula; y de esta manera, pueda desarrollar inteligencias múltiples.

## **8.2. Tipos de actividades**

Como ya se ha dejado entrever hasta ahora, el tipo de actividades es muy variado, dependiendo de la unidad didáctica. Así, nos encontramos con **actividades de inicio**, como debates o ejercicios sencillos a través de las que le pueden, o bien detectar los conocimientos previos, para así adaptar mejor los ejercicios siguientes, o bien introducir contenidos nuevos para motivar al alumno. Nos encontramos también con **actividades de desarrollo, tanto adquisición como de consolidación** que buscan generar el aprendizaje, desarrollar los objetivos y asimilar contenidos. En cuanto a las **actividades de refuerzo** se plantean para aquellos alumnos que tienen un ritmo más lento que sus compañeros de aula, siendo la dificultad menor. Por el contrario, para aquellos alumnos cuyo ritmo sea más rápido también habrá **actividades de ampliación**. Por otra parte, al final de cada trimestre habrá una **prueba de conocimientos teóricos**, de la que se hablará en apartado correspondiente de evaluación. En cuanto a las **actividades de recuperación**, hay que especificar que existe un plan de recuperación trimestral y anual - en el que se incluye la repetición de actividades cuyos objetivos no han sido alcanzados- del que se hablará con más detenimiento en el apartado de evaluación.

## **8.3. Agrupamientos**

Aparte de la planificación de diferentes tipos de actividades, hemos tenido en cuenta que el alumnado puede agruparse de diferentes formas para llevarlas a cabo.

De esta manera, los conocimientos se trabajan en actividades individuales (de esta manera se contribuye a la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Por otra parte las agrupaciones en pareja o pequeños grupos permiten trabajar habilidades y destrezas. En cuanto a actividades a realizar en gran grupo, como los debates, sirven para trabajar contenidos de carácter actitudinal (contribuyendo a las competencias sociales y cívicas y al plan de convivencia).

#### **8.4. Contribución a planes y proyectos**

Elaborados por cada centro educativo, los planes y proyectos pretenden dar respuesta a distintas necesidades que van surgiendo en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de facilitar la consecución de los objetivos que la *LOMCE* y la *Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo* señalan para la enseñanza obligatoria. Se trata de proyectos que se llevan a cabo de forma conjunta desde toda la comunidad educativa. Los proyectos a los que se contribuye desde esta materia, que han quedado ya especificados a lo largo de todo este apartado de metodología, son: **Proyecto lector, Plan TICs y Proyecto lingüístico.**

Al proyecto lector se contribuye a través del planteamiento de actividades en las que el alumnado tendrá que realizar lecturas que posteriormente transformará en obras artísticas. Al Plan TICs se contribuirá puesto que es necesario conocer y adquirir capacidad en el uso de medios tecnológicos concretos para el tratamiento de imágenes, lo que les permite dominar los medios del entorno audiovisual y multimedia. En cuanto al Proyecto Lingüístico, en esta asignatura se pretende que el alumnado adquiera un vocabulario específico y reflexione con el fin de adquirir información y documentación acerca del lenguaje gráfico-plástico. Así mismo también favorece la reflexión sobre los procesos creativos, incluso dotándoles de recursos para expresar ideas, sentimientos o sensaciones.

#### **8.5. Materiales y recursos didácticos**

A los alumnos se les pedirá a comienzos del curso una relación de material artístico para realizar la mayoría de los ejercicios prácticos, como puede ser:

Carpeta con gomas para guardar el material, láminas DIN A4 sin recuadro, folios para bocetos, carpeta con fundas para guardar los ejercicios, lápices, goma, colores de madera, rotuladores, tijeras, pegamento, escuadra y cartabón, regla de 30 cm, compás con tornillo.

A lo largo del curso, dependiendo de los temas, podrán solicitarse otros materiales o soportes que se adapten más explícitamente a los contenidos explicados.

En cuanto al aula donde se impartirá clase, hay que destacar que, por motivo de la situación actual, la antigua aula de EPVA se ha reacondicionado para impartir clase de 4º de ESO. Por lo tanto, durante este año se dará clase en el aula ordinaria de cada grupo. Esto implica que ya no se dispondrá de toma de agua directa (por lo que no podremos realizar actividades con técnicas de pintura húmedas) ni el alumnado dispondrá de mesas específicas de dibujo. Además, los materiales de los que dispondrán las profesoras serán más limitados.

Los libros de texto elegidos servirán como directriz del curso, ya que se adaptan ampliamente y de forma ordenada a los requerimientos del proyecto curricular del área.

#### **2º ESO:**

**“Educación Plástica, Visual y Audiovisual II” editorial Sm. proyecto Savia.**

#### **4º ESO:**

En 4º de ESO no se ha asignado ningún libro de textos. Se recurrirá a la visualización de presentaciones en power points, previamente realizados por el profesor, y a la búsqueda directa en Internet en el aula, ya que contamos con un cañón de video fijo y un ordenador en una de las aulas. Esto facilita mucho el trabajo.

Un recurso de gran interés y amenidad, además de necesario, es el material audiovisual. Así se procurará proyectar a los alumnos documentales, películas, diapositivas, direcciones de Internet, etc., en relación con la unidad tratada.

### **8.6. Actividades complementarias y extraescolares**

Como actividades complementarias se propone la participación en diferentes concursos que se irán proponiendo a lo largo del curso.

En cuanto a las actividades extraescolares se propone la visita a diferentes museos y salas expositivas de la comunidad aragonesa, que se podrán llevar a cabo junto con otros departamentos del IES La Muela.

## 9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y AL ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO (ACNEAE)

La diversidad es una característica propia del ser humano y por lo tanto de cada alumno y alumna. En ella influyen sus necesidades, motivaciones, inquietudes, ritmo de aprendizaje, entorno sociocultural, que tenga una Necesidad Específica de Apoyo Educativo, etc. Por ello, independientemente de las condiciones personales y sociales que cada individuo pueda presentar, todo el alumnado tiene derecho a que se le proporcione una educación de calidad al igual que al resto de la comunidad. Así, como consecuencia de la garantía de una educación igual para todos, que propugna la LOMCE, aparece el término de Atención a la diversidad, que es el *“conjunto de medidas y acciones diseñadas con la finalidad de adecuar la respuesta educativa a las diferentes características y necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses y situaciones sociales y culturales de todo el alumnado”*. Los principios generales en los que se sustenta la Atención a la Diversidad son la **normalización e inclusión**, mediante las que se entiende que las medidas serán diseñadas para toda la comunidad educativa como preparatorias a recibir un ACNEAE. Si se consigue la inclusión, el resto de principios (**equidad, igualdad de oportunidades, no discriminación, flexibilidad y accesibilidad, interculturalidad y promoción de la convivencia, autonomía de los centros docentes y participación de la comunidad educativa**) se dan por alcanzados, puesto que éste engloba a todos los demás principios.

Hay que tener en cuenta que la educación, además de ser un derecho básico recogido en el artículo 27 de la Constitución, tiene carácter obligatorio, por lo que cada ciudadano debe encontrar respuestas a sus necesidades educativas. Dentro de esas necesidades, y como ya indicamos anteriormente entre la diversidad en el aula, podemos encontrar alumnos que presentan Necesidad Específica de Apoyo Educativo (ACNEAE).

En el área de educación plástica y visual se atiende a la diversidad del alumnado de distintas formas:

- Se asumen las diferencias en el interior del grupo y se proponen ejercicios de diversa dificultad de ejecución.
- Se distinguen los ejercicios que se consideran realizables por la mayoría de los alumnos.

- Se facilita la evaluación individualizada en la que se fijan las metas que el alumno ha de alcanzar a partir de criterios derivados de su propia situación inicial.

Las adaptaciones en la metodología didáctica son un recurso que se puede introducir en las formas de enfocar o presentar determinados contenidos o actividades como consecuencia de:

- Los distintos grados de conocimientos previos detectados en los alumnos.
- La existencia de diferentes grados de autonomía y responsabilidad.
- La identificación de dificultades en procesos anteriores con determinados alumnos.
- Etc.

Estas modificaciones se producirán no sólo como respuesta a la identificación de dificultades, sino como prevención de las mismas.

### **9.1. Actividades de aprendizaje diferenciadas: refuerzo y ampliación**

Las actividades siempre estarán adecuadas al nivel de conocimientos del que parte el alumnado.

Si se trata de alumnos que manifiestan alguna dificultad para trabajar determinados contenidos, se debe ajustar el grado de complejidad de la actividad y los requerimientos de la tarea a sus posibilidades.

Uso de material didáctico complementario. Nos permite ajustar el proceso de enseñanza aprendizaje a las diferencias individuales. De forma general se perseguirán los siguientes fines:

- consolidar contenidos cuya adquisición por parte de los alumnos supone mayor dificultad
- Ampliar y profundizar en temas de especial relevancia para el desarrollo del área.
- Practicar habilidades instrumentales ligadas a los contenidos de cada área
- Enriquecer el conocimiento de aquellos temas o aspectos sobre los que los alumnos muestran curiosidad e interés.

Agrupamientos flexibles y ritmos diferentes permite:

- Que los alumnos puedan situarse en distintas tareas.

- Proponer actividades de refuerzo o profundización según las necesidades de cada grupo.
- Adaptar el ritmo de introducción de nuevos contenidos.

Si se detectan necesidades que precisan adaptaciones curriculares significativas estas se harán atendiendo a las indicaciones del departamento de orientación.

La atención a la diversidad está contemplada principalmente en las actividades, las cuales responden a tres niveles de dificultad (baja, media y alta), según los siguientes parámetros:

- **Nivel bajo:** cuando el alumno/a pueda responder teniendo en cuenta, únicamente, los conceptos estudiados en la Unidad con la que esté trabajando.
- **Nivel medio:** cuando el alumno/a necesite consultar otro libro, además del de texto, o manejar conceptos vistos en otras Unidades para realizar la actividad que se propone.
- **Nivel alto:** cuando el alumno/a necesite manejar varias fuentes para responder, o si debe tener en cuenta conceptos tratados en otros cursos

Por tanto, el profesor, en estas condiciones, puede elegir en cualquier momento las actividades más adecuadas para cada alumno, grupo de alumnos o situación particular de la clase.

Las cuestiones que se plantean al principio de cada Unidad se pueden utilizar: como sondeo de las ideas previas que tienen los alumnos sobre los contenidos que se van a exponer; para comprobar que, efectivamente, el concepto ha sido comprendido después de su estudio o explicación; o simultáneamente al estudio y a la explicación del concepto, para matizar o desarrollar alguna parte de él.

En las actividades que siguen a la teoría, el profesor puede hacer una selección para elegir las que crea más convenientes para aplicar y reforzar los contenidos, en función de las características de su grupo. Puede, por tanto, establecer un buen conjunto de actividades de refuerzo.

El tratamiento a la diversidad debe aplicarse desde el momento en que se detectan distintos niveles de conocimientos y la observación sistemática de los

alumnos. Los trabajos propuestos siempre pueden matizarse, simplificando o complicando los planteamientos, según convenga en cada caso.

## 10. EVALUACIÓN

La evaluación es el conjunto de actuaciones que se prevén desde la programación para ajustar el proceso de enseñanza- aprendizaje. Todos los aspectos que se han de tener en cuenta en este apartado están regulados por el *ORDEN ECD/518/2022, de 22 de abril, por la que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.*

### 10.1 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En primer lugar, vamos a determinar cómo evaluaremos. En este sentido, hablaremos de los **procedimientos e instrumentos de evaluación**, es decir, aquellas técnicas y soportes que se utilizan para recoger la información necesaria para evaluar.

Así, los procedimientos serán la **observación sistemática** del trabajo del alumnado en el aula. Para llevar a cabo esta técnica se utilizará como soporte el cuaderno del profesor, donde quedarán especificados tanto las notas recibidas como cuestiones relativas al comportamiento e implicación del alumnado en la materia. Para la corrección de los ejercicios se utilizarán, además **escalas y rúbricas**, que son instrumentos que permiten valorar los aprendizajes y productos realizados. Se trata de tablas que permiten medir el nivel de asimilación de contenidos. De esta manera, la **corrección de la prueba de conocimientos** escrita así como la **revisión de los ejercicios entregados en clase** serán otros de los procedimientos a llevar a cabo.

Cabe recordar que desde el pasado curso se utiliza el **classroom** como instrumento, ya que se corregirán los ejercicios a través de esa plataforma. Además, en caso de ser necesario también realizaremos las pruebas de conocimiento a través de **formularios google** que el alumnado podrá realizar en sus casas.

## 10.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

Es importante destacar que el punto de referencia que nos servirá para aplicar tanto los procedimientos como los instrumentos anteriormente descritos, serán los **criterios de evaluación** y los **estándares de aprendizaje evaluables**. A continuación, se detallan la relación de criterios con competencias y estándares de aprendizaje evaluables. En negrita se destacarán aquellos que se consideran mínimos.

### 2ºESO

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b>		<b>Curso : 2º</b>	
<b>BLOQUE 1: Expresión Plástica</b>			
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC	Est.PV.1.1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	
<b>Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</b>	CAAC-CCEC	<b>Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</b>	

<p>Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</p>	<p>CIEE-CCEC</p>	<p>Est.PV.1.3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</p>
<p><b>Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</b></p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.</b></p>
		<p>Est.PV.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.</p>
<p><b>Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</b></p>	<p>CCEC</p>	<p><b>Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...),</b></p>

		<b>para expresar ideas, experiencias y emociones.</b>
<b>Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</b>	CD-CCEC	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva.
		<b>Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</b>
<b>Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</b>	CCEC	<b>Est.PV.1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.</b>
<b>Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</b>	CAA	<b>Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.</b>

<p>Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>CAA-CD</p>	<p>Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.</p>
<p><b>Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</b></p>	<p>CCEC</p>	<p><b>Est.PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.</b></p>
<p><b>Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</b></p>	<p>CAA-CSC-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</b></p>
		<p>Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.</p>
		<p><b>Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la</b></p>

		<p><b>técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...)</b></p> <p><b>valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.</b></p>
		<p>Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p>
		<p>Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p>
		<p><b>Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</b></p>

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b>		<b>Curso</b> <b>: 2º</b>
<b>BLOQUE 2: Comunicación audiovisual</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</b>	CMCT	<b>Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</b>
<b>Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</b>	CMCT-CCEC	<b>Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</b>
		<b>Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</b>
<b>Crit.PV.2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.</b>	CCL	<b>Est.PV.2.3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.</b>
<b>Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</b>	CCEC	<b>Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</b>
		<b>Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de</b>

		<p>iconicidad en una serie de imágenes.</p>
		<p>Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>
<p><b>Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</b></p>	<p>CCEC</p>	<p>Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.</p>
		<p><b>Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).</b></p>
<p><b>Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</b></p>	<p>CCL-CAA</p>	<p>Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p>
		<p>Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>

<p><b>Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</b></p>	<p>CCEC - CD-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</b></p>
		<p><b>Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</b></p>
<p><b>Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</b></p>	<p>CCEC-CCL</p>	<p><b>Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</b></p>
<p>Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p>	<p>CD-CCEC</p>	<p>Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>
<p>Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p>	<p>CCL</p>	<p>Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>
<p><b>Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</b></p>	<p>CCL-CD</p>	<p>Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p>

		<b>Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</b>
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CSC-CCEC	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.
Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CCL-CCEC	Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.
<b>Crit.PV.2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</b>	CCEC-CSC	<b>Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</b>
Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del	CMCT-CD	Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia

lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.		para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
--	--	---

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b>		<b>Curso:</b> <b>2°</b>
<b>BLOQUE 3: Dibujo técnico</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</b>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.
		<b>Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.</b>
Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	CMCT-CAA	Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.

<p><b>Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</b></p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</b></p>

<p><b>Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</b></p>
<p>Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.</p>
<p><b>Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</b></p>
		<p><b>Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.</b></p>
<p>Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. (Este contenido está fuera de su bloque-</p>	<p>CAA-CSC-CI EE</p>	<p>Est.PV.2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las</p>

pero en la ley viene así, mal colocado)		distintas fases del proceso (guión técnico, <i>storyboard</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.
<b>Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</b>	CMCT-CCEC	<b>Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.</b>
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	CMCT-CAA	Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.
<b>Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</b>	CMCT	<b>Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.</b>
Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	CCEC-CMC T	Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.

<b>Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</b>	CMCT-CCEC	<b>Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.</b>
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT-CAA	Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.
<b>Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</b>	CMCT	<b>Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.</b>
<b>Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</b>	CMCT	<b>Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.</b>
<b>Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</b>	CMCT	<b>Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.</b>
Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos	CMCT-CCEC	Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando

casos de tangencia y enlaces.		adecuadamente las herramientas.
<p><b>Crit.PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</b></p>	CMCT	<p><b>Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</b></p> <p><b>Est.PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.</b></p>
<p>Crit.PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p>	CMCT-CCEC	<p>Est.PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.</p>
<p><b>Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</b></p>	CMCT	<p><b>Est.PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</b></p>	CMCT-CCEC	<p><b>Est.PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</b></p>

<p><b>Crit.PV.3.27.</b>  <b>Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.28.</b>  <b>Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</b></p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.29.</b>  <b>Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</b></p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</b></p>

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b>		<b>Curso : 4º</b>
<b>BLOQUE 1: Expresión Plástica</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>Crit.PV. 1.1. 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.</b>	<b>CSC-CIEE-C CEC</b>	<b>Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.</b>
<b>Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes</b>	<b>CCL-CMCT- CCEC</b>	<b>Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos,</b>

<p><b>soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</b></p>		<p>empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.</p>
		<p><b>Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</b></p>
		<p><b>Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.</b></p>
<p><b>Crit.PV.1.3. 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></p>	<p>CAA-CIEE-C CEC</p>	<p><b>Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.</b></p>
		<p>Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.</p>
		<p><b>Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula</b></p>

		<b>cuando es necesario para la elaboración de las actividades</b>
Crit.PV.1.4. Realizar proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	CAA-CSC	Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.
<b>Crit.PV.1.5. 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.</b>	CCL-CCEC	<b>Est.PV.1.5.1. 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.</b>
		<b>Est.PV.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.</b>

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b>	<b>Curso : 4º</b>
--	-----------------------

<b>BLOQUE 2: Dibujo Técnico</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>Crit.PV.2.1. 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>	<b>CMCT-CCEC</b>	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.
		<b>Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</b>
		Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
		<b>Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</b>
<b>Crit.PV.2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva</b>	<b>CMCT</b>	<b>Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</b>
		<b>Est.PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta</b>

<p>en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>		<p>y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p>
		<p><b>Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados.</b></p>
		<p><b>Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</b></p>
<p>Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>CD</p>	<p>Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

<p><b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b></p>	<p><b>Curso : 4º</b></p>
<p><b>BLOQUE 3: Fundamentos del diseño</b></p>	

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<p><b>Crit.PV.3.1. 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>CCL-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.</b></p>
		<p>Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>
<p>Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>CCEC</p>	<p>Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.</p>
<p><b>Crit.PV.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en</b></p>	<p>CCL-CMCT-CD -CAA-CSC-CIE E-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</b></p>

<b>equipo para la creación de ideas originales.</b>	<p>Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p>
	<p><b>Est.PV.3.3.3. 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.</b></p>
	<p>Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p>
	<p><b>Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.</b></p>

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b>	<b>Curso: 4º</b>
--	------------------

<b>BLOQUE 4: Lenguaje audiovisual y multimedia</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<p><b>Crit.PV.4.1.</b>  <b>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.</b></p>	<p>CCL-CCE  C</p>	<p><b>Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.</b></p>
		<p>Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.</p>
<p><b>Crit.PV.4.2.</b>  <b>Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</b></p>	<p>CCL-CD-  CCEC</p>	<p><b>Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</b></p>
		<p><b>Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</b></p>

		Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	CD-CAA-CIEE-CCE C	Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
		Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
		Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
Crit.PV.4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	CCL	Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.

En cuanto a la evaluación de la función docente y la programación, se establecerán unos **indicadores de logro**, que sirven para comprobar si la metodología y la evaluación son las adecuadas y si los recursos y actividades son efectivos. En definitiva, se hace una **autoevaluación**, con la que estamos valorando si el propio proceso de enseñanza-aprendizaje funciona correctamente o no.

### 10.3. MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Una vez tenemos definido cómo y qué evaluar, toca hablar de cuándo se hará. Como recordaremos, al principio del apartado mencionábamos que la evaluación debía ser continua, por lo tanto, se evaluará a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, durante el que contemplamos diferentes momentos. En primer lugar se lleva a cabo una **evaluación inicial**, al inicio de curso, que servirá para determinar, de manera orientativa, el nivel competencial del que partirán nuestros alumnos. La prueba consistirá en una serie de preguntas sobre los estándares de aprendizaje evaluables mínimos, es decir, los niveles mínimos de adquisición de la materia de EPVA del curso inmediatamente anterior; y en la realización de un dibujo. **Este curso, para limitar el intercambio de papeles, esa prueba se realizará a través de un formulario google que cada alumno/a cubrirá en su casa y enviará a través de la cuenta de gmail del centro. Y el dibujo se enviará en fotografía a través de correo electrónico.** Se trata de una prueba no calificable, cuyas preguntas y ejercicios tienen distinto nivel de complejidad, para así poder valorar todos los niveles del alumnado. En esta prueba se valorarán los siguientes aspectos: conocimientos previos; precisión en los trazados, uso correcto de los materiales utilizados, ejecución correcta y solución adecuada, limpieza y ritmo adecuado de trabajo. A partir de la información obtenida, se reorientará la materia, incidiendo en todos los aspectos arriba indicados. Por otra parte, también se llevarán a cabo actividades de evaluación inicial en determinadas unidades didácticas, que servirán, en algunos casos para determinar los conocimientos previos, y en otros casos, para establecer un primer contacto entre el alumno y los contenidos. Además, teniendo en cuenta la secuenciación de las unidades didácticas, algunas actividades de consolidación de las mismas servirán como actividades de iniciación de las siguientes unidades. Posteriormente, a través de actividades de consolidación de contenidos, se lleva a cabo la **evaluación procesual**,

que permite valorar, mediante la observación y corrección de los trabajos, si se produce el aprendizaje significativo o no. Por último, al finalizar el trimestre, se lleva a cabo la **evaluación final**, a través de la valoración de todos los trabajos realizados durante el trimestre junto con la prueba de conocimientos. Sirve no sólo para valorar el resultado del alumno, sino el de la propia actividad docente y la programación didáctica, volviendo a la característica formativa de la evaluación, ya que esto nos permite ajustar y corregir posibles defectos de la misma. Tiene como resultado una nota numérica, que se corresponde con la calificación del alumno.

#### **10.4. CALIFICACIÓN**

Los apartados a tener en cuenta en la materia de EPVA serán los siguientes: **parte práctica, parte teórica y observación sistemática del comportamiento y el interés.**

A continuación, el porcentaje que cada apartado tendrá en la nota trimestral; así como la nota media mínima necesaria para aprobar:

- Parte práctica: **60%- nota media mínima 5 - nota mínima por lámina 3**
- Parte teórica: **30%- nota mínima 3**
- Observación sistemática: **10% - no hay nota mínima.**

En cuanto a la parte práctica, las láminas se puntuarán **de 0 a 10**. Al final del trimestre se hará el cálculo de la nota media de todas las láminas realizadas durante el mismo. Los alumnos o alumnas que no hayan entregado los trabajos en la fecha prevista tendrán una segunda oportunidad de entrega en **una única fecha propuesta por el profesor o la profesora antes de la evaluación**. La nota de dicha lámina tendrá una nota máxima de **5 sobre 10**. Cada trabajo sin entregar se calificará con un 0 y promediará con el resto. **El método de entrega de trabajos será a través del Classroom-** salvo previo aviso de la profesora.

En cuanto a la parte teórica, los exámenes se puntuarán de 0 a 10 y su realización será obligatoria. Cuando un alumno no acuda a la prueba, tendrá que realizarla el primer día que tenga clase de EPVA desde su incorporación. La corrección del examen está supeditada a la entrega del justificante de falta de asistencia pertinente.

La nota en el apartado de observación sistemática se elaborará teniendo en cuenta el comportamiento en el aula, el trabajo, interés y material. Cada vez que un alumno o alumna tiene una falta en los apartados anteriores se les apuntará un negativo. Como

máximo se contempla que en este apartado pueda haber 10 negativos. Para eliminar un negativo bastará con conseguir un positivo. Los positivos se conseguirán a través de pruebas orales que la profesora realizará de forma periódica. Las pruebas orales no tendrán jamás un impacto negativo en la nota; es decir, cuando un alumno no sepa una respuesta no implicará recibir una sanción en la nota.

La nota final de cada trimestre se redondeará al alza a partir de 0,8. Por ejemplo, si un alumno/a tiene un 5,8 se le pondrá un 6 en el boletín. Si otro alumno/a tiene un 5,7 se le pondrá el 5. La nota final del curso se calculará haciendo media de las notas exactas, con dos decimales, de cada trimestre.

No se recogerán trabajos al final de cada trimestre sin causa justificada, si ya están fuera de los plazos fijados por la profesora. Si no se supera una evaluación se entregarán los trabajos pendientes y se realizarán las pruebas oportunas según como se indica en el apartado correspondiente.

#### **10.5. RECUPERACIÓN**

De no tener un 5 en la nota media en la primera y/o segunda evaluación, el alumnado tendrá la oportunidad de recuperar los trimestres. Dicha recuperación consistirá en la **repetición de aquellos ejercicios que no se habían superado** durante el trimestre (en el caso de tener suspensa la parte práctica y/o **la repetición de la prueba de conocimientos (en caso de no haber superado la parte teórica)**). En el caso de que las dos partes estén suspensas, el alumno/a no recupere las evaluaciones anteriores, o que no supere el tercer trimestre, tendrá que realizar un examen de **recuperación final**.

#### **10.6. EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE/ PLANES DE REFUERZO**

Para aprobar la materia de EPVA pendiente, se llevarán a cabo planes de refuerzo personalizados. Cada alumno/a tendrá un plan elaborado según los contenidos mínimos no superados en la materia en el curso anterior, con unas actividades específicas pensadas para trabajar dichos contenidos.

El plan de refuerzo se dará en mano al profesorado que imparta materia a inicio del curso que viene. Por otra parte, se creará un classroom especial para hacer un seguimiento pormenorizado de cada alumno/a.

Así, a inicio de curso, el alumno/a que tenga que desarrollar dicho plan de refuerzo, tendrá a su disposición toda la información – no solo a través de classroom, sino también en papel si hiciese falta.

Por otra parte, las fotocopias necesarias para llevar a cabo las tareas propuestas, serán facilitadas por el departamento al inicio de cada trimestre.

Las tareas propuestas de manera personalizada tienen carácter orientativo; es decir, el profesorado responsable de llevar a cabo el plan puede adaptar los trabajos propuestos si lo considera necesario.

La temporalización del plan de refuerzo se estipulará a inicio del curso en el que se desarrolle.

El alumnado de PMAR con EPVA de 1º ESO suspensa, superará la materia siempre y cuando apruebe el ámbito práctico de PMAR I.

## **PROGRAMACIÓN 2º ESO- PMAR I**

### **1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL GRUPO**

El grupo de PMAR I está compuesto por 3 alumnas y 4 alumnos. Todos han cursado sus estudios anteriores en La Muela. Aparentemente tienen buena predisposición para el trabajo y con ganas de continuar sus estudios acabando la ESO o en una FPB.

### **2. INTRODUCCIÓN**

En el apartado quinto, de estructura del programa y del diseño curricular de la Resolución de 27 de junio de 2016, de la Dirección General de Planificación y Formación Profesional, por la que se dispone la organización de los Programas de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento para su aplicación en los centros de Educación Secundaria de la Comunidad Autónoma de Aragón, en el punto 1, enuncia que el Ámbito Práctico incluirá las materias de Tecnología, en ambos cursos del programa, así como la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para el primer curso del programa. Por lo expuesto en el párrafo anterior, se tendrá en cuenta el currículo de Tecnología y el de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para el primer curso.

### **3. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS**

#### **CLAVES**

En el primer curso de PMAR (2ºESO), la materia de ámbito práctico está integrada por Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual y en el segundo curso de PMAR (3ºESO) por tecnología.

A continuación se exponen cómo contribuye la materia de ámbito práctico a la adquisición de las competencias clave, tanto por plástica (primer curso de PMAR) como tecnología (primer curso de PMAR).

La materia Tecnología contribuye a la adquisición de las todas las competencias clave, y en especial a la “competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología” y a la “competencia digital”.

#### **Competencia en comunicación lingüística**

La contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, utilizado en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de información. La lectura, interpretación y redacción de informes y documentos técnicos contribuye al conocimiento y a la capacidad de utilización de diferentes tipos de textos y sus estructuras formales.

### **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

La Tecnología contribuye a la adquisición de la competencia en ciencia y tecnología principalmente mediante el conocimiento y comprensión de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos, y a través del desarrollo de destrezas técnicas y habilidades para manipular objetos con precisión y seguridad. La interacción con un entorno tecnológico se ve facilitada por el conocimiento y utilización del proceso de resolución técnica de problemas y su aplicación para identificar y dar respuesta a necesidades, evaluando el desarrollo del proceso y sus resultados. El análisis de objetos y sistemas técnicos desde distintos puntos de vista permite conocer cómo han sido diseñados y construidos, los elementos que los forman y su función en el conjunto, facilitando el uso y la conservación. La aplicación de herramientas matemáticas en la realización de cálculos, representación gráfica, uso de escalas y medición de magnitudes contribuye a configurar la competencia matemática.

### **Competencia digital**

Una parte de los contenidos de la materia está dedicada al progreso en la competencia digital. El aprendizaje irá asociado a la localización, tratamiento, elaboración, intercambio, almacenamiento y presentación de información, al uso de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de simulación de procesos tecnológicos y la adecuada utilización de lenguajes específicos como el icónico o el gráfico.

### **Competencia de aprender a aprender**

El desarrollo de estrategias de resolución de problemas tecnológicos mediante la obtención, análisis y selección de información útil para abordar un proyecto contribuye a la adquisición de la competencia de aprender a aprender. La resolución de un problema de forma autónoma y creativa, la evaluación reflexiva de diferentes alternativas, la planificación del trabajo y la evaluación de los resultados proporcionan habilidades y estrategias cognitivas y promueven actitudes y valores necesarios para el aprendizaje.

### **Competencia sociales y cívicas**

La actividad tecnológica se caracteriza por el trabajo colectivo que permite el desarrollo de habilidades relevantes de interacción social: expresar y discutir adecuadamente ideas y razonamientos, escuchar a los demás, abordar dificultades, gestionar conflictos y tomar decisiones, practicando el diálogo y la negociación y adoptando actitudes de respeto y tolerancia.

### **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

La forma de desarrollar la habilidad de transformar las ideas en objetos y sistemas técnicos mediante el método de resolución de proyectos favorece la iniciativa personal y el espíritu emprendedor. El análisis de las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico, desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social fomenta la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos así como la destreza para planificar y gestionar los proyectos.

### **Competencia de conciencia y expresiones culturales**

El diseño de objetos y prototipos tecnológicos en el desarrollo de la resolución de necesidades sociales requiere de un componente de creatividad y de expresión de ideas a través de distintos medios, que pone en relieve la importancia de los factores estéticos y culturales en la vida cotidiana.

En la materia de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**, el desarrollo de las competencias clave se realiza desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales y procedimentales, actitudes y valores propios de la materia.

### **Competencia en comunicación lingüística**

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico. A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Lo que permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de enriquecimiento. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la comunicación a través del lenguaje plástico.

### **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

La relación entre conceptos y procedimientos permite al alumnado razonar técnicamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras. Se conocerán y manipularán materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de los métodos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones, contrastar ideas, diseñar pruebas...) se fomenta la atención, disciplina, rigor, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc.,

### **Competencia digital**

Las tecnologías del aprendizaje permiten el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para buscar y procesar información, 49 transformarla en conocimiento y creaciones propias individuales o grupales. La realización y composición de textos e imágenes digitales, planos, y composiciones visuales y audiovisuales, fomentando el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

### **Competencia de aprender a aprender**

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender,...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla,...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades.

### **Competencia sociales y cívicas**

A partir de la interpretación de la realidad social y su contextualización se toman decisiones, se elaboran respuestas creativas, expresando y comprendiendo diferentes puntos de vista y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo, generando un clima de aula que permita el aprendizaje recíproco y entre iguales. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva.

#### **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.**

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

#### **Competencia de conciencia y expresiones culturales**

El conocimiento y uso de las principales técnicas, materiales, recursos y lenguajes artísticos, y su uso como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones, desarrollará las habilidades perceptiva y comunicativa, la sensibilidad y sentido estético del alumnado. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con actitud crítica, abierta y respetuosa obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artísticas, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

### **4. OBJETIVOS**

#### **I. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA EN SECUNDARIA. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.**

La Educación Secundaria Obligatoria debe contribuir a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan alcanzar los siguientes objetivos:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y

grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar

críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## **II. OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA EN SECUNDARIA. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.**

Los objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 2º de ESO, es decir, para el primer curso del programa de PMAR, son:

- Obj.PV.1. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entendiéndolos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural.
- Obj.PV.2. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.
- Obj.PV.3. Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.
- Obj.PV.4. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Obj.PV.5. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.
- Obj.PV.6. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y analizando los elementos configurados de la imagen y de los procesos comunicativos.
- Obj.PV.7. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.

- Obj.PV.8. Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.
- Obj.PV.9. Planificar y reflexionar, sobre el proceso de realización de proyectos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de su consecución.
- Obj.PV.10. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual.
- Obj.PV.11. Trabajar cooperativamente 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.

### **III. OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA DE SECUNDARIA**

#### **TECNOLOGÍA**

Los objetivos de la materia de tecnología en 2º y 3º de ESO, es decir, para el primer y segundo curso del programa de PMAR, son:

- Obj.TC.1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que resuelvan el problema estudiado y evaluar su idoneidad.
- Obj.TC.2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos para el análisis, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos, valorando en cada situación el alcance de los posibles riesgos que implican para la seguridad y la salud de las personas y la adopción de medidas de protección general e individual que se requieran.
- Obj.TC.3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.

- Obj.TC.4. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador, así como su funcionamiento e interconexión mediante dispositivos móviles e inalámbricos o cableados para intercambiar información y datos. Manejar con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar y presentar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.
- Obj.TC.5. Valorar críticamente, aplicando los conocimientos adquiridos, las repercusiones de la actividad tecnológica en la vida cotidiana y la calidad de vida, manifestando y argumentando ideas y opiniones.
- Obj.TC.6. Transmitir con precisión conocimientos e ideas sobre procesos o productos tecnológicos concretos, utilizando e interpretando adecuadamente vocabulario, símbolos y formas de expresión propias del lenguaje tecnológico.
- Obj.TC.7. Actuar con autonomía, confianza y seguridad y utilizar los protocolos de actuación apropiados al inspeccionar, manipular e intervenir en máquinas, sistemas y procesos técnicos para comprender su funcionamiento, sensibilizando al alumnado de la importancia de la identificación de los riesgos para la seguridad y la salud en el trabajo.
- Obj.TC.8. Buscar, seleccionar, comprender y relacionar la información obtenida de fuentes diversas, incluida la que proporciona el entorno físico y social, los medios de comunicación y las Tecnologías de la Información y la Comunicación, tratarla de acuerdo con el fin perseguido y comunicarla a los demás, de forma oral y escrita, de manera organizada e inteligible.
- Obj.TC.9. Potenciar actitudes flexibles y responsables en el trabajo en equipo y de relación interpersonal, en la toma de decisiones, ejecución de tareas, búsqueda de soluciones y toma de iniciativas o acciones emprendedoras, valorando la importancia de trabajar como miembro de un equipo en la resolución de problemas tecnológicos, asumiendo responsabilidades individuales en la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de cooperación, tolerancia y solidaridad.

## **5. CONTENIDOS**

La asignatura es de 6 horas a la semana porque abarca los contenidos de tecnología y Educación plástica y visual de 2º de ESO.

En negrita se destacarán aquellos contenidos que se consideren mínimos.

### **TECNOLOGÍA**

- **BLOQUE 1:** Proceso de resolución de problemas tecnológicos

### **CONTENIDOS:**

- **La Tecnología: Definición, historia, influencia en la sociedad. Proceso de resolución técnica de problemas. Análisis de objetos técnicos.**
- **Búsquedas de información avanzadas.**
- **Operaciones técnicas básicas en el taller de tecnología, útiles y herramientas de trabajo. Hoja de proceso y despiece de un proyecto técnico. Creación de nuevos objetos y su influencia en la sociedad.**
- **Seguridad e higiene en el trabajo.** Repercusiones medioambientales del proceso tecnológico
- **BLOQUE 2: Expresión y comunicación técnica.**

### **CONTENIDOS:**

- **Expresión gráfica: Representación de objetos mediante bocetos y croquis, normalización, escala y acotación.**
- **Vistas de un objeto: Planta, alzado y perfil.**
- Memoria técnica de un proyecto.
- **BLOQUE 3: Materiales de uso técnico.**

### **CONTENIDOS:**

- **Materiales de uso técnico: Clasificación y características.**  
La madera y sus derivados, los metales, clasificación, propiedades y aplicaciones.
- Técnicas de mecanizado, unión y acabado. Técnicas de fabricación y conformado.
- **Normas de seguridad y salud en el trabajo con útiles y herramientas.**

### **BLOQUE 4: Estructuras, sistemas mecánicos y eléctricos**

#### **CONTENIDOS:**

- Estructuras: Tipos, elementos que las componen y esfuerzos a los que están sometidos. Estabilidad, rigidez y resistencia.
- **Máquinas y movimientos: Clasificación. Máquinas simples. Mecanismos básicos de transmisión simple y transformación de movimiento.**
- La electricidad: producción, efectos y conversión de la energía eléctrica.
- Elementos componentes de un circuito eléctrico. Simbología mecánica y eléctrica.

- **Magnitudes eléctricas básicas. Ley de Ohm. Resolución de circuitos eléctricos sencillos: serie y paralelo.**

- **BLOQUE 5: Tecnologías de la Información y la Comunicación**

#### **CONTENIDOS:**

- **Elementos componentes de un sistema informático. Hardware: Memorias, periféricos y dispositivos de almacenamiento.**
- **Software de un equipo informático: sistema operativo y programas básicos.**
- **Procesadores de texto.**

### **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

#### **BLOQUE 1: Expresión Plástica**

- **Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.**
- **Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.**
- **Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad... Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.**
- **Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos.**
- **La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles.**
- **El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo. Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés.**
- **Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.**
- **Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales.**

- **Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.**
- **Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.**
- **Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.**

#### **BLOQUE 2: Comunicación audiovisual**

- **Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.**
- Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales.
- Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
- **Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).**
- Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.
- Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía.
- **Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.).** Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario. Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Cámara fotográfica, cámara de vídeo, programas informáticos, etc.

- Factores de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. Valoración crítica de la obra de arte.

### **BLOQUE 3: Dibujo técnico**

- **Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.**
- Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza.
- **Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones.**
- **Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.**
- Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. **Óvalo, ovoide** y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.
- **Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones.**
- **Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación.** Aplicación en diseños geométricos.
- Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y volumen. **Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.**
- **Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.**

### **6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES:**

<b>2ºESO PMAR I TECNOLOGIA</b>	<b>Curso: 2ºESO PMAR I</b>
--------------------------------	--------------------------------

**BLOQUE 1: Proceso de resolución de problemas tecnológicos**

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
Crit.TC.1.1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.	CMCT-CS	Analiza los objetos y sistemas técnicos para explicar su funcionamiento, distinguir sus elementos y las funciones que realizan.
	C-CIEE-C CEC	Enumera las fases principales del proyecto tecnológico y planifica su desarrollo.

<b>Crit.TC.1.2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.</b>	CCL-CMC T-CD-CAA -CSC	Elabora los documentos técnicos necesarios en el proceso seguido en la elaboración de un objeto tecnológico.
		<b>Realiza búsquedas de información relevante en Internet.</b>
<b>BLOQUE 2: Expresión y comunicación técnica</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>Crit.TC.2.1. Representar objetos mediante vistas aplicando criterios de normalización y escalas</b>	CMCT	<b>Identifica la simbología estandarizada de los elementos básicos para los proyectos que desarrolla.</b>

		<p>Confecciona representaciones esquemáticas de los circuitos y prototipos que desarrolla.</p>
<p><b>Crit.TC.2.2. Interpretar y elaborar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.</b></p>	<p>CMCT-CA A</p>	<p>Diseña y dimensiona adecuadamente los elementos de soporte y estructuras de apoyo.</p> <p>Elabora documentos de texto para las memorias, hojas de cálculo para los presupuestos.</p>
		<p><b>Elabora documentos de texto para las memorias, hojas</b></p>

		<b>de cálculo para los presupuestos.</b>
Crit.TC.2.3. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.	CCL-CMC T-CD	Emplea software de presentación para la exposición de uso individual o para su publicación como documentos colaborativos en red.
<b>BLOQUE 3: Materiales de uso técnico</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
Crit.TC.3.1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.	CCL-CMCT	Explica cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.

		Respetar las normas de seguridad eléctrica y física.
<b>Crit.TC.3.2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.</b>	CMCT-CA A-CSC-CI EE	<b>Utiliza con precisión y seguridad los sistemas de corte y fijación.</b>
		Analiza la documentación relevante antes de afrontar un nuevo proceso en el taller.

<b>BLOQUE 4: Estructuras, sistemas mecánicos y eléctricos</b>	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
<b>Crit.TC.4.1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.</b>	CCL-CMC T-CD
Crit.TC.4.2. Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.	CCL-CMC T-CD

Crit.TC.4.3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.	CCL-CMC T
Crit.TC.4.4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.	CMCT
Crit.TC.4.5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.	CMCT-CA A
<b>BLOQUE 5: Tecnologías de la información y la comunicación</b>	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
<b>Crit.TC.5.1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático.</b>	CMCT-CD
<b>Crit.TC.5.3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.</b>	CMCT-CD- CAA-CIEE

<b>2ºESO PMAR I EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b>		<b>Curso: 2ºESO PMAR I</b>
<b>BLOQUE 1: Expresión Plástica</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC	Est.PV.1.1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano

		analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
<b>Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</b>	<b>CAAC-CCEC</b>	<b>Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</b>
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	CIEE-CCEC	Est.PV.1.3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).
<b>Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</b>	<b>CMCT-CCEC</b>	<b>Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.</b>
		Est.PV.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus

		características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.
<b>Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</b>	CCEC	<b>Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.</b>
<b>Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</b>	CD-CCEC	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustrativa.
		<b>Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</b>
<b>Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</b>	CCEC	<b>Est.PV.1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de frottage, estarcido... utilizándolas</b>

		<b>con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.</b>
<b>Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</b>	CAA	<b>Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.</b>
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA-CD	Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.
<b>Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</b>	CCEC	<b>Est.PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.</b>
<b>Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La</b>	CAA-CSC-CCEC	<b>Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma</b>

<p>témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>		<p><b>adecuada al objetivo de la actividad.</b></p>
		<p>Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.</p>
		<p><b>Est.PV.1.11.3.</b>  <b>Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...)</b>  <b>valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.</b></p>
		<p>Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p>
		<p>Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma</p>

		<p>responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p><b>Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándole al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</b></p>
<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b>		<b>Curso: 2ºESO PMAR I</b>
<b>BLOQUE 2: Comunicación audiovisual</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</b>	CMCT	Est.PV.2.1.1. <b>Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</b>

<p><b>Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</b></p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</b></p>
		<p>Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>
<p>Crit.PV.2.3. Identificar <b>significante</b> y <b>significado</b> en un signo visual.</p>	<p>CCL</p>	<p>Est.PV.2.3.1. Distingue <b>significante</b> y <b>significado</b> en un signo visual.</p>
<p><b>Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</b></p>	<p>CCEC</p>	<p><b>Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</b></p>
		<p>Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p>

		Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
<b>Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</b>	CCEC	Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.
		<b>Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).</b>
<b>Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</b>	CCL-CAA	Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

		<p>Est.PV.2.6.2.</p> <p>Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>
<p><b>Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</b></p>	<p>CCEC - CD-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.2.7.1.</b></p> <p><b>Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</b></p> <hr/> <p><b>Est.PV.2.7.2.</b></p> <p><b>Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando</b></p>

		<b>diferentes leyes compositivas.</b>
<b>Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</b>	CCEC-CCL	<b>Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</b>
Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	CD-CCEC	Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL	Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
<b>Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</b>	CCL-CD	Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de

		comunicación audiovisual.
		<b>Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</b>
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CSC-CCEC	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.
Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CCL-CCEC	Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.

<p><b>Crit.PV.2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándose en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</b></p>	<p>CCEC-CSC</p>	<p><b>Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</b></p>
<p>Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>CMCT-CD</p>	<p>Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>

<p><b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</b></p>		<p><b>Curso: 2ºESO PMAR I</b></p>
<p><b>BLOQUE 3: Dibujo técnico</b></p>		
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>COMPETENCIAS CLAVE</b></p>	<p><b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b></p>

<b>Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</b>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.
		<b>Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.</b>
Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	CMCT-CAA	Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.
<b>Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</b>	CMCT	<b>Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</b>
<b>Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</b>	CMCT	<b>Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados</b>

		geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.
<b>Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</b>	CMCT-CCEC	<b>Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.</b>
<b>Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</b>	CMCT	<b>Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.</b>
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT	Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
<b>Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</b>	CMCT	<b>Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</b>
Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT	Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.

<p><b>Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</b></p>
		<p><b>Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.</b></p>
<p>Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. (Este contenido está fuera de su bloque pero en la ley viene así, mal colocado)</p>	<p>CAA-CSC-CIEE</p>	<p>Est.PV.2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p>

<p><b>Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</b></p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.</b></p>
<p>Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p>	<p>CMCT-CAA</p>	<p>Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.</p>
<p>Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.</p>
<p>Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>CCEC-CMCT</p>	<p>Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.</p>

<p><b>Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</b></p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.</b></p>
<p>Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p>	<p>CMCT-CAA</p>	<p>Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.</p>
<p><b>Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.</b></p>

<p>Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p>Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>
		<p>Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>
<p>Crit.PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Est.PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.</p>
<p>Crit.PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p>Est.PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.</p>

<p>Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Est.PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.</p>
<p><b>Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</b></p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</b></p>	<p>CMCT</p>	<p><b>Est.PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.</b></p>
<p><b>Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</b></p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p>Est.PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p>

<p><b>Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</b></p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p><b>Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</b></p>
---	------------------	--

## 7. LA EVALUACIÓN

### 7.1. Evaluación de los aprendizajes y del proceso de enseñanza.

La evaluación del aprendizaje será continua, formativa, integradora y diferenciada.

El carácter continuo de la evaluación y la utilización de técnicas, procedimientos e instrumentos diversos para llevarla a cabo deberán permitir la constatación de los progresos realizados por cada alumno, teniendo en cuenta su particular situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, actitudes, ritmos y estilos de aprendizaje. Así mismo debido al carácter formativo, la evaluación deberá servir para orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje que mejor favorezcan la consecución de los objetivos educativos.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de apoyo educativo.

### 7.2. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

El profesor evaluará tanto los aprendizajes de los alumnos como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente. Igualmente evaluará la programación didáctica y el desarrollo del currículo en relación con su adecuación a las necesidades y características del alumnado del centro.

Se utilizarán diversos procedimientos de evaluación con diversos instrumentos:

- La autoevaluación: conviene que el alumno sea crítico con su trabajo, y la mejor manera es que evalúe los resultados obtenidos. Debe tener muy presente el esfuerzo realizado y actuar en consecuencia. El alumno nos informa de cómo ha participado en el proceso de aprendizaje y de cómo valora su esfuerzo.
- La coevaluación: de la misma manera que podemos solicitar a un alumno que se evalúe a sí mismo, podemos solicitar que evalúe un trabajo ajeno, esto le ayuda a esgrimir argumentos que apoyan sus valoraciones y a aplicar dichos razonamientos a su propio trabajo.
- La observación directa: es la principal técnica a la hora de evaluar, debemos considerar la participación en clase, la predisposición al trabajo, el orden, la interacción en el grupo, los debates, el asesoramiento, la constancia, el hábito de estudio, etc.

- El asesoramiento del profesor al alumno: y el diálogo establecido entre ambos sobre el proceso del aprendizaje de las actividades ayuda a desarrollar la evaluación correctiva.
- Análisis de ejercicios y trabajos: Todo trabajo es evaluado, todas las actividades y las anotaciones sobre el desarrollo de los trabajos, las láminas, el correcto uso del material, el cuidado y ordenamiento de la carpeta, etc.
- Pruebas objetivas: los exámenes se tratan de otro instrumento más de evaluación que nos informa de los conocimientos adquiridos en un momento dado y oportuno.
- Observación diaria de la evolución del alumnado, comprobación y consolidación de conocimientos adquiridos en su aprendizaje cotidiano, mediante preguntas directas, se tratan de otro instrumento más de evaluación que nos informa de los conocimientos adquiridos en un momento dado y oportuno.
- Para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje y de la práctica docente se analizará los siguientes aspectos: la organización y la coordinación, la planificación de las tareas y la participación.
- Los instrumentos y procedimientos para evaluar este proceso son: el diálogo, entrevistas y cuestionarios a los padres y a los alumnos, los debates organizados como actividades en las sesiones, los resultados de aprendizajes de los alumnos, análisis y sugerencias por parte de observadores externos como son los compañeros del centro.
- En la evaluación de la programación, se atenderán a los siguientes indicadores: como se están desarrollando en clase la relación entre objetivos y contenidos, la adecuación de estos con las necesidades reales y la adecuación de los medios y metodología también con las necesidades reales.
- Los datos se recogen en diversos **instrumentos para la evaluación:**
  1. La carpeta de trabajos prácticos.
  2. Control periódico de: material disponible, realización de los deberes y tareas encomendadas.
  3. Puntualidad en la entrega de los ejercicios plásticos.

## **8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

A continuación, el porcentaje que cada apartado tendrá en la nota trimestral; así como la nota media mínima necesaria para aprobar:

## **2°ESO PMAR I**

Parte práctica: **60%- nota media mínima 5 - nota mínima por lámina 3**

Parte teórica: **30%- nota mínima 3**

Observación sistemática: **10% - no hay nota mínima.**

En cuanto a la parte práctica, las láminas se puntuarán **de 0 a 10**. Al final del trimestre se hará el cálculo de la nota media de todas las láminas realizadas durante el mismo. Los alumnos o alumnas que no hayan entregado los trabajos en la fecha prevista tendrán una segunda oportunidad de entrega en **una única fecha propuesta por el profesor o la profesora antes de la evaluación**. La nota de dicha lámina tendrá una nota máxima de **5 sobre 10**. Cada trabajo sin entregar se calificará con un 0 y promediará con el resto. **El método de entrega de trabajos será a través del Classroom-** salvo previo aviso de la profesora.

En cuanto a la parte teórica, los exámenes se puntuarán de 0 a 10 y su realización será obligatoria. Cuando un alumno no acuda a la prueba, tendrá que realizarla el primer día que tenga clase de **Ámbito Práctico** desde su incorporación. La corrección del examen está supeditada a la entrega del justificante de falta de asistencia pertinente. En caso de confinamiento, la prueba podrá realizarse en modalidad online, a través de cuestionarios Google.

La nota en el apartado de observación sistemática se elaborará teniendo en cuenta el comportamiento en el aula, el trabajo, interés y material. Cada vez que un alumno o alumna tiene una falta en los apartados anteriores se les apuntará un negativo. Como máximo se contempla que en este apartado pueda haber 10 negativos. Para eliminar un negativo bastará con conseguir un positivo. Los positivos se conseguirán a través de pruebas orales que la profesora realizará de forma periódica. Las pruebas orales no tendrán jamás un impacto negativo en la nota; es decir, cuando un alumno no sepa una respuesta no implicará recibir una sanción en la nota.

La nota final de cada trimestre se redondeará al alza a partir de 0,8. Por ejemplo, si un alumno tiene un 5,8 se le pondrá un 6 en el boletín. Si otro alumno tiene un 5,7 se le pondrá el 5. La nota final del curso se calculará haciendo media de las notas exactas, con dos decimales, de cada trimestre.

No se recogerán trabajos al final de cada trimestre sin causa justificada, si ya están fuera de los plazos fijados por la profesora. Si no se supera una evaluación se entregarán los trabajos pendientes y se realizarán las pruebas oportunas según como se indica en el apartado correspondiente.

El requisito indispensable para aplicar estos criterios de calificación será que los alumnos entreguen el 85% de los ejercicios prácticos propuestos y que realicen todos los exámenes establecidos.

## **9. METODOLOGÍA**

El carácter teórico-práctico del ámbito práctico de PMAR fomenta el aprendizaje competencial a partir de metodologías activas, desde una planificación rigurosa adaptada al contexto específico del grupo clase.

La metodología debe partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, debe enfocarse a la realización de tareas o situaciones problema contextualizadas y planteadas en base a objetivos concretos. El alumno deberá resolverlas haciendo un uso adecuado de los distintos conocimientos, destrezas, actitudes y valores que la materia pone en juego.

Los métodos docentes deberán despertar y mantener la motivación del alumno por aprender, asumiendo un papel activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje. Es por ello que el profesorado facilitará que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula. Estas metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo. Las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir que cada alumno desarrolle las inteligencias múltiples, compartiendo y construyendo el conocimiento mediante dinámicas que permitan el intercambio colectivo de ideas.

La enseñanza del ámbito de PMAR utilizará metodologías que contextualizan el aprendizaje en relación con el medio y que permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas. Se favorece la participación activa, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía, generando aprendizajes transferibles y significativos. Se pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la investigación, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicándolo a proyectos reales. Se orienta al alumno a que desarrolle e integre de manera activa y funcional los diversos aprendizajes adquiridos desde otras materias.

El alumno debe tener la oportunidad de identificar, comprender y expresar sus propias emociones, para a partir de ello, poder conectar con las emociones de los otros. Por ello el profesorado favorecerá didácticas que incorporen lo emergente y vivencial que surge en el aula. Esto le permitirá conocer y atender mucho mejor los intereses, inquietudes y necesidades de su alumnado. Esto favorecerá la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje. El punto de partida será el nivel competencial inicial del alumnado, que permitirá graduar la secuencia de los aprendizajes requeridos.

El profesorado debe implicarse en la búsqueda, elaboración y diseño de materiales y recursos didácticos variados en coordinación con otras áreas. En este contexto metodológico son recomendables los instrumentos que posibiliten la evaluación continua y permitan compartir resultados de aprendizaje, como el portfolio de aprendizaje que favorecerá la revisión continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje y evaluación, así el alumnado participa en el seguimiento y evaluación de sus propios logros (mediante la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación).

En el **inicio de curso** el alumnado será informado detalladamente de los diferentes materiales que ha de procurarse para la realización de trabajos, de los criterios de evaluación y recuperación, así como la importancia de la educación en valores determinante para superar con éxito la materia.

Concretando en los siguientes puntos:

- Materiales necesarios para el desarrollo del aprendizaje.
- Criterios de evaluación, calificación y recuperación de la materia.
- Criterios de evaluación y calificación de pendientes de cursos anteriores.
- Concreción en los criterios de presentación de trabajos y actividades, uso de materiales y realización de pruebas teórico-prácticas.
- Cuando se use el libro de texto, los alumnos leerán los contenidos por turnos para toda la clase, la docente mediante los medios audiovisuales mostrará imágenes con ejemplos y realizará preguntas al alumnado a fin de verificar sus conocimientos, y aclarar dudas, si las hubiese.

A fin de motivar al alumnado, es importante que se les muestre trabajos de sus compañeros de cursos anteriores, así como ejemplos de la vida cotidiana, instándose a no copiar, sino a crear.

Para la adquisición de aprendizajes significativos deberán considerarse los conocimientos previos adquiridos en el área artística de Educación Primaria (dramatización, música y plástica). En esta etapa se habrán desarrollado aspectos de psicomotricidad que facilitarán el manejo de instrumentos de expresión gráfica y la capacidad de comprensión de las imágenes de su entorno.

Como continuación del proceso de enseñanza y aprendizaje, se proporcionarán a los alumnos de los primeros cursos situaciones motivadoras que surgirán del amplio entorno visual histórico y contemporáneo. Ya en cursos posteriores se afianzarán y ampliarán los aprendizajes del alumnado, integrándose dentro del conjunto de relaciones conceptuales y lógicas de éste, de modo que favorezcan la adquisición de las competencias básicas de la Educación secundaria y a las que la Educación plástica, visual y audiovisual de un modo notable.

El carácter analítico y creativo de la materia de Educación plástica, visual y audiovisual facilita enormemente que el alumnado realice aprendizajes significativos por sí mismo.

Estos aprendizajes se refuerzan con el uso de la memorización comprensiva, la aplicación de la memoria visual, el desarrollo de la capacidad de comprensión espacial y toda una serie de habilidades características de esta materia.

El currículo de la materia para la Educación secundaria obligatoria pretende que el alumnado valore el entorno visual tanto en la naturaleza como en la creación humana, que desarrolle los fundamentos propios del lenguaje plástico y que, a través de dichos conocimientos, exprese sus sentimientos, ideas, vivencias, etc.

Para alcanzar estos objetivos se tendrán en cuenta los siguientes **criterios**:

✓ Organización cíclica de los contenidos, en lo que se conoce como aprendizajes en espiral. A lo largo de los cursos se irá graduando el nivel de dificultad de los contenidos, de forma que en los primeros cursos se impartirán como iniciación para llegar a una mayor especialización en los últimos, donde el alumnado podrá desarrollar los trabajos de forma más creativa, con técnicas más elaboradas y progresivamente con mayor precisión y pulcritud.

✓ Interés y utilidad de los contenidos. Se presentarán al alumnado de forma clara y atractiva, teniendo en cuenta sus intereses y la finalidad y utilidad de estos contenidos, para que puedan poner en práctica los nuevos conocimientos. Para ello hay que incidir en el saber ver (saber percibir-analizar) y saber hacer (saber expresar-crear), y así el alumnado podrá primero observar las peculiaridades propias de los contenidos de la materia y sacar unas conclusiones que le permitirán posteriormente realizar obras o análisis de carácter propio.

✓ Comprensión y reflexión personal. Se fomentará la comprensión de los contenidos y la formación de aprendizajes significativos para fomentar la reflexión personal tanto del proceso como del resultado. El uso de ejemplos variados, tanto del entorno como de los propios compañeros, servirá para desarrollar de forma crítica el análisis de dicho proceso.

✓ El papel activo del alumnado es uno de los factores decisivos en la realización de los aprendizajes escolares. El alumno en último término modifica y reelabora sus esquemas de conocimiento, construyendo su propio aprendizaje. Para ello, en este proceso el profesorado ayudará al alumno a activar sus conocimientos de tal manera que le permita establecer relaciones entre los contenidos y experiencias previas y los nuevos contenidos, así como el uso de la memorización comprensiva.

- ✓ El proceso de enseñanza garantizará la funcionalidad de los aprendizajes a través del desarrollo de las competencias clave, de tal manera que sea posible la aplicación práctica del conocimiento adquirido y, sobre todo, que los contenidos sean necesarios y útiles para llevar a cabo otros aprendizajes y para abordar ordenadamente la adquisición de otros contenidos.✓ Los contenidos se presentarán con una estructuración clara de sus relaciones, planteando la interrelación entre distintos contenidos de una misma materia y entre contenidos de diferentes materias. Será preciso ayudar al alumno a organizar la información nueva en agrupamientos significativos, con el fin de aumentar la comprensión y recuerdo de los conceptos.
- ✓ Asimismo, la adaptación de los principios básicos del método científico en las diferentes materias debe favorecer el desarrollo de procesos cognitivos, la autorregulación y la valoración del propio aprendizaje. Por ello, será preciso incidir en actividades que permitan el planteamiento y resolución de problemas y la búsqueda, selección y procesamiento de la información.
- ✓ Las tecnologías de la información y la comunicación constituirán una herramienta cotidiana en las actividades de enseñanza y aprendizaje de las diferentes materias, como instrumento de trabajo para explorar, analizar e intercambiar información.
- ✓ Los métodos de trabajo guardan una estrecha relación con el clima del aula y con la convivencia, uno de los aprendizajes esenciales en la educación básica. Por ello, deben contener los necesarios elementos de variedad, de adaptación a las personas y de equilibrio entre el trabajo personal y el cooperativo. Han de ir asociados, en consecuencia, a una regulación de la participación de los alumnos, de tal forma que, con su intervención, favorezcan el aprovechamiento del tiempo, la confianza y la colaboración.
- ✓ La diversidad de capacidades, motivaciones e intereses del alumnado requiere la formulación de un currículo flexible, capaz de dar respuesta a esa diversidad. Por ello, la concreción del currículo permitirá incorporar procedimientos diversos que susciten el interés del alumnado y que favorezcan diversos tipos de agrupamientos para facilitar la motivación de los alumnos y el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con objeto de facilitar el tránsito entre las etapas educativas, los procesos de enseñanza y aprendizaje se irán adaptando progresivamente a las peculiaridades organizativas y metodológicas más adecuadas para el progreso de los alumnos.

EL RESTO DE PUNTOS SE COMPARTEN CON LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA GENERAL DE E. PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.