

COLEXIO APOSTÓLICO MERCEDARIO DE VERÍN



EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. **1º**
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

0. ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVOS
3. COMPETENCIAS
4. UNIDADES DIDÁCTICAS
5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
6. METODOLOGÍA. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS
7. ELEMENTOS TRANSVERSALES
8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
9. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE
10. ACTIVIDAD LECTIVA. SEMIPRESENCIAL
11. ACTIVIDAD LECTIVA, NO PRESENCIAL

1. INTRODUCCIÓN

En la presente Programación Didáctica se desarrollan todos los aspectos referidos a la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) de la materia que compete al Departamento de Educación Plástica Visual y Audiovisual.

a) Justificación de la programación

MARCO LEGAL

NORMATIVA ESTATAL

Real Decreto 310/2016 de 29 de julio, (BOE 30/07/2016), por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. (BOE de 10 de diciembre)

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE de 3 de enero)

Real Decreto 83/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento orgánico de los institutos de Educación Secundaria. (BOE de 21 de febrero)

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. (BOE de 29 de enero)

NORMATIVA AUTONÓMICA

Decreto 86/2015, de 25 de junio, por el que se establece para la Comunidad de Galicia el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. (BOG de 29 de junio)

A través de dicha normativa es como se ha diseñado esta programación y a la que se hará alusión continuamente durante el desarrollo de la misma. De igual modo debemos tener presente que para la realización de esta programación se ha valorado la reflexión tomada por los distintos equipos educativos del centro una vez efectuadas las sesiones de evaluación inicial, que nos permiten dotar a la programación de un contexto real de aula, atendiendo a los resultados obtenidos y a las necesidades detectadas con dicha evaluación inicial.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN LA SOCIEDAD

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en esta comunidad en 1º y 2º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 4º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la Inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y

contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma. Galicia es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico gallego cuenta con numerosos referentes universales, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

La educación, a través de la institución escolar o familiar, debe ayudar a influir en la gente joven para encontrar una forma de vida que le proporcione felicidad y asegure su valor social. Pero, ¿qué papel tiene el arte en la educación? La educación por el arte tiene una influencia notable y perdurable que supera la mera instrucción, ya que es un componente esencial del perfil humano. El arte como expresión forma parte de la vida cotidiana del hombre, de la filosofía de su existencia y de las convicciones religiosas y sociales de la sociedad a la que pertenece. Por eso, el arte y sus manifestaciones se convierten en valedores de la libertad individual, de la imaginación como impulsora del desarrollo y evolución y, en definitiva, de la creatividad como "aptitud para producir en una composición dada, ideas o productos esencialmente nuevos sin que su autor las conociera antes".

Gracias a esto, la sociedad se desarrolla y evoluciona. La expresión por medio de signos y símbolos gráficos es una necesidad del hombre desde la Prehistoria ante la ineludible exigencia que el ser humano tiene de plasmar sus experiencias, tanto internas como externas, en un soporte. Incluso podemos decir que la comunicación visual y gráfica es anterior a cualquier otro medio de expresión como el verbal. La comunicación visual perdura hasta nuestros días lo único que ha cambiado son los medios (informáticos) y necesidades. La educación por el arte es un elemento esencial en el proceso de formación integral de la persona y por ello ineludible contemplarla en el currículo escolar de la enseñanza obligatoria. Además, la conveniencia de una Educación Visual es un hecho que a lo largo de los años se ha convertido en una necesidad. No podemos olvidar que vivimos en una civilización visual, donde los medios (eminentemente audiovisuales) se han "democratizado" radicalmente. Cualquier persona desde su casa puede crear una imagen, una página Web, un diseño, un fotomontaje... Todo ello, gracias a los avances técnicos, facilidades e inmediatez de las herramientas.

Por eso, la Educación Plástica y Visual cobra mayor importancia en la sociedad que vivimos. Sin embargo, aún debemos enfrentarnos al gran problema de los prejuicios sociales ante el hecho de la formación estética y artística. Entre ellos, debemos destacar dos:

- Autolimitación ("no se me da bien")
- Despectivo ("no sirve para nada")

Vencer estos prejuicios, del alumno, de sus padres e incluso de los propios docentes, debe ser nuestro caballo de batalla. En este contexto, la Educación

Secundaria Obligatoria constituye un marco formativo clave para el adolescente. Estos van a abandonar la infancia y entrar en transición al mundo adulto, sufriendo cambios en su desarrollo a nivel fisiológico, cognitivo y socio-afectivo. El objetivo esencial de la Educación Plástica y Visual es dotar al alumno de los recursos necesarios para expresarse con el lenguaje gráfico-plástico y poder juzgar el hecho artístico. Para ello, nuestra materia posee una doble dimensión: Dimensión productiva, referente a los 5 procedimientos, y a la que tradicionalmente se ha dado más importancia. Dimensión crítica, relacionada con hábitos y valores educativos.

El lenguaje plástico, protagonista del área necesita de dos niveles de comunicación:

Saber comprender-saber ver / Saber expresarse-saber hacer

Además de contribuir al desarrollo de funciones comunicativas y expresivas, la concreción del área contribuirá al desarrollo de las siguientes capacidades: Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, investigar diversas técnicas plásticas y visuales. Motrices, conducir las sobradas energías de los adolescentes a través del trabajo manual, que disminuirá el miedo al ridículo y afianzará la personalidad. Además, la precisión y exactitud no están reñidas con el gesto rápido y espontáneo. Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal. Sociales y afectivas como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo. De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos, revisar al acabar cada una de las fases. La realidad cotidiana, tanto natural, como de imágenes y hechos plásticos en la que viven inmersos los alumnos y donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los diversos medios, cine, TV, imagen digital, etc., deberá ser siempre el punto de partida del área.

En definitiva, la Educación Plástica y Visual como disciplina, aporta, entre otros aspectos, la semántica de lenguajes no verbales, códigos de signos y símbolos gráficos que posibilitan y amplían su campo de expresión y comunicación.

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

Los términos programación, planificación, diseño, etc., se refieren al proceso de toma de decisiones mediante el cual el docente prevé su intervención educativa de una forma sistemática. En este proceso se pretende dar unidad y estructura a la labor educativa. Para ello deberemos tener en cuenta al propio alumno, su entorno, los medios y materiales disponibles, etc., para alcanzar las metas fijadas. Con la Programación se da forma al tercer nivel de concreción marcado en los textos legislativos que nos sirven de referencia.

La necesidad de diseñar una programación que planifique el proceso de desarrollo de la acción didáctica está ampliamente justificada. Algunos motivos evidentes para realizarlo podrían ser:

- Eliminar el azar, y con él las pérdidas de tiempo. Aunque eliminar el azar no implique eliminar la capacidad de añadir nuevas ideas, corregir errores, remodelar tiempos, rectificar imprevistos, readaptarnos al alumnado, etc.

- Sistematizar y ordenar el proceso de enseñanza aprendizaje. Nos garantiza una consecución lógica de los contenidos a impartir, siempre en orden ascendente teniendo en cuenta la complejidad y dificultad de los mismos.
- Adaptar el trabajo pedagógico a las características del contexto.

Dicha programación debe ser revisada y evaluada por el departamento de manera sistemática en cada evaluación, y podría ser completada o ajustada ante la aparición de necesidades imperiosas que así lo requieran. Así mismo, en la memoria final, el departamento evalúa el éxito de logro de esta programación. También debemos tener presente la evaluación de la práctica docente, que debe ser un proceso de autoevaluación frente a los resultados obtenidos, así como un proceso de escucha activa para con el alumnado y sus necesidades.

CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO

Una de las características fundamentales en la Educación Secundaria Obligatoria, para facilitar al alumnado la consecución de los objetivos que se propone, es que el currículo es abierto y flexible, correspondiendo al profesorado su concreción y desarrollo.

La programación didáctica es una parte esencial para la planificación educativa a corto plazo, donde se proyectan y concretan los documentos que forman parte de la planificación del centro. Es un proyecto de trabajo para el aula que facilita la práctica docente, asegura coherencia entre las intenciones educativas y la práctica en el aula, y sirve como instrumento de planificación, desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta programación se diseña atendiendo a todo lo anterior y además, manteniendo las siguientes características:

- Coherencia entre el proyecto pedagógico y las características concretas del alumnado.
- Contextualización en el entorno y las peculiaridades del grupo.
- Realismo acorde con los objetivos y las condiciones del contexto.
- Colaboración entre el profesorado que formará parte del equipo docente.
- La diversidad del alumnado.

Para alcanzar estos objetivos es necesario seleccionar y secuenciar los contenidos de forma que éstos sean:

- Adecuados para la edad de los alumnos.
- Con tiempo disponible para su desarrollo.
- Con coherencia entre los contenidos de los cursos de cada etapa y los de la siguiente.
- Interrelacionando los contenidos de los distintos bloques temáticos.
- Que permitan ser trabajados a distintos niveles de profundidad.
 - A la hora de secuenciar, el criterio fundamental será la complejidad de los conceptos y los procedimientos necesarios para desarrollar ese contenido, teniendo en cuenta los conocimientos previos que requieren y la madurez mental de los alumnos y alumnas.
 - Es fundamental que la secuenciación de los bloques sea abierta.
 - Por último, y no menos importante, la revisión de la programación al finalizar el curso escolar, teniendo en cuenta los resultados del trabajo desarrollado.

Si queremos que nuestros alumnos hagan realmente matemáticas debemos ser conscientes de las dificultades que les surgirán en su proceso de aprendizaje. Por tanto, el profesor o profesora no puede eliminar las dificultades que este proceso conlleva, pero su forma de actuar en clase sí puede facilitarlas en cierto modo, si logra interesar a sus alumnos por lo que están haciendo y consigue que disfruten con su trabajo. Este último objetivo puede verse favorecido con una

metodología activa, apoyada fundamentalmente en la resolución de problemas y utilizando en cada momento, entre todos los recursos disponibles, aquel que considere más adecuado. Entre estos recursos se encuentran:

- El trabajo individual y en equipo.
- Las explicaciones a cargo del profesor.
- Las discusiones generales.
- Los ejercicios, los problemas, las investigaciones...
- El material escrito y/o manipulable.
- Las tecnologías de información y comunicación: ordenadores, proyectores...

El trabajo en el aula debe completarse con el trabajo personal del alumno en casa, teniendo en cuenta a la hora de proponerlo, el tiempo disponible de los alumnos y las condiciones del curso en general (evaluaciones, actividades extraescolares...). Es importante potenciar el auto-convencimiento del alumno de que el proceso llevado a cabo está siendo satisfactorio y asimismo, desarrollar su capacidad para apreciar sus propios progresos.

b) Contextualización

Para tomar decisiones en el ámbito educativo es necesario conocer el contexto físico, social y cultural donde se va a llevar a cabo esta programación didáctica, ya que no se pueden adoptar, ni entender decisiones educativas sin conocer las características del medio que nos rodea. El Proyecto Educativo de Centro de nuestro instituto ya está adaptado a dichas características propias del entorno donde se desarrolla y como la Programación Didáctica está en consonancia con en él, de igual forma nuestra programación se adecua a estas adaptaciones.

ENTORNO SOCIO-CULTURAL

El centro está ubicado en Verín en la provincia de Ourense, en la comarca conocida como Monterrei. Cuenta con unos 15.000 habitantes siendo la comercialización del vino y las aguas minerales el sector económico de más relevancia. El nivel socio-cultural al que pertenece el alumnado se podría calificar de tipo medio. Las infraestructuras socio-culturales al alcance de los alumnos, incluye, entre otras, dotaciones deportivas, biblioteca pública, cine, salas de exposiciones, Centro Social Polivalente, un Centro de Información Juvenil...

ENTORNO ESCOLAR

El CPR Mercedario es uno de los cuatro existentes en la localidad en los cuales se puede cursar la Educación Secundaria Obligatoria.

El centro cuenta con una serie de recursos que son los siguientes:

- Humanos: plantilla formada por 10 profesores (dos hacen funciones de dirección y secretaría), 1 componente del personal de limpieza y personal para el funcionamiento del Internado, incluido el comedor.
- Materiales: el edificio, instalaciones y material que incluyen aulas, laboratorio, aula de música, aula de informática, pabellón cubierta polideportivo, campo de fútbol, huerta y jardines, biblioteca y salón con equipamiento multimedia.

El Departamento de educación plástica, visual y audiovisual consta de 1 miembro. Se ha establecido para este curso académico tres evaluaciones ordinarias repartidas en periodos de tiempo aproximadamente iguales y una evaluación extraordinaria en septiembre.

Además hay una reunión de equipos docentes inicial para intercambiar información sobre el alumnado que compone cada curso y una evaluación 0 (sin calificaciones) el primer mes para hacer una primera valoración.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS DE LA ETAPA

La Educación Secundaria Obligatoria coincide con uno de los períodos más importantes y críticos del desarrollo personal: la adolescencia. Toda una experiencia, apasionante y compleja, llena de importantes cambios físicos, personales y sociales. Este torrente de cambios influye de manera notable en el carácter de los chicos y las chicas, en su comportamiento y, por supuesto, en el rendimiento escolar.

Cada niño posee unas pautas y un ritmo individual de crecimiento, determinado por su ámbito sociocultural, que marca las diferencias y la diversidad en un mismo nivel de desarrollo. Sin embargo, será útil repasar de forma muy general los rasgos que definen la personalidad en esta etapa de la adolescencia:

- **Aceleración del desarrollo físico**

La pubertad se manifiesta con fuertes e imparables cambios físicos: aumentan la estatura y el peso, cambia la voz, tienen lugar importantes cambios en los órganos sexuales, aparece vello corporal y facial, se desarrollan los senos... Chicos y chicas viven este proceso preocupados por su imagen, lo que afecta, en ocasiones, a su autoestima.

- **Conflictos emocionales y egocentrismo**

No es fácil abandonar definitivamente la infancia; al adolescente le encantaría ser mayor, pero le asustan y le desconciertan los rápidos cambios que experimenta. No es extraño, por tanto, que se produzcan irregularidades en su temperamento o que experimente fuertes emociones y sentimientos; todo ello, además, vivido generalmente con un marcado egocentrismo.

- **Gran desarrollo de las capacidades intelectuales y cognitivas**

Con el inicio de la pubertad comienza a despertarse el pensamiento abstracto o formal, es decir, se desarrolla la capacidad para empezar a pensar de forma más científica y reflexiva. Chicas y chicos serán cada vez más capaces de realizar actividades que impliquen procesos de argumentación, formulación y comprobación de hipótesis y resolución de problemas.

- **Cambios en las relaciones sociales**

En este período se produce una progresiva emancipación del ámbito familiar y aparece con fuerza el sentido de la amistad y del grupo. Los adolescentes comenzarán a compartir, con mayor intensidad, metas, intereses y valores comunes. Es el momento en que igualan su forma de vestir, las formas de expresión, los gustos musicales, etc., y empiezan a mostrar interés por el sexo.

2. OBJETIVOS

a) Objetivos generales de la etapa

La **Educación Secundaria Obligatoria** contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

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.

Asimismo, esta concreción del currículo se orientará a la consecución de los siguientes fines:

- a) Adquirir los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico.
- b) Adaptar el currículo y sus elementos a las necesidades de cada alumno y alumna, de forma que se proporcione una atención personalizada y un desarrollo personal e integral de todo el alumnado, respetando los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado propio de la etapa.
- c) Orientar al alumnado y a sus representantes legales, si es menor de edad, acerca del progreso académico y la propuesta de itinerarios educativos más adecuados para cada alumno o alumna.
- d) Preparar al alumnado para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral.
- e) Desarrollar buenas prácticas que favorezcan un buen clima de trabajo y la resolución pacífica de conflictos, así como las actitudes responsables y de respeto por los demás.
- f) Desarrollar una escala de valores que incluya el respeto, la tolerancia, la cultura del esfuerzo, la superación personal, la responsabilidad en la toma de decisiones por parte del alumnado, la igualdad, la solidaridad, la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia de género.
- g) Consolidar en el alumnado hábitos de estudio y de trabajo.
- h) Formar al alumnado para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos.
- i) Desarrollar metodologías didácticas innovadoras que incluyan el aprendizaje cooperativo, los proyectos interdisciplinares, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, así como la práctica de la educación inclusiva en el aula.
- j) Basar la práctica docente en la formación permanente del profesorado, en la innovación educativa y en la evaluación de la propia práctica docente.
- k) Elaborar materiales didácticos orientados a la enseñanza y el aprendizaje basados en la adquisición de competencias.
- l) Emplear el gallego, el castellano y las lenguas extranjeras como lenguas vehiculares de enseñanza, valorando las posibilidades comunicativas de todas ellas, y garantizando el uso normal, la promoción y el conocimiento del gallego.

b) Objetivos específicos del área o materia

Desde el Área de Educación Plástica y Visual se contribuirá al desarrollo de los objetivos de Etapa. De igual forma se tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades, expresadas en los Objetivos tal y como se desarrollan en la normativa vigente:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos

como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relación con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. 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 presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

El desarrollo de esta materia ha de contribuir a que las alumnas y los alumnos adquieran las siguientes capacidades:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Manejar y conservar de forma adecuada los distintos materiales de trabajo y comprender las técnicas gráfico-plásticas en la realización de trabajos y proyectos artísticos.

2. Analizar imágenes y comentarlas de forma crítica, clasificándolas a nivel formal, comprendiendo su significado y valorando sus cualidades estéticas dentro de su contexto socio-histórico.

3. Expresar ideas personales de forma visual y plástica, aplicando los conocimientos y conceptos teóricos adquiridos en clase y empleando el lenguaje visual de forma adecuada.

4. Respetar las normas de clase, manteniendo la limpieza y el orden del aula y de los materiales utilizados.

5. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos necesarios para trazados técnicos.

6. Iniciarse en los trazados geométricos básicos, fundamentalmente paralelismo y perpendicularidad.

7. Conocer y construir polígonos regulares y estrellados por método general y específico.

8. Analizar y saber utilizar los diversos elementos y códigos de la comunicación visual, para expresar con propiedad mensajes visuales y audiovisuales.
9. Distinguir y aplicar las distintas funciones del lenguaje visual y audiovisual.
10. Conocer los elementos que estructuran cualquier composición plástica y valorar la importancia que tiene la organización de estos para producir una determinada sensación.
11. Comprender y aplicar la teoría del color, siendo capaces de elaborar colores secundarios y terciarios a partir de los primarios.
12. Manejar el color en creaciones personales comprendiendo las connotaciones psicológicas del uso del color.
13. Emplear recursos digitales de manera adecuada en la elaboración de documentos multimedia.
14. Desarrollar el pensamiento crítico adoptando criterios personales que permitan construir una opinión personal fundamentada.
15. Planificar el proceso de realización de una obra o proyecto artístico controlando las distintas fases del mismo y ejecutándolo con respecto a la intención inicial.
16. Cooperar con compañeros en las distintas actividades llevadas a cabo en el aula, valorando el trabajo en equipo y favoreciendo el diálogo y la colaboración.

3. COMPETENCIAS

EL CONCEPTO DE COMPETENCIA

Se entiende por competencia la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos. Las competencias tienen tres componentes: un saber (un contenido), un saber hacer (un procedimiento, una habilidad, una destreza...) y un saber ser o saber estar (una actitud determinada). Las competencias clave tienen las características siguientes:

- Promueven el desarrollo de capacidades más que la asimilación de contenidos, aunque estos siempre están presentes a la hora de concretarse los aprendizajes.
- Tienen en cuenta el carácter aplicativo de los aprendizajes, ya que se entiende que una persona «competente» es aquella capaz de resolver los problemas propios de su ámbito de actuación.
- Se basan en su carácter dinámico, puesto que se desarrollan de manera progresiva y pueden ser adquiridas en situaciones e instituciones formativas diferentes.
- Tienen un carácter interdisciplinar y transversal, puesto que integran aprendizajes procedentes de distintas disciplinas.
- Son un punto de encuentro entre la calidad y la equidad, por cuanto que pretenden garantizar una educación que dé respuesta a las necesidades reales de nuestra época (calidad) y que sirva de base común a todos los ciudadanos (equidad). Las competencias clave, es decir, aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que todos los individuos necesitan para su desarrollo personal y su adecuada inserción en la sociedad y en el mundo laboral, deberían haber sido desarrolladas al acabar la enseñanza obligatoria y servir de base para un aprendizaje a lo largo de la vida.

NATURALEZA DE LAS COMPETENCIAS

La LOMCE define siete competencias clave que describimos brevemente:

1. Comunicación lingüística (CCLI)

Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.

3. Competencia digital (CD)

Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.

4. Aprender a aprender (CAA)

Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

5. Competencias sociales y cívicas (CSC)

Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)

Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.

7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS

1. Comunicación lingüística (CCLI)

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

3. Competencia digital (CD)

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

4. Aprender a aprender (CAA)

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

5. Competencias sociales y cívicas (CSC)

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el

acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas. La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Galicia, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico.

ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Competencia en comunicación lingüística

- La metodología planteada por este departamento, obliga al alumnado a expresarse oralmente y por escrito, aumentando sistemática y progresivamente la adquisición de vocabulario específico en los distintos cursos.
- La materia del Departamento en cuarto curso, incluye el tratamiento del lenguaje publicitario como arma de manipulación.
- Nos marcamos como objetivo y medio para alcanzar una educación en valores democráticos, haciendo especial hincapié en descartar y no permitir el uso de lenguajes discriminatorios e irrespetuosos con las diferencias.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

- Propondremos metodológicamente problemas geométricos para utilizar números y operaciones básicas.
- Uso del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones.

- Utilización del razonamiento matemático para resolver problemas relacionados con la vida diaria.
- Desde el punto de vista de la Interactuación con el mundo físico.
- Comprender los sucesos y ser capaz de predecir consecuencias, reciclado de materiales para el futuro.
- Uso del conocimiento para mejorar en general las condiciones de vida de todos los seres vivos.

Competencia digital

- Buscar, obtener, procesar y comunicar información usando las nuevas tecnologías.
- Uso de TIC^s en la realización de diseños artísticos, así como medio de comunicación profesorado/alumnado.
- Importancia del Net art y manifestaciones artísticas vinculadas a la tecnología.

Aprender a aprender

- Potenciación de la disciplina de trabajo.
- Fomento de dinámicas que contribuyan a la madurez personal.
- La creatividad como herramienta de solucionar problemas planteados desde cualquier ámbito.

Competencia social y cívica

- Convivir, relacionarse con los demás, cooperar, trabajar en equipo.
- Enfrentarse a los conflictos de manera positiva.
- Ejercicio efectivo de una ciudadanía activa, democrática y tolerante.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

- Capacidad de transformar las ideas en actos.
- Capacidad para proponerse objetivos y gestionar los proyectos que consiguen.

Conciencia y expresiones culturales

Expresión mediante códigos artísticos.

Fomento de iniciativa, imaginación, creatividad...

- Valorar la libertad de expresión y la diversidad cultural.
- Fomento del buen gusto y la creación estética.
- Comprensión y valoración crítica de las manifestaciones

4. UNIDADES DIDÁCTICAS.

A continuación se explicitan, para cada nivel, la organización de los contenidos en unidades didácticas junto como los criterios de evaluación correspondientes a cada unidad, la distribución temporal de las unidades y las observaciones que se han considerado significativas respecto a cualquier aspecto de la unidad.

La relación de los Criterios de Evaluación (CE) con las Competencias Clave (CC) y con los Estándares de Aprendizaje (EA), se detallaron en el apartado 5 y en el nivel correspondiente al curso (salvo el bloque 1 que es común a cada etapa). Si no se indica lo contrario, cada criterio hace referencia a los del nivel donde se está trabajando.

Por no extender la programación didáctica mas allá de lo que consideramos razonable, no explicitamos las actividades y recursos de cada unidad, y remitimos a lo detallado en los apartados 8.b) y 8.c). Si se ha considerado necesario hacer alguna anotación importante, se ha incluido en las observaciones.

Primer curso de ESO

A. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

Unidad 1: LENGUAJE VISUAL

OBJETIVOS DE UNIDAD		COMPETENCIAS		
<p>Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.</p> <p>Diferenciar los principios de percepción utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales.</p> <p>Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.</p>		<p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (Objetivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>		
BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Comunicación audiovisual	<p>La percepción visual.</p> <p>Principio perceptivo de figura y fondo</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p>	<p>1.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.</p> <p>(Aprender a aprender, Competencia digital)</p>	<p>Analiza imágenes y realiza composiciones aplicando distintos principios perceptivos.</p> <p>Acts. 5 y 6, pág. 19</p> <p>Act. 10, pág. 25</p> <p>Act. Saviadigital, pág. 19</p>
	<p>Proceso de lectura de una imagen.</p> <p>Análisis connotativo y denotativo</p>	<p>2. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>2.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>2.2. 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>(Competencias sociales y cívicas)</p>	<p>Analiza imágenes de manera objetiva y subjetiva y saca sus propias conclusiones.</p> <p>Imágenes, págs. 14 y 16</p> <p>Pon a prueba tus competencias, pág. 27</p>
	<p>Elementos y funciones del proceso comunicativo</p>	<p>3. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p>	<p>3.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.</p> <p>3.2. Conoce el significado de lenguaje visual como sistema de comunicación.</p> <p>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p>	<p>Conoce y diferencia los elementos básicos de la comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio, y elabora composiciones con distintos mensajes.</p> <p>Págs. 14 y 15</p> <p>Act. 1, pág. 15</p> <p>Acts. 1, 2, 3, 4 y 5, pág. 25</p> <p>Conoce el significado de código visual y metáfora visual y lo aplica en la realización de diseños de logotipos y cómics.</p> <p>Acts. 2 y 3, pág. 17</p> <p>Act. 7, pág. 25</p> <p>Act. Saviadigital, págs. 16 y 17</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Comunicación audiovisual	Elementos y funciones del proceso comunicativo.	4. Reconocer las diferentes funciones de comunicación.	4.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. (Aprender a aprender)	Identifica las diferentes finalidades de las imágenes. Imágenes ,pág. 20 y 21 Act. 7, pág 21. Act. 11, pág. 25 Act. Saviadigital, pág. 21
	Uso responsable y educativo de las TIC	5. 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.	5.1. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica. (Conciencia y expresiones culturales, Competencia digital)	Identifica los elementos de la comunicación visual en un cortometraje. Act. Saviadigital, pág. 14
	Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen	6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	6.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando recursos digitales de manera adecuada. 6.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica en la difusión de imágenes en diferentes medios. (Competencia digital)	Realiza composiciones artísticas digitales utilizando diferentes programas informáticos. Act. 6, pág 19. Pon a prueba tus competencias, pág. 26 Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC. Acts. Saviadigital, págs. 14, 16, 17, 19, 21, 25 y 27 Enlaces web, págs. 17, 22 y 27
Expresión plástica	Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Aplicación en el proceso creativo. Técnicas para conseguir texturas como el collage	7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El collage.	7.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa. 7.2. Crea con el papel recortando formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 7.3. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el collage. (Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)	Realiza composiciones creativas utilizando diferentes técnicas gráfico-plásticas como el collage. Act. 1, pág. 15 Act. 5, pág. 19 Acts. 8 y 9, pág. 23

Unidad 2: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>Conocer los principales elementos plásticos de una obra y valorar su importancia para generar sensaciones visuales o psicológicas.</p> <p>Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.</p> <p>Desarrollar un sentido estético de la composición a través de la lectura de imágenes y de la propia expresión plástica.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1 y 3)</p> <p>Competencia digital (Objetivo 2)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 2)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la imagen	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea, el plano y la textura, analizando de manera oral y por escrito imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas. (Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas)	Analiza distintas obras artísticas e identifica los elementos plásticos básicos: puntos, líneas, planos y texturas. Imágenes de la unidad Acts. 1, 3, 4, 6, 8 y 10, pág. 41 Analiza los elementos plásticos en edificios. Pon a prueba tus competencias, pág. 42
		2. Experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, paisajes, objetos y otras composiciones artísticas, y los emplea como inspiración en creaciones gráfico-plásticas propias. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)	Realiza diversas composiciones con los distintos elementos plásticos observados: punto, línea y plano. Acts. 1, 2 y 3, pág. 31 Acts. 4 y 5, pág. 33 Acts. 6 y 7, pág. 35 Act. Saviadigital, pág. 35 Aplica los elementos plásticos en las matemáticas. Pon a prueba tus competencias, pág. 42

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Expresión plástica	El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la imagen	3. Expresar emociones con distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas, claroscuros.	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando distintos recursos gráficos adecuados para cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...). (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)	Crea sensación de profundidad con puntos, líneas y planos. Act. 1, pág. 31 Act. 4, pág. 33 Act. 7, pág. 35 Se expresa por medio de líneas, con las que crea un paisaje fantástico. Act. 5, pág. 33 Crea formas planas a partir de líneas. Act. 6, pág. 35 Transforma una fotografía en una obra cubista (con planos). Act. Saviadigital, pág. 35
	Texturas: visuales, táctiles, artificiales y naturales Técnicas para conseguir texturas como el <i>frottage</i> y el <i>collage</i>	4. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales, y valorar su capacidad expresiva.	4.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante la técnica del <i>frottage</i> , y las utiliza en composiciones abstractas o figurativas. 4.2. Utiliza texturas táctiles para realizar un <i>collage</i> . (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)	Reconoce los distintos tipos de texturas. Imágenes págs. 36 y 37 Act. Saviadigital, pág. 37 Realiza un <i>collage</i> con diversos materiales de diferentes colores, formas y texturas. Act. 9, pág. 37 Realiza una composición en la que texturiza algunas formas mediante la técnica del frotado. Para ello, utiliza texturas táctiles. Act. 10, pág. 37
	Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo	5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i> .	5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 5.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 5.3. Utiliza el papel como material, lo manipula, rasga o pliega para crear texturas visuales y táctiles para crear composiciones, <i>collages</i> matéricos y figuras tridimensionales. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)	Conoce los distintos tipos de lápices de grafito y cómo utilizarlos para crear sombras y grises. Imágenes págs. 38 y 39 Utiliza la técnica del lápiz de grafito y de color con propiedad. Act. 1, pág. 31 Acts. 4 y 5, pág. 33 Acts. 6 y 7, pág. 35 Act. 11, pág. 39 Realiza un <i>collage</i> con diversos materiales de diferentes colores, formas y texturas. Act. 9, pág. 37 Utiliza la técnica del <i>frottage</i> . Act. 10, pág. 37 Realiza una composición en la que busca la gradación de grises con lápices de grafito. Act. 11, pág. 39

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Comunicación audiovisual	Proceso de lectura de una imagen.	6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales en las imágenes, apreciar los distintos estilos y tendencias, y valorar, respetar y disfrutar del patrimonio histórico y cultural.	6.1. Conoce el patrimonio artístico y lo respeta, muestra una actitud abierta y de respeto por las creaciones artísticas independientemente del origen o la ideología del artista, y contribuye a su conservación. (Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)	Observa y analiza las imágenes, y muestra una opinión respetuosa y abierta hacia las distintas creaciones. Imágenes de la unidad Observa, conoce y valora la obra de Wassily Kandinsky. Crea una composición abstracta inspirada en Kandinsky. Y analiza la trayectoria de un artista. Pon a prueba tus competencias, pág. 43
	Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen	7. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	7.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando recursos digitales de manera adecuada. 7.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implican en la difusión de imágenes en diferentes medios. (Competencia digital)	Analiza y realiza composiciones artísticas digitales con diferentes programas informáticos. Acts. 2 y 3, pág. 31 Act. Saviadigital, págs. 31, 33, 35, 37 y 41 Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC. Acts. Saviadigital, págs. 31, 33, 35, 37 y 41 Enlaces web, págs. 28, 29, 31 y 38

Unidad 3: EL COLOR

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones, para realizar determinadas combinaciones cromáticas: primarios y secundarios.</p> <p>Conocer las relaciones existentes entre los colores y apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático: armonías de color.</p> <p>Apreciar el sentido del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (Objetivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	<p>El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva</p>	<p>1. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>	<p>1.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios, y estudia la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)</p>	<p>Distingue los colores primarios de los secundarios en el círculo cromático y comprende la mezcla sustractiva. Act. Saviadigital, pág. 47 Acts. 1, 2 y 3, pág. 57 Analiza imágenes y realiza composiciones en las que aplica distintas posibilidades cromáticas: primarios, secundarios y complementarios. Imágenes, págs. 46 y 47 Acts. 1 y 2, pág. 47 Act. Saviadigital, págs. 46 y 47</p>
	<p>Cualidades del color</p>	<p>2. Comprende las cualidades esenciales del color: tono, valor y saturación.</p>	<p>2.1 Diferencia las cualidades del color: tono, valor y saturación, y sabe aplicar los distintos grados en sus composiciones. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)</p>	<p>Reconoce en imágenes y en escalas las cualidades del color: tono, valor y saturación. Imágenes, pág. 48 Act. Saviadigital, pág. 48 Aprecia la diferente percepción de los colores en función de la iluminación y el tamaño del objeto. Imágenes, pág. 49 Act. Saviadigital, pág. 49 Aplica correctamente la gradación de valor y de saturación de un color en sus composiciones. Acts. 3 y 4, pág. 49</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	Relaciones entre colores: gamas cromáticas y armonías	3. Conoce las gamas cromáticas: fría, cálida y acromática.	3.1 Conoce las gamas cromáticas: frías, cálidas y acromáticas, y las aplica adecuadamente en sus composiciones. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	Conoce y expresa determinadas sensaciones mediante la utilización de gamas cromáticas frías, cálidas y acromáticas. Imágenes, págs. 50 y 51 Acts. 5 y 6, pág. 49 Acts. Saviadigital, págs. 50 y 51 Acts. 6 y 7, pág. 57
	Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo.	4. Conoce las relaciones armónicas entre colores: afines, complementarios y grises.	4.1 Identifica las armonías de colores afines, complementarios y grises, y las aplica en sus composiciones. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	Conoce y elabora composiciones en las que usa diferentes relaciones armónicas de colores afines y complementarios. Imágenes, págs. 52 y 53 Acts. 7, 8 y 9, pág. 53 Acts. Saviadigital, págs. 52 y 53 Acts. 8 y 9, pág. 57
	Aplicación de las técnicas en trabajos del color	5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera y el collage.	5.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas y las aplica de forma adecuada al objetivo de la actividad. 5.2 Experimenta con las ténperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 5.3 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)	Conoce el origen de materiales como la ténpera y técnicas como la tinta plana, el degradado y la estampación. Págs. 54 y 55 Realiza composiciones creativas con ténperas, en las que aplica correctamente las técnicas aprendidas. Acts. 1 y 2, pág. 47 Acts. 3 y 4, pág. 49 Acts. 5 y 6, pág. 51 Act. 8, pág. 53 Acts. 10 y 11, pág. 55

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Comunicación audiovisual	<p>Uso responsable y educativo de las TIC</p> <p>Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen</p> <p>Proceso de lectura de una imagen.</p>	<p>6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.</p>	<p>6.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando recursos digitales de manera adecuada.</p> <p>6.2 Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implican en la difusión de imágenes en diferentes medios.</p> <p>(Competencia digital, Competencias sociales y cívicas)</p>	<p>Realiza composiciones artísticas digitales con diferentes programas informáticos.</p> <p>Act. 7, pág. 53</p> <p>Pon a prueba tus competencias, pág. 58</p> <p>Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.</p> <p>Acts. Saviadigital, págs.46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 57 y 59</p> <p>Enlaces web, págs. 44, 45, 51 y 54</p>
		<p>7. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, y reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p>	<p>7. Investiga y reflexiona sobre el color en el cine.</p> <p>(Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales)</p>	<p>Analiza un fotograma y reflexiona sobre el simbolismo del color en las películas.</p> <p>Pon a prueba tus competencias, pág. 58</p>
		<p>8. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales en las imágenes, apreciar los distintos estilos y tendencias, valorar, respetar y disfrutar del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>8.1 Conoce el patrimonio artístico, muestra una actitud abierta y de respeto hacia las creaciones artísticas, y contribuye a su conservación.</p> <p>(Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</p>	<p>Observa y analiza las imágenes, y muestra una opinión respetuosa y abierta hacia las distintas creaciones.</p> <p>Imágenes de la unidad</p> <p>Observa, conoce y valora la obra de artistas como Van Gogh, Picasso y Sorolla.</p> <p>Pon a prueba tus competencias, pág. 59</p> <p>Act. Saviadigital, pág. 59</p>

Unidad 4: LAS FORMAS

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente, e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación.</p> <p>Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.</p> <p>Apreciar el sentido de las formas en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivos 2 y 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	Cualidades de la forma. Valores expresivos	1. Identificar las principales cualidades de la forma: color, textura, tamaño y estructura.	1.1 Reconoce las cualidades esenciales que componen una forma: color, textura, tamaño y estructura. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	Conoce y describe adecuadamente las cualidades de las formas. Imágenes, pág. 66 Act. 1, pág. 67 Act. 1, pág. 79
		2. Clasificar los tipos de formas según su origen y según su estructura.	2.1 Clasifica las formas según su origen en naturales y artificiales, y según su estructura en orgánicas y geométricas. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencia digital)	Distingue formas naturales, artificiales, orgánicas, geométricas, planas y volumétricas. Imágenes, págs. 66 y 67 Act. 1, pág. 67 Act. 2, pág. 79 Realiza composiciones en las que combina distintos tipos de formas. Act. 2, pág. 67 Act. Saviadigital, pág. 67
		3. Conocer los valores expresivos de las formas y diferenciar formas cerradas y abiertas.	3.1 Reconoce el valor expresivo de las formas abiertas y cerradas. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	Reconoce las formas abiertas y cerradas y expresa sensaciones distintas en sus composiciones. Imágenes, págs. 70 y 71 Acts. Saviadigital, págs. 70 y 71 Acts. 5 y 6, pág. 71 Act. 7, pág. 73 Act. 3, pág. 79

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	Representación de las formas	4. Conocer recursos para representar formas.	4.1 Conoce la diferencia entre contorno, dintorno y silueta de una forma, y utiliza estos recursos en sus composiciones. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	Comprende los usos del contorno, el dintorno y la silueta en diferentes imágenes artísticas y los emplea en diferentes composiciones. Imágenes, págs. 68 y 69 Act. Saviadigital, pág. 69 Acts. 3 y 4, pág. 69 Acts. 4 y 5, pág. 79
	Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo	5. Comprende la sensación espacial creada con distintas posibilidades gráficas.	5.1 Comprende el empleo de recursos como la superposición de formas, la disminución del tamaño, los contrastes de color y de forma, para crear sensación de profundidad. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencia digital)	Observa, comprende y utiliza la superposición, la diferencia de tamaño y los contrastes de forma y color, para crear efectos de profundidad en una composición. Imágenes, págs. 72 y 73 Acts. 7 y 8, pág. 73 Act. Saviadigital, pág. 73 Acts. 6 y 8, pág. 79
		6. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los lápices de colores.	6.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 6.2 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)	Realiza composiciones creativas en las que utiliza diferentes técnicas gráfico-plásticas con los lápices de colores, como clarooscuro, gradación y transparencias. Acts. 11 y 12, pág. 77
	Pautas de trabajo colectivo			
		7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	7.1 Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)	En grupo, construye un teatro de sombras y elabora un guion para la representación. Durante el proceso, muestra iniciativa y respeto. Pon a prueba tus competencias, pág. 80 En grupo, prepara una obra teatral en la que presenta el patrimonio cultural de su ciudad. Durante el proceso, muestra iniciativa y respeto. Pon a prueba tus competencias, pág. 81

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Comunicación audiovisual	Conceptos de figuración y abstracción	8. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	8.1 Diferencia imágenes figurativas de imágenes abstractas y muestra una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen. 8.2 Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	Diferencia imágenes figurativas de imágenes abstractas. Imágenes, pág. 65 Realiza una serie de dibujos de un objeto, en los cuales lo lleva de la figuración a la abstracción. Desarrolla tus competencias, pág. 65
	Estilos artísticos: figuración, realismo y abstracción	9. Identificar y reconocer los distintos estilos artísticos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	9.1 Distingue los principales estilos artísticos: figurativo, realista y abstracto. 9.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color, con el que crea el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas. 9.3 Crea con papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia digital)	Diferencia, en distintas imágenes, la forma de representación realista, la figurativa y la abstracta. Imágenes, págs. 74 y 75 Act. Saviadigital, pág. 75 Act. 7, pág. 79 Realiza interpretaciones de obras artísticas y canciones de distintos estilos artísticos. Utiliza papeles recortados o lápices de colores. Acts. 9 y 10, pág. 75
	Uso responsable y educativo de las TIC Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen	10. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	10.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema o proyecto, empleando recursos digitales de manera adecuada. 10.2 Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implican en la difusión de imágenes en diferentes medios. (Competencia digital, Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas)	Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC. Acts. Saviadigital, págs. 67, 69, 71, 73, 75, 76 y 79 Enlaces web, págs. 73 y 76 Realiza composiciones artísticas digitales con diferentes programas informáticos. Act. 4, pág. 69 Act. 8, pág. 73

Unidad 5: LA FORMA EN EL ESPACIO

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Observar y reconocer los recursos geométricos básicos para representar el espacio y el volumen sobre el plano, y valorar su importancia.</p> <p>2. Apreciar la incidencia de la luz sobre el volumen y representar este mediante el encajado y el claroscuro.</p> <p>3. Experimentar con las técnicas escultóricas del modelado.</p> <p>4. Apreciar el sentido de las formas y los volúmenes en los trabajos artísticos, y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 3 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 4)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivo 1)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Dibujo técnico	<p>Introducción al concepto de espacio y su representación</p> <p>Iniciación a la perspectiva cónica</p>	1. Analizar distintos recursos para representar el espacio y el volumen en el plano.	1.1 Desarrolla sus capacidades espaciales para comprender la representación del espacio en el plano. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Comprende y analiza el uso de los puntos de fuga y la línea de horizonte en la perspectiva cónica. Act. 1, pág. 85 Act. Saviadigital, pág. 85 Acts. 1 y 2, pág. 95
Expresión plástica	<p>Representación del volumen: el encajado</p>	2. Utilizar la técnica del encajado para representar formas.	2.1 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, y los proporciona en relación con sus características formales y en relación con su entorno. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencia digital, Competencia matemática)	Comprende y practica cómo representar un volumen en el plano mediante el encajado. Acts. 2 y 3, pág. 87 Act. Saviadigital, pág. 87 Acts. 5 y 6, pág. 95
	<p>Representación del volumen: el claroscuro</p>	3. Utilizar la técnica del claroscuro para representar formas.	3.1 Conoce los tipos de luz y su capacidad expresiva. 3.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	Reconoce los tipos de iluminación y su expresividad plástica, y utiliza el claroscuro para dotar a las composiciones de profundidad. Imágenes, págs. 88 y 89 Acts. 4 y 5, pág. 89 Act. Saviadigital, pág. 88 Acts. 7, 8, 9 y 10, pág. 95 Pon a prueba tus competencias, pág. 97

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	<p>Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo</p> <p>La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales</p>	4. Conocer las técnicas escultóricas y las posibilidades que ofrece el modelado.	4.1 Conoce y valora las posibilidades de uso de los materiales moldeables y los instrumentos que se emplean. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	Aprende diferentes técnicas y materiales para modelar. Act. Saviadigital, pág. 90
		5. Experimentar con diferentes técnicas y materiales para crear figuras tridimensionales. El modelado con arcilla y yeso.	5.1 Experimenta con materiales moldeables para la realización de obras tridimensionales. 5.2 Realiza un proceso creativo personal que implica distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)	Utiliza materiales como la arcilla y el yeso para crear figuras tridimensionales siguiendo los pasos necesarios. Acts. 6 y 7, pág. 91 Acts. 8 y 9, pág. 93
Comunicación audiovisual	<p>Uso responsable y educativo de las TIC</p> <p>Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen</p>	6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	6.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema o proyecto, empleando recursos digitales de manera adecuada. 6.2 Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implican en la difusión de imágenes en diferentes medios. (Competencia digital, Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas)	Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC. Acts. Saviadigital, págs. 85, 87, 88, 90, 95 y 97 Enlaces web, págs. 82, 83, 89 y 90

Unidad 6: LA FIGURA HUMANA

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar la figura humana mediante el estudio de sus proporciones y según los diferentes estilos artísticos, y utilizar la unidad de medida para representarla. 2. Dibujar y componer figuras humanas en función del movimiento, del gesto expresivo y de su posición y punto de vista. 3. Conocer el lenguaje del cómic y crear personajes. 	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (Objetivo 2)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 1)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	Representación de la figura humana	1. Comprender el concepto de proporción en la figura humana y utilizarlo para su representación.	<p>1.1 Analiza la proporción de la figura humana en función de la relación de medidas entre sus partes.</p> <p>1.2 Dibuja una figura humana mediante la utilización de un canon de proporción. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia digital)</p>	<p>Comprende y practica cómo representar una figura humana en función de esquemas de proporción, ejes y unidades de medida comparativas.</p> <p>Acts. 1, 2, 3 y 4, pág. 101</p> <p>Act. Saviadigital, pág. 100</p> <p>Acts. 1 y 2, pág. 111</p>
		2. Conocer y utilizar recursos para representar la figura humana en movimiento.	<p>2.1 Conoce y practica diferentes posibilidades para dibujar una figura humana en movimiento. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia digital)</p>	<p>Practica de forma individual y colectiva cómo representar una figura humana en movimiento, sus ejes, el peso y el equilibrio.</p> <p>Acts. 5, 6 y 7, pág. 103</p> <p>Act. Saviadigital, pág. 102</p> <p>Acts. 3 y 4, pág. 111</p>
		3. Conocer las características del lenguaje no verbal del cuerpo humano y su expresividad.	<p>3.1 Analiza el lenguaje del cuerpo humano en distintas obras artísticas y realiza sus propias composiciones. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia digital)</p>	<p>Observa y practica la expresividad de gestos, posición y escorzos en la representación de la figura humana.</p> <p>Imágenes, págs. 104 y 105</p> <p>Act. 8, pág. 105</p> <p>Act. Saviadigital, págs. 104 y 105</p> <p>Acts. 5 y 6, pág. 111</p> <p>Pon a prueba tus competencias, pág. 113</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	Equilibrio, proporción y ritmo en una composición.	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1 Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)	Realiza una composición equilibrada teniendo en cuenta la figura y el fondo. Act. 9, pág. 105 Act. 8, pág. 111
	<p>Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo</p> <p>La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales</p>	5. Experimentar con diferentes técnicas y materiales para crear figuras tridimensionales. El papel maché.	<p>5.1 Utiliza el papel como material: manipulándolo, rasgando y plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales.</p> <p>5.2 Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medioambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>5.3 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p>	<p>Conoce la técnica y utiliza el papel maché para construir figuras tridimensionales. Págs. 108 y 109 Ejercicios pág. 109 Acts. 14 y 15, pág. 109 Act. Saviadigital, pág. 108</p>
Comunicación audiovisual	El cómic	6. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	6.1 Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)	<p>Conoce la estructura de un cómic, y planifica y lleva a cabo su creación. Acts. 11, 12 y 13, pág. 107 Acts. Saviadigital, págs. 106 y 107 Act. 9, pág. 111 Pon a prueba tus competencias, pág. 112</p>
	<p>Uso responsable y educativo de las TIC</p> <p>Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen</p>	7. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	7.1 Elabora documentos multimedia, para presentar un tema o proyecto, empleando recursos digitales de manera adecuada. (Competencia digital, Comunicación lingüística)	<p>Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC. Acts. 1 y 4, pág. 101 Acts. Saviadigital, págs. 100, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 111, 112 y 113 Enlaces web, págs. 98 y 99</p>

Unidad 7: TRAZADOS GEOMÉTRICOS

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Conocer las características de la geometría y utilizarla en composiciones de dibujo técnico y artístico.</p> <p>2. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos para los trazados técnicos.</p> <p>3. Realizar composiciones con elementos geométricos básicos y conocer sus aplicaciones en el arte para comunicar ideas.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1 y 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 1, 2 y 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Dibujo técnico	Elementos básicos del dibujo técnico: punto, línea y plano	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p>	<p>1.1 Reconoce los elementos básicos de la geometría: punto, línea y plano, y sus posibilidades plásticas en el dibujo geométrico.</p> <p>2.1 Comprende que una recta se define con dos puntos y un plano se puede definir con dos rectas secantes o con tres puntos no alineados. (Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p>	<p>Identifica los elementos básicos de la geometría y conoce sus aplicaciones. Acts. 1 y 2, pág. 121 Act. Saviadigital, pág. 120 Acts. 2, 3, 11 y 15, pág. 135 Pon a prueba tus competencias, págs. 136 y 137</p>
	Materiales específicos de dibujo técnico	<p>3. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	<p>3.1 Practica con el compás y realiza ejercicios variados. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>Realiza ejercicios variados con el compás. Acts. 3 y 4, pág. 123</p>
		<p>4. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p>	<p>4.1 Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón, con suficiente precisión.</p> <p>4.2 Traza rectas paralelas y perpendiculares con la regla y el compás. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>Conoce y practica el trazado de rectas paralelas y perpendiculares, bien con regla y compás, o bien con el juego de escuadra y cartabón. Imágenes, págs. 124 y 125 Act. 5, pág. 125 Acts. Saviadigital, págs. 123 y 125 Act. 15, pág. 133 Acts. 4 y 5, pág. 135</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Dibujo técnico	Suma y resta de segmentos	5. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	5.1 Distingue entre recta, semirrecta y segmento. 5.2 Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Practica la suma y resta de segmentos con el compás. Acts. 6 y 7, pág. 127
	Mediatriz	6. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, la escuadra y el cartabón.	6.1 Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, la escuadra y el cartabón. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Practica el trazado de la mediatriz de un segmento. Act. 8, pág. 127 Act. Saviadigital, pág. 127 Act. 7, pág. 135
	Teorema de Thales	7. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	7.1 Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Practica el trazado de la división de un segmento en partes iguales mediante la aplicación del teorema de Thales. Act. 8, pág.127 Act. 8, pág. 135
	Ángulos: tipos	8. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos en agudos, rectos y obtusos.	8.1 Comprende el concepto de ángulo y conoce su clasificación en agudo, recto y obtuso. 8.2 Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Clasifica distintos tipos de ángulos. Act. 11, pág. 129 Act. 11, pág. 135 Construye ángulos de 30°, 45°, 60°, 75°, 90°, 120° y 150° con la escuadra y el cartabón. Act. 9, pág. 129 Act. 10, pág. 135
	Bisectriz	9. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	9.1 Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera con la regla y el compás. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Practica el proceso para trazar la bisectriz de un ángulo. Act. 10, pág. 129 Act. Saviadigital, pág. 128 Act. 9, pág. 135
		10. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	10.1 Suma o resta ángulos positivos o negativos con la regla y el compás. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Realiza operaciones con ángulos. Acts. Saviadigital, pág. 129 Act. 9, pág. 135
	Suma y resta de ángulos. Medición de ángulos			

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Dibujo técnico	<p>La circunferencia y sus elementos</p> <p>Posiciones relativas de las circunferencias</p>	11. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	<p>11.1 Conoce el concepto de circunferencia y sus elementos: arco, radio, diámetro, centro y cuerda.</p> <p>11.2 Traza una circunferencia a partir de tres puntos no alineados.</p> <p>11.3 Conoce las posiciones relativas entre rectas y circunferencias, y entre circunferencias. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital)</p>	<p>Conoce los elementos de una circunferencia y traza una a partir de tres puntos no alineados. Act. Saviadigital, pág. 130 Act. 12, pág. 135</p> <p>Conoce las posiciones relativas entre rectas y circunferencias, y aplica dicho conocimiento para realizar una composición digital. Acts. 12 y 13, pág. 131 Act. 13, pág. 135</p>
Expresión plástica	<p>Materiales y técnicas: secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación al proceso creativo</p>	12. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Las tintas.	12.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	<p>Conoce diferentes técnicas para trabajar con tintas y experimenta con ellas. Acts. 14 y 15, pág. 133 Act. Saviadigital, pág. 132</p>
Comunicación audiovisual	<p>La geometría en el arte</p> <p>Uso responsable y educativo de las TIC</p> <p>Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen</p>	<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>14. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>13.1 Interpreta la obra de artistas que utilizan trazados geométricos y sus aplicaciones en el arte. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</p> <p>14.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, y emplea recursos digitales de manera adecuada. (Competencia digital, Comunicación lingüística)</p>	<p>Identifica la geometría en obras de arte pictóricas y arquitectónicas, y valora sus aplicaciones. Desarrolla tus competencias, págs. 118 y 119 Pon a prueba tus competencias, págs. 136 y 137</p> <p>Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC. Acts. Saviadigital, págs. 121, 123, 125, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 135 y 136 Enlaces web, págs. 118, 119, 120 y 136</p> <p>Realiza una composición geométrica con un programa informático. Act. 12, pág. 131</p>

Unidad 8: FORMAS POLIGONALES

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
1. Conocer y clasificar las formas poligonales básicas y aprender distintos métodos para su construcción. 2. Realizar composiciones expresivas con diferentes polígonos e identificar sus aplicaciones en el arte.	Comunicación lingüística (Objetivos 1 y 2) Aprender a aprender (Objetivos 1 y 2) Conciencia y expresiones culturales (Objetivo 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1 y 2) Competencia digital (Objetivos 1 y 2)

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Dibujo técnico	Los polígonos. Clasificación	1. Clasificar los polígonos en función de sus lados y reconocer los regulares y los irregulares.	1.2 Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados y diferencia claramente si es regular o irregular. (Competencia lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Clasifica los polígonos en regulares e irregulares y realiza una composición con polígonos irregulares. Acts. 1 y 2, pág. 140 Acts. Saviadigital, pág. 140 Act. 1, pág. 153
	Triángulos. Clasificación y construcción	2. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	2.1 Clasifica cualquier triángulo observando sus lados y sus ángulos. (Competencia lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Conoce la clasificación de los triángulos según sus lados y sus ángulos, y realiza composiciones creativas con ellos. Acts. 3 y 4, pág. 141 Act. Saviadigital, pág. 141 Act. 2, pág. 153
		3. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	3.1 Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, y utiliza correctamente las herramientas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Conoce y practica la construcción de triángulos de los que se conocen tres de sus datos, y realiza una composición artística con ellos. Acts. 5 y 6, pág. 143 Acts. Saviadigital, pág. 142
		4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	4.1 Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Construye un triángulo rectángulo del que se conoce la hipotenusa y un cateto. Act. 5, pág. 143

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Dibujo técnico	Cuadriláteros. Clasificación y construcción	5. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	5.1 Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. (Competencia lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)	Clasifica y distingue los cuadriláteros según el paralelismo de sus lados en paralelogramos, trapecios y trapezoides. Act. 9, pág. 145 Acts. 5, 6 y 7, pág. 153 Realiza una composición artística con cuadriláteros. Act. 8, pág. 145
	Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia	6. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	6.1 Construye cualquier paralelogramo conociendo distintos datos. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Practica la construcción de diferentes cuadriláteros: cuadrado, rombo, trapecio, rectángulo. Acts. 10 y 11, pág. 147 págs. 146 y 147
		7. Estudiar la construcción de polígonos regulares.	7.1 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados. 7.2 Divide la circunferencia en cualquier número de partes iguales. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)	Construye polígonos regulares y realiza una composición creativa. Act. 12, pág. 148 Act. Saviadigital, pág. 148
		8. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	8.1 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Construye polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Acts. 9 y 10, pág. 153
		9. Construir polígonos estrellados.	9.1 Construye polígonos estrellados a partir de polígonos regulares. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)	Dibuja polígonos estrellados a partir de la construcción de polígonos regulares y los utiliza en composiciones personales. Act. 13, pág. 149 Act. Saviadigital, pág. 149 Act. 10, pág. 153

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas	10. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los rotuladores.	10.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	Conoce y utiliza diferentes técnicas y efectos con rotuladores, y experimenta con ellos. Act. 4, pág. 141 Act. 6, pág. 143 Act. 8, pág. 145 Acts. 12 y 13, págs. 148 y 149 Acts. 14 y 15, pág. 151
Comunicación audiovisual	Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza	11. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	11.1 Identifica formas poligonales en imágenes de la naturaleza y en composiciones artísticas. 11.2 Valora, respeta y disfruta del patrimonio histórico y cultural. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)	Reconoce formas poligonales en minerales y en obras de arte. Desarrolla tus competencias, págs. 138 y 139 Pon a prueba tus competencias, págs. 154 y 155
	Uso responsable y educativo de las TIC Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen	12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	12.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, y emplea recursos digitales de manera adecuada. (Competencia digital)	Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC. Acts. Saviadigital, págs. 140, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 149 y 153 Enlaces web, págs. 138, 139, 150 y 154 Realiza composiciones artísticas digitales con diferentes programas informáticos. Act. 3, pág. 141

Unidad 9: FORMAS SIMÉTRICAS

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>5. Observar las imágenes del entorno natural y cultural, e identificar en ellas las formas simétricas y los principales fundamentos compositivos.</p> <p>6. Distinguir los tipos de simetría y los diferentes esquemas, ritmos y leyes de la composición, y relacionarlos con otros lenguajes expresivos.</p> <p>7. Expresarse con creatividad mediante el uso de las técnicas y los esquemas requeridos, y transmitir emociones o sentimientos individuales y del grupo.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2 y 3) Competencia digital (Objetivo 3) Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3) Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3) Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivo 1)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	<p>Simetrías. Tipos de simetrías: axial y radial</p>	1. Conocer y distinguir la simetría axial y la simetría radial.	1.1 Analiza y distingue la simetría axial y la simetría radial en el arte y en la naturaleza. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Comprende el concepto de simetría y realiza composiciones en las que usa la simetría axial y la radial. Act. Saviadigital, pág. 158 Acts. 1, 2 y 3, pág. 159 Acts. 1, 5 y 9, pág. 169 Identifica la simetría en manifestaciones artísticas. Desarrolla tus competencias, págs. 156 y 157 Pon a prueba tus competencias, pág. 170
	<p>Simetrías geométrica y aparente</p>	2. Diferenciar entre simetría geométrica y simetría aparente.	2.1 Conoce el trazado geométrico de figuras con simetría axial y radial. 2.2 Identifica la simetría aparente en formas naturales y artificiales. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Aprende la diferencia entre simetría geométrica y simetría aparente, y practica la representación de ambos tipos de simetría. Acts. 4 y 5, pág. 161 Acts. 6 y 7, pág. 163 Acts. Saviadigital, págs. 160, 162 y 163 Acts. 2, 3, 4, 6 y 7, pág. 169 Analiza formas asimétricas en la naturaleza y en el arte. Pon a prueba tus competencias, págs. 170 y 171
	<p>Equilibrio en una composición. Valor expresivo</p>	3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	3.1 Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)	Analiza imágenes y valora la expresividad que proporciona el equilibrio en la composición. Imágenes, pág. 164 Realiza composiciones simétricas de retratos e insectos. Acts. 8 y 9, pág. 165

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas	4. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El estarcido.	4.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. .2 Crea con papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. (Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)	Practica el estarcido con plantillas de distintos tipos. Acts. 10 y 11, pág. 167 Crea figuras simétricas con papel recortado. Acts. 1 y 2, pág. 159
Comunicación audiovisual	Uso responsable y educativo de las TIC Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen	6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	6.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando recursos digitales de manera adecuada. 6.2 Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implican en la difusión de imágenes en diferentes medios. (Competencia digital, Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas)	Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC. Acts. Saviadigital, págs. 158, 159, 160, 162, 163, 164, 165, 169 y 171 Enlaces web, págs. 156, 157, 164, 166 y 170

B) DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

EVALUACIÓN	UNIDADES	LIBRO	SESIONES
1 ^a	BI COMUNICACIÓN VISUAL		
2 ^a	BII LA FORMA		
3 ^a	BIII GEOMETRÍA		

C) OBSERVACIONES

Se tendrá especial cuidado en mejorar el método de trabajo de los alumnos: bloc de clase (toma de apuntes, corrección ejercicios), búsqueda de información, corrección de las formas, trabajo en equipo, etc.

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de calificación son los procedimientos que se utilizan para obtener el resultado de la calificación del alumnado en una determinada evaluación. Han de ser conocidos por los alumnos, porque de este modo mejora todo el proceso de enseñanza aprendizaje. Si un alumno sabe de qué y cómo se le va a calificar, podrá hacer el esfuerzo necesario en la dirección adecuada para alcanzar los objetivos propuestos.

Así mismo también se detallan los procedimientos de recuperación aplicables en su caso.

Las calificaciones de cada materia se expresarán en la ESO por medio de categorías acompañadas de una calificación numérica, sin decimales, en los siguientes términos: Insuficiente (1, 2, 3 o 4), Suficiente (5), Bien (6), Notable (7 u 8) y Sobresaliente (9 o 10), considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás.

Para calcular la calificación en cada una de las evaluaciones que determina el centro escolar, se ponderarán los resultados de los diversos instrumentos de evaluación con los siguientes criterios:

- Apartado 1: Los conceptos, procedimientos y competencias evaluados mediante técnicas de pruebas: 30%.
- Apartado 2: Los conceptos, procedimientos, competencias y actitudes evaluados mediante técnicas de observación, revisión de tareas y entrevistas: 70%.
- Los porcentajes de los dos apartados citados anteriormente sumarán el 100%.
- En cada evaluación se tendrá en cuenta las notas desde el principio de curso y la progresión del alumno. Se ponderarán aproximadamente los resultados de cada evaluación en relación a 2, 3 y 4 la 1ª, 2ª y 3ª evaluación, respectivamente. Esto contribuye a la recuperación y a valorar el trabajo continuado.
- Para poder obtener una calificación positiva en una evaluación, será necesario tener una nota mínima de 4 en cada uno de los resultados parciales evaluados (pruebas, libreta, actitud...). En caso contrario se calificará negativamente.
- En cuanto a cómo pasar de las medias a la calificación de evaluación se propone redondear al alza a partir de 5 décimas o más y si no truncar.
- Las calificaciones positivas de los trabajos voluntarios se tendrán en cuenta tras estos criterios conforme a lo especificado por el profesor; por ejemplo, para flexibilizar los criterios de nota mínima si sólo hay una parte con calificación menor que 4, para redondear al alza para medias menores de 5 décimas o para aumentar la calificación en lo convenido. Por este carácter de voluntariedad, no podrán contar en la evaluación global de modo negativo.

Estos criterios (y los instrumentos concretos a utilizar) serán aplicados por cada profesor con las adaptaciones correspondientes a su propia concepción de proceso de evaluación y las debidas a las características del nivel, de la unidad, del grupo o del alumno.

OBSERVACIONES A LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LOS DIVERSOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Pruebas escritas. En la calificación de las pruebas escritas se valorarán los siguientes aspectos:

- Adecuación pregunta/respuesta.
- Capacidad de análisis.
- Capacidad de síntesis.
- Rigor en el lenguaje.
- Capacidad de argumentación y razonamiento.
- Corrección formal (legibilidad, márgenes, sangría, a bolígrafo...) y ortográfica.

2. Presentación del bloc de clase, fichas, trabajos...

1. Se presentarán en el plazo previsto y con las formas definidas.
2. Las tareas (ejercicios del libro, actividades de clase...) deben estar identificadas (p. ej., número y página) y con el enunciado copiado si se ha realizado en casa o resumido (con datos y preguntas) si se ha hecho en clase. Su resolución aparecerá secuenciada en su desarrollo (con los razonamientos y operaciones oportunos) y con la solución al final (de forma explícita con las unidades correspondientes).
3. La corrección de una actividad no puede limitarse al resultado final, sino a todo el proceso.
4. Deberá constar el nombre, el grupo (en cada hoja, si es de la libreta) y la fecha (de cada clase, si es de la libreta).
5. Se destacarán suficientemente los títulos de los apartados.
6. La presentación ha de ser clara y estructurada. Se tendrá muy en cuenta la presentación: márgenes, sangrías, caligrafía y ortografía.
7. Se escribe en bolígrafo negro (enunciados) y azul (respuestas), reservando el rojo para correcciones. El lápiz también se puede usar para ciertas tareas (por ejemplo, dibujos o cuentas).
8. Los trabajos amplios (de aplicación, de investigación, monografías...) constarán de los siguientes apartados:
 - Portada.
 - Índice.
 - Contenido del trabajo.
 - Anexos (donde se recoja la información manejada por el alumno para elaborar el trabajo, subrayada y discriminada).
 - Bibliografía comentada.
9. Algunos trabajos también se podrán entregar grabados en pendrive, a través del correo electrónico o de plataformas digitales educativas (tipo Moodle, Google Classroom o Schoology) respetando siempre las partes de un trabajo comentadas anteriormente así como la fecha de entrega.

3. Observación directa. En las clases se hará especial hincapié en la disposición hacia el trabajo, la atención, el respeto, la realización en tiempo y forma de las actividades, la participación en el trabajo del aula y la cooperación con los compañeros.

4. Trabajo diario en casa y actitud en clase. Se propone una escala para su evaluación: cada alumno parte del 10, bajando la puntuación según incumpla el trabajo diario o tenga actitud negativa en el aula según las faltas cometidas:

Faltas	1	2	3	4	5
Puntuación	9	7,5	5,5	3	0

Se podrán obtener positivos, mediante trabajos extraordinarios, demostración de actitud positiva de forma constante u otro medio que el profesor vea adecuado. El profesor valorará en la aplicación de esta escala las circunstancias personales del alumno y la dinámica del grupo donde se encuentre.

5. Faltas de ortografía

- a) Cada falta de ortografía será penalizada con -0,1 hasta un máximo de un punto.
- b) El profesor hará un seguimiento de las faltas cometidas por el alumno a lo largo del curso. Si desciende considerablemente en el número de faltas o se mantiene en niveles bajos, no se tendrá en cuenta las faltas de ortografía en la calificación final.

PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

Entendemos que cada alumno ha de recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos, de modo que:

- a) Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
- b) Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no haya hecho en su momento o haya hecho de modo no satisfactorio.
- c) Deberá volver a presentarse a pruebas sobre los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera, no puede haber un único procedimiento de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor informará a sus alumnos de las actividades de recuperación a realizar y del momento más adecuado para la entrega de los trabajos o la realización de las pruebas oportunas.

Para la ESO, en general, la recuperación quedará implícita en el propio proceso de evaluación seguido: en el desarrollo de una evaluación, siempre aparecen contenidos trabajados con anterioridad. La recuperación del alumno vendrá dada por su progresión positiva en los resultados que vaya obteniendo. Para ello el peso progresivo (2, 3 y 4) de las distintas evaluaciones. No obstante, queda abierta la posibilidad de pruebas específicas de recuperación durante la tercera evaluación, de varias las unidades o bloques temáticos (o, incluso, de toda la materia) que el profesor considere necesarios para cada alumno en particular.

En cuanto a **materias pendientes de cursos anteriores** en la ESO, se considerarán superadas si el alumno tiene en las dos primeras evaluaciones una calificación mínima de 4 y una media de al menos 4,5. En caso contrario, presentará los trabajos oportunos y realizará las pruebas específicas que el profesorado le proponga al efecto de superarlas. Si el alumno ha cambiado de opción (de matemáticas académicas a aplicadas o viceversa) se le evaluará la pendiente correspondiente a la nueva opción que esté cursando.

EVALUACIÓN FINAL Y PRUEBA EXTRAORDINARIA

En la última evaluación ordinaria, se valorará el progreso global del alumno en la materia, en el marco del proceso de evaluación continua llevado a cabo.

Para el alumnado con calificación negativa en la evaluación final, el profesor de la materia elaborará en la ESO un informe individualizado sobre los contenidos no alcanzados y la propuesta de actividades de recuperación.

El alumnado con evaluación negativa podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia no superada que el Centro organizará durante en el periodo legalmente establecido.

La evaluación extraordinaria en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual constará (excepto, en casos puntuales y con indicación expresa del profesor al alumno) de los siguientes elementos:

- Realización de la propuesta de actividades de recuperación que el profesorado propondrá al alumnado al terminar la evaluación final ordinaria. Se entregará el trabajo realizado el día de la prueba escrita (**30%** de la nota final).
- Prueba escrita sobre todos los contenidos impartidos durante el curso. Para su evaluación se aplicarán los mismos criterios que en el proyecto curricular del departamento. La misma constará de actividades o problemas que harán referencia a los contenidos mínimos (**70%** de la nota final).

6. METODOLOGÍA.

a) Principios metodológicos generales

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de las tecnologías. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes tecnológicos.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación tecnológica, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de

física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

En la actualidad existe consenso en torno a la concepción constructivista del aprendizaje escolar y por tanto, de la metodología didáctica. El constructivismo considera que la adquisición de un nuevo conocimiento se basa en la sustitución o modificación del conocimiento previo de la persona en ese ámbito. Ese proceso es conocido como el aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este puede ser por descubrimiento o receptivo. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas. El proceso de adquisición de aprendizaje significativo, se planifica siguiendo diferentes orientaciones:

- Partir de los conocimientos previos del alumno.
- Favorecer la motivación por el aprendizaje, a través de una metodología activa, participativa y flexible.
- Adecuar el proceso a los diferentes ritmos de aprendizaje.

b) Principios eficaces de la materia

La Tecnología es una asignatura en la que equilibrio entre los aspectos de contenido conceptual y los aspectos procedimentales es fundamental, integrando conocimientos desarrollados en otras asignaturas, principalmente en las de carácter matemático y científico. El núcleo central de la propuesta metodológica de la asignatura de Tecnología es el proceso de resolución técnica de proyectos por lo que las actividades procedimentales deberán estar planteadas de tal manera que el enfoque de las mismas esté relacionado con el objetivo a conseguir, dar solución a un problema tecnológico concreto. Esta solución puede ser un producto físico, como el prototipo de una máquina; o inmaterial, como, por ejemplo, una presentación multimedia, un programa informático de un videojuego, etc. Se fomentará el aprendizaje de conocimientos y el desarrollo de destrezas que permitan, tanto la comprensión de los objetos técnicos, como su utilización. De igual forma, en las actividades propuestas deben incluirse contenidos de carácter actitudinal que aseguren la consecución de las competencias clave.

Para que la realización del producto tecnológico sea satisfactoria será necesaria la investigación, la valoración de las distintas propuestas de solución, la experimentación con diferentes elementos tecnológicos, la documentación del proyecto técnico y la evaluación del resultado final para introducir mejoras en el funcionamiento del producto, si fuera necesario.

Se pretende a través de esta metodología, por tanto, fomentar la creatividad del alumnado de manera que no sólo sean usuarios responsables y críticos de la tecnología, sino que, además, se conviertan en creadores de tecnología.

La metodología de resolución de problemas técnicos implica, necesariamente, que el grupo-clase se organice en grupos de trabajo. Las actividades deben estar planteadas de tal manera que contribuyan a la adquisición de las competencias clave, por lo que el trabajo en equipo, la asunción de roles, el manejo de información en otros idiomas, la comunicación intergrupala y con el resto de grupo deben constituir la base del trabajo de los alumnos, sin menoscabo del trabajo y del esfuerzo individual, que deberá ser valorado a la par que el trabajo en grupo.

El trabajo en el aula-taller es una parte fundamental para el desarrollo del currículo de la asignatura de Tecnología. Este espacio favorece el trabajo colaborativo en el que cada uno de los integrantes aporta al equipo sus conocimientos y habilidades, asume responsabilidades y respeta las opiniones de los demás, así como la puesta en práctica de destrezas y la construcción de

proyectos respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo y aplicando criterios medioambientales y de ahorro.

La Tecnología de la Información y la Comunicación deberán estar presentes como un denominador común y servir de apoyo a actividades tales como búsqueda de información, exposiciones, diseño y elaboración de proyectos, trabajos, difusión y publicación, empleo de simuladores virtuales, programación de prototipos con funcionamiento asistido por ordenador, etc.

c) Principios psicopedagógicos generales

Los principios psicopedagógicos generales surgen de las teorías del proceso de enseñanza y aprendizaje, que a su vez se desprenden del marco teórico o paradigma que las ampara. Del marco constructivista y de la interacción social se desprenden los siguientes principios generales:

1. Partir del nivel de desarrollo del alumno.

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

2. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos.

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

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

3. Facilitar la realización de aprendizajes significativos por sí solos.

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

4. Modificar esquemas de conocimiento.

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

5. Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje.

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

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

d) Principios didácticos

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

- Partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado.
- Despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado.
- Proporcionar continuamente información al alumno sobre el proceso de aprendizaje, clarificando los objetivos por conseguir, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades por superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje motivadoras.
- Ajustarse al nivel competencial inicial y secuenciar la enseñanza de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos.
- Tener en cuenta las peculiaridades de cada grupo y los ritmos de aprendizaje de cada alumno concreto para adaptar los métodos y los recursos a las diferentes situaciones, e ir comprobando en qué medida se van incorporando los aprendizajes realizados y aplicándolos a las nuevas propuestas de trabajo y a situaciones de la vida cotidiana.
- Diseñar actividades de enseñanza y aprendizaje que permitan a los alumnos establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes, facilitando de este modo la construcción de aprendizajes significativos.
- Asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real del alumnado partiendo, siempre que sea posible, de las experiencias que posee (metodologías contextualizadas). Ello genera aprendizajes más transferibles y duraderos.
- Diseñar actividades para conseguir la plena adquisición y consolidación de contenidos teniendo en cuenta que muchos de ellos no se adquieren únicamente a través de las actividades desarrolladas en el contexto del aula, pero que el funcionamiento de la escuela como organización social sí

puede facilitar: participación, respeto, cooperación, solidaridad, tolerancia, libertad responsable...

- Favorecer el aprendizaje basado en problemas, el basado en retos, el aprendizaje por proyectos o estudio de casos.
- Enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, la aplicación de conocimientos aprendidos y la promoción de la actividad en los estudiantes.
- Favorecer la interacción alumno-profesor y alumno-alumno, para que se produzca la construcción de aprendizajes significativos y la adquisición de contenidos de claro componente cultural y social.
- Impulsar las relaciones entre iguales proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación.
- Favorecer el aprendizaje cooperativo, el trabajo en equipo y dar una consideración positiva a los errores, como aquello que es necesario tener en cuenta para poder seguir avanzando en el afianzamiento de nuevos contenidos.
- Potenciar el interés espontáneo de los alumnos en el conocimiento de los códigos convencionales e instrumentos de cultura. Pero, sabiendo que las dificultades que estos aprendizajes comportan pueden desmotivarles, es necesario preverlas y graduar las actividades para llevar a cabo dichos aprendizajes.
- Seleccionar y usar una variedad de materiales y recursos didácticos, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.
- Integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Potenciar el uso del portafolio, que aporta información extensa sobre el aprendizaje del alumnado, refuerza la evaluación continua, permite compartir resultados de aprendizaje, potencia la autonomía del alumno y desarrolla su pensamiento crítico y reflexivo.

e) Ejecución de sesiones lectivas

El desarrollo de los períodos lectivos se dividirá principalmente en tres fases:

- Exposición y explicación de conceptos y/o procedimientos.

En ella, contamos con medios audiovisuales y la propia pizarra para apoyar la exposición oral del profesor. Será muy importante el visionado de imágenes por parte del alumnado, así como el aprender a realizar un análisis de las mismas, que se irá convirtiendo en una interpretación y análisis de imágenes cada vez más profundo y concreto a lo largo del curso académico, así como aumentando su complejidad con cada nivel de enseñanza

- Resolución de dudas y debates sobre temas expuestos.

Se favorecerá la interacción con el alumnado para reforzar la asimilación de la exposición. Durante todas las sesiones explicativas el alumnado interactuará en las explicaciones del profesor, tanto para resolver dudas como para afianzar los conocimientos, realizando pruebas analíticas de forma oral. De esta manera estaremos también contribuyendo al fomento de la expresión oral, la riqueza de vocabulario y el pensamiento crítico.

- Realización de actividades supervisadas por el profesor.

Toda la fase práctica de las unidades didácticas tendrá como objetivo la observación y guía por parte del profesor de las actividades propuestas. Es fundamental, ya que en ella corregimos y detectamos cualquier problema en la fase de aprendizaje. En esta fase el alumno es protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que debe partir de la propuesta lanzada por el profesor, pero siempre puede hacerla suya, potenciando su creatividad y su originalidad a través del desarrollo de su propio proyecto artístico. Para ello, previamente proporcionaremos al alumnado las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico.

Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en el aula-taller para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

f) Recursos didácticos y organizativos

Materiales y recursos fundamentales

Los criterios de selección de los materiales curriculares que sean adoptados por los equipos docentes siguen un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo didáctico anteriormente propuesto.

De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que perfilan el análisis:

- Adecuación al contexto educativo del centro.
- Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados en el proyecto curricular.
- Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de los temas transversales.
- La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
- La adecuación a los criterios de evaluación del centro.
- La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
- La claridad y amenidad gráfica y expositiva.
- La utilización de recursos variados que facilitan la actividad educativa.

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

- Libro de texto para 2º, 3º y 4º de ESO: Editorial SM.

Agrupamientos de alumnos

Es conveniente que el profesor trabaje con diferentes agrupamientos en función de las necesidades que plantea la respuesta a la diversidad y necesidad de los alumnos y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje, eligiendo en cada momento el que considere más operativo.

Así, partiendo del agrupamiento inicial (grupo clase) y combinado con el trabajo individual, se potenciará el grupo base (entorno a 4 alumnos) para el trabajo cooperativo, que permite atender a la diversidad, facilita un aprendizaje más profundo y consigue desarrollar competencias y valores por la propia naturaleza de las actividades. También se utilizarán los agrupamientos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo otras actividades con objetivos diferentes a las del trabajo

en grupo base; o a la constitución de talleres, que darán respuesta a diferencias en motivaciones.

MODALIDAD	NECESIDAD QUE CUBRE
Grupo clase	Explicaciones compartidas profesor-alumnos o alumnos-alumnos. Corrección colectiva de actividades. Exposición de trabajos. Debates y puestas en común
Trabajo individualizado	Actividades de reflexión personal. Actividades de control y evaluación individual.
Grupo base	Trabajo cooperativo/colaborativo.
Agrupamiento flexible	Respuesta puntual a diferencias en nivel de conocimientos, ritmo de aprendizaje e Intereses y motivaciones
Talleres	Respuesta a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades

Organización del espacio

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

MODALIDAD	NECESIDAD QUE CUBRE
Dentro del aula	Disposiciones espaciales diversas según la modalidad de agrupación que se esté utilizando.
Fuera del aula	Biblioteca. Sala de audiovisuales. Sala de informática. Laboratorio. Patio.
Fuera del centro	Casa de la Cultura u otros locales culturales de la población. Localizaciones concretas de la población y sus alrededores para trabajos de campo. Visitas y actos culturales fuera de la localidad.

Tipología de las actividades

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

El principio de actividad es fundamental en la enseñanza. En este sentido, en las experiencias de aprendizaje debemos tener en cuenta los conocidos principios de la enseñanza de lo próximo a lo distante, de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido, de lo individual a lo general y de lo concreto a lo abstracto. Así mismo también los principios que postula el aprendizaje activo y significativo, los cuales determinan la manera de plantear las actividades del aula.

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

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

Actividades de introducción-motivación

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

Actividades sobre conocimientos previos

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

Actividades de desarrollo

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

- Actividades de repetición. Tienen como finalidad asegurar el aprendizaje, es decir, que el alumno sienta que ha interiorizado lo que su profesor le ha querido transmitir. Son actividades muy similares a las que previamente ha realizado el profesor.
- Actividades de consolidación. En las cuales contrastamos que las nuevas ideas se han acomodado con las previas de los alumnos.
- Actividades funcionales o de extrapolación. Son aquellas en las que el alumnado es capaz de aplicar el conocimiento aprendido en contextos o situaciones diferentes a las trabajadas en clase.
- Actividades de investigación. Son aquellas en las que el alumnado participa en la construcción del conocimiento mediante la búsqueda de información y la inferencia, o también, aquellas en las que utiliza el conocimiento para resolver una situación/problema propuesto.

Actividades de refuerzo

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

Actividades de recuperación

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

Actividades de ampliación/profundización

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

Actividades globales o finales

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

Trabajos monográficos interdisciplinarios u otros de naturaleza análoga que impliquen a varios departamentos

Son aquellos que pretenden:

- Desarrollar, aplicar y poner en práctica las competencias básicas previstas para la Educación Secundaria Obligatoria.
- Mostrar la consecución alcanzada de los objetivos generales de la etapa.
- Mostrar los conocimientos adquiridos sobre varios temas o materias.
- Aplicar métodos y técnicas de trabajo a través de contenidos diversos que ilustren su asimilación.
- Acercar a los alumnos a un modo de trabajar metódico donde poder aplicar los procedimientos y habilidades aprendidos en distintas materias.
- Centrarse en la indagación, investigación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés en su realización.

Su finalidad no es estudiar un nuevo temario o currículo, y sus características son:

- Facilitar y estimular la búsqueda de informaciones, la aplicación global del conocimiento, de los saberes prácticos, capacidades sociales y

destrezas, no necesariamente relacionados con las materias del currículo, al menos no todos ellos.

- Realizar algo tangible (prototipos, objetos, intervenciones en el medio natural, social y cultural; inventarios, recopilaciones, exposiciones, digitalizaciones, planes, estudios de campo, encuestas, recuperación de tradiciones y lugares de interés, publicaciones, etc.).
- Elegir como núcleo vertebrador algo que tenga conexión con la realidad, que dé oportunidades para aplicar e integrar conocimientos diversos y dé motivos para actuar dentro y fuera de los centros docentes.
- Vivir la autenticidad del trabajo real, siguiendo el desarrollo completo del proceso, desde su planificación, distintas fases de su realización y logro del resultado final.
- Fomentar la participación de los estudiantes en las discusiones, en la toma de decisiones y en la realización del proyecto, sin perjuicio de que puedan repartirse tareas y responsabilidades.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

Es importante fomentar un buen clima en el aula valorando el respeto, la predisposición a la realización de tareas, el esfuerzo y la solidaridad. Así el alumno irá adquiriendo confianza en sí mismo para abordar problemas y tomar decisiones, aprenderá a ser sistemático, persistente, flexible, etc.

Para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje proponemos los siguientes pasos:

Exploración de los conocimientos previos

Se parte de plantear el qué y el porqué de lo que se va a trabajar. Con algunas cuestiones sencillas relacionadas con el tema que se va a estudiar y tras dar a los alumnos un tiempo prudencial para que trabajen, el profesor puede plantear algunas preguntas para cerciorarse de que los alumnos conocen la situación problemática planteada y comprenden las preguntas. Este diálogo sobre el sentido de las preguntas nos permitirá formarnos una primera idea del nivel general de la clase.

A continuación se puede pasar a otra fase de trabajo individual, por parejas o en equipos base. Esta fase puede servir para detectar lagunas y conocer a los alumnos que van a necesitar algún tipo de ayuda. Muchas de las pequeñas lagunas detectadas en los conocimientos pueden ser subsanadas en la fase siguiente. En el caso de que los conocimientos previos de algún alumno no permitan enlazar con los nuevos conocimientos, el profesor propondrá a estos alumnos actividades orientadas a proporcionar los conocimientos indispensables para iniciar los nuevos conocimientos, atendiendo así a la diversidad desde el punto de vista metodológico.

Exposición dialogada / Trabajo cooperativo

El profesor debe fomentar, al hilo de su exposición, la participación de los alumnos, evitando en todo momento que su exposición se convierta en un monólogo. Esta participación la puede conseguir mediante la formulación de preguntas o la propuesta de actividades. Este proceso de comunicación entre profesor-alumno y alumno-alumno, que en ocasiones puede derivar en la defensa de posturas contrapuestas, debe aprovecharse para desarrollar en los alumnos la precisión en el uso del lenguaje plástico, expresado en forma oral o escrita y una participación respetuosa y productiva.

También se puede trabajar la "explicación" de los conceptos o procedimientos, mediante técnicas de trabajo cooperativo en las que los equipos, bajo la supervisión y guía del profesor, lleguen a la adquisición de los objetivos

planteados. Además de esta forma se trabajan otras competencias imprescindibles para el desarrollo del alumnado.

Actividades de desarrollo

Después de introducir un procedimiento, se pone en práctica hasta conseguir cierto automatismo en su ejecución. La cantidad de actividades que se deben realizar y el tiempo que se debe dedicar a ellas se deben decidir en función de la competencia de los alumnos. Sin embargo, se evitará que el alumno permanezca durante mucho tiempo utilizando algoritmos que no estén orientados a la resolución de problemas, porque ese aprendizaje se convierte en rutinario y desmotivador.

Se propondrán algunos ejercicios y problemas que abarquen ciertos aspectos de los bloques temáticos que se estén trabajando, intentando que estén relacionados con sus intereses y huyendo de ejercicios rutinarios, salvo excepciones que lo aconsejen, ya que las destrezas se irán adquiriendo al ser usadas en distintos contextos. Por ejemplo, se propondrán problemas relacionados con situaciones reales de los medios de comunicación de tipo social, deportivo, económico, medioambiental, etc.

Actividades de evaluación

Se realizarán pruebas escritas individuales, que retomen conceptos anteriores, donde el alumno demuestre el buen desarrollo de sus capacidades a través de la consecución de los objetivos trabajados hasta el momento. La función principal es ir detectando las dificultades del alumnado para poder ayudarle en su proceso de aprendizaje.

Actividades de refuerzo y ampliación

En cada unidad se prepararán diversas actividades (fichas, trabajos, actividades informáticas, etc.) de forma que, tanto el alumnado que necesite reforzar ciertos contenidos para alcanzar o consolidar algunos objetivos (actividades de refuerzo) como el que necesite ampliar o profundizar por haberlos ya alcanzado (actividades de ampliación) pueda tener a su alcance las tareas apropiadas.

7. ELEMENTOS TRANSVERSALES.

La presencia de las enseñanzas transversales en la materia se concreta a través de los contextos de las actividades (problemas, ejercicios, proyectos...) y de las situaciones a las que se aplica la asignatura así como en la metodología y medios utilizados (debates, prensa, trabajos informáticos, proyectos...).

a) Fomento de la lectura. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita

La legislación actual contempla la necesidad de dedicar en la ESO un tiempo específico para la lectura, señalando que se hará en todas las materias y que a su vez se incidirá en la comprensión lectora y en la expresión oral y escrita.

La propia metodología del proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas lleva implícito un profundo trabajo de comprensión (oral y lectora) y de expresión (oral y escrita). El alumno, en su quehacer diario, realiza un trabajo constante que favorece su progreso en las competencias lingüísticas en sus cuatro dimensiones (hablar, escuchar, leer y escribir).

Destacamos como actividades que inciden en el buen fin de lo que atañe a este apartado:

- La búsqueda de la precisión en los términos utilizados (lo que amplía su vocabulario específico) y de la corrección formal de sus expresiones.
- La lectura comprensiva (silenciosa o en voz alta) de conceptos o enunciados de preguntas o problemas.
- La lectura y la valoración crítica de los mensajes explícitos e implícitos en los medios de comunicación.
- El uso sistemático del debate como fuente de aprendizaje.
- El encadenamiento adecuado de las ideas y la expresión correcta de procedimientos y resultados.
- La exposición oral de trabajos.
- La presentación escrita de producciones.
- La elaboración de actividades de síntesis (resúmenes, mapas conceptuales...)
- La consulta de información en medios electrónicos (webs, blogs, wikis...).
- El trabajo colaborativo en grupo.
- La escritura al dictado.

Por otra parte, se incidirá especialmente en la realización tareas de enunciado largo y más complejo de lo habitual, de forma que se ejercite en la comprensión lectora y en la expresión oral y escrita, además de los correspondientes a otras competencias (matemáticas, emprendimiento...). Así mismo se realizarán pruebas con este tipo de actividades para dar importancia a la aplicación y transferencia de conocimientos y a la interdisciplinariedad que todo proyecto real lleva consigo. También habrá libros en la biblioteca para su lectura en las horas libres de los alumnos cuando les falte algún profesor. El control de lectura se haría con una pregunta en cada examen ordinario, de los capítulos del libro leídos.

Por último, en este apartado incluir el concurso de "piemas" que consiste en la redacción de escritos con relación a las cifras del número pi.

b) Comunicación audiovisual. TIC

Tanto la comunicación audiovisual como las tecnologías de la información y la comunicación se enmarcan en la Competencia Digital que consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar y comunicar información y para transformarla en conocimiento.

Para adquirir esta competencia, no basta con el conocimiento de las tecnologías de la información, sino que son imprescindibles ciertos aspectos de la comunicación lingüística. La competencia digital entraña igualmente la utilización segura y crítica de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el trabajo y en el ocio. Por ello es importante transmitir y exigir un buen uso (responsable, seguro y cívico) de dichas tecnologías.

La competencia digital incluye también utilizar los equipamientos y las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación, por lo que implica manejar estrategias para identificar y resolver los problemas habituales de software y hardware.

Las TIC ofrecen al alumnado la posibilidad de actuar con destreza y seguridad en la sociedad de la información y la comunicación, aprender a lo largo de toda su vida y comunicarse sin las limitaciones de las distancias geográficas ni de los horarios rígidos de los centros educativos.

Se pueden establecer las siguientes dimensiones para agrupar estas competencias en el currículo escolar: el uso de sistemas informáticos, el uso de internet y el uso de programas básicos.

El uso de sistemas informáticos agrupa los conocimientos elementales para desenvolverse con soltura en el ámbito de las TIC. En relación con ellos, el alumnado las irá adquiriendo a medida que las vaya usando hasta llegar a ser capaces de distinguir entre conceptos como hardware y software, instalar y desinstalar programas, guardar, organizar y recuperar información, y realizar actividades básicas de mantenimiento de un ordenador.

El uso de internet supone la adquisición de las competencias necesarias para aprovechar el que se configura como principal medio de información y comunicación en el mundo actual. Al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria, los jóvenes serán capaces de utilizar un buscador, almacenar y editar la información de una página web, así como utilizar de manera habitual tanto el correo electrónico como las plataformas educativas.

El uso de software implica adquirir las competencias para conocer y utilizar los principales programas que son necesarios para aprovechar con éxito las posibilidades que ofrece un ordenador. En nuestra materia se usará LibreOffice Write o LibreOffice Impress para la elaboración de documentos de presentación de producciones; LibreOffice Calc para cálculos exhaustivos, estudiar gráficas y estadística y probabilidad; GeoGebra en todos los bloques de la materia (números, álgebra, geometría, funciones, estadística y probabilidad); Gimp para retoque y modificación de fotografías; el correo electrónico como medio de comunicación y respuesta a problemas y cuestiones planteadas y las plataformas Moodle, Schoology y Google Classroom como aula virtual y foro de encuentro entre los alumnos y entre alumnos y profesores.

Por otro lado, se fomentará el uso de las TIC en la gamificación de las tareas con aplicaciones tipo Plickers o Kahoot.

Asimismo, se intentará fomentar el trabajo colaborativo a nivel de grupo con herramientas de Google y a nivel europeo con la plataforma Etwinning. Esta última, permite aunar una aplicación práctica de las matemáticas, una ampliación del bagaje cultural de los alumnos y un desarrollo de los conocimientos en

lenguas extranjeras, lo que supone una motivación grande para el aprendizaje de las matemáticas por parte del alumnado.

Las TIC como recurso educativo

Los recursos tecnológicos que hoy día están al alcance de estudiantes y profesores desempeñan un papel importante en la manipulación de información de tipo matemático: números, ecuaciones, gráficos... Su utilización facilita llevar a cabo trabajos que no hace muchos años debían realizarse de forma manual.

Debemos, por tanto, aprovechar al máximo las nuevas posibilidades que se nos ofrecen para la obtención, el procesamiento y la transmisión de la información.

Resaltemos aquí algunas de las principales ventajas de su utilización:

- Realización de tareas de una forma rápida, cómoda y eficiente.
- Acceso inmediato a gran cantidad de información.
- Realización de actividades interactivas.
- Desarrollo de la iniciativa y de las capacidades del alumno.
- Aprendizaje a partir de los propios errores.
- Cooperación y trabajo en grupo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Motivación del alumno.
- Flexibilidad horaria.

c) Emprendimiento

En la metodología de la materia están implícitas las estrategias que contribuyen al sentido de iniciativa y espíritu emprendedor del alumnado (actividad creadora, labor investigadora, partir de los conocimientos sobre un tema determinado, etc.), que le hacen sentirse capaz de aprender, aumentando su autonomía, responsabilidad y compromiso personal. La estructura misma de la materia propicia el desarrollo de estructuras mentales que ayudan a organizar el conocimiento, apoyada en técnicas de estudio, de observación y de registro sistemático de información, planteándose preguntas y manejando diversas estrategias para la toma de decisiones racionales y críticas, y así alcanzar metas a corto y largo plazo, con perseverancia y valoración del esfuerzo realizado.

En los criterios de evaluación del bloque 1 (Procesos, métodos y actitudes en matemáticas), presente en el propio proceso de enseñanza y aprendizaje de todos los demás bloques, hay diversas referencias a aspectos que inciden en el desarrollo de la capacidad emprendedora del alumno. Por citar dos en la ESO: "BL1.9. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas." y "BL1.11. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos, habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias."

d) Educación cívica y constitucional

Los valores "sociales", que todo ciudadano debería conocer y respetar, aparecen recogidos, principalmente, en los valores, libertades y derechos constitucionales y en los derechos humanos: igualdad entre hombres y mujeres, prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad, valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o

circunstancia personal o social (origen, etnia, religión, orientación e identidad sexual...), convivencia en paz, tolerancia, solidaridad, justicia, equidad,...

La acción educativa ha de tener presente la educación en estos valores para formar ciudadanos libres, responsables y solidarios, preparados para vivir en la sociedad democrática y de derecho actual.

Desde la materia de matemáticas se aborda esta tarea principalmente con la selección del contexto de las actividades (problemas, trabajos de investigación, proyectos...).

A modo de ejemplo se describen algunas orientaciones para estas actividades:

- Identificación de los elementos presentes en argumentaciones sociales, políticas y económicas, y análisis crítico de las funciones que desempeñan:
- Interpretación y análisis crítico de los elementos (datos estadísticos, gráficos, cálculos...) presentes en las noticias, la publicidad, etc.
- Valoración del trabajo en equipo como la manera más eficaz para realizar determinadas actividades (toma de datos, estudios estadísticos...).
- Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros para desempeñar tareas comunes en actividades, así como respeto y valoración de las soluciones ajenas.
- Predisposición al trabajo en grupo para la resolución de actividades, facilitando agrupamientos heterogéneos desde la perspectiva de género.
- Valoración de la aportaciones de distintas mujeres a la historia de la Plástica.
- Empleo de enunciados de problemas y textos en los que se rompan los roles tradicionales de hombres y mujeres.
- Análisis de datos en temas medioambientales, de salud, de economía o de consumo.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Actividades complementarias

A continuación se enumeran posibles actividades complementarias con contenido plástico, visual o audiovisual, en orden de prioridad:

1. Actividades que ocupen de 2 a 3 horas lectivas consecutivas, en el centro o en la población, para trabajar in situ contenidos del currículum de forma aplicada y potenciar la adquisición de competencias. Hasta tres por evaluación y grupo.
2. Comentarios críticos acerca de noticias aparecidas en medios de comunicación y que guarden relación con el área. Confección de mural o blog.
3. Lectura de libros divulgativos de carácter científico.

Actividades extraescolares

En cuanto a actividades extraescolares, el departamento intenta que aquellas en las que participa interfieran lo mínimo posible en el desarrollo de la actividad escolar.

Normalmente, en colaboración con otros departamentos, se planificarán:

1. Concurso de fotografía y de "piemas" (todos los niveles, voluntario incentivado con positivos en la calificación).
2. Construcción de un reloj de sol en el patio del colegio.
3. Diseño y realización de un mural con contenido plástico.
4. Diseño y realización de juegos tradicionales en el suelo del patio.
5. Colaborar con el departamento de Educación física en las diferentes salidas.
6. Participación en diversos viajes culturales: al invernadero, al MUNCYT, fin de curso, intercambios...

9. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORA DE LOGRO.

La evaluación de la propia práctica docente es parte fundamental de la mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El procedimiento para realizarla consiste en la realización por parte de los miembros del departamento (y de aquellos otros profesores que imparten alguna de las materias que le competen) de un cuestionario sobre los aspectos de la práctica docente que siguen:

1. PREPARACIÓN

2. REALIZACIÓN

- Motivación inicial y durante el proceso
- Presentación de contenidos
- Actividades en el aula
- Recursos y organización del aula
- Instrucciones, aclaraciones y orientaciones en las tareas del alumnado
- Clima del aula
- Seguimiento y control del proceso de enseñanza-aprendizaje
- Atención a la diversidad

Dicho cuestionario se realizará al final de cada evaluación. Tendrá una serie de ítems a valorar para los diferentes aspectos y recogerá, asimismo, las observaciones o propuestas de mejora que se consideren oportunas.

Posteriormente se hará una valoración en común por los miembros del departamento. Por otro lado, cada profesor podrá pasar un cuestionario a sus alumnos al finalizar el curso con el fin de que valoren su práctica docente y hagan sus propuestas de mejora.

10. ACTIVIDAD LECTICVA SEMIPRESENCIAL

Ao abeiro do establecido no Protocolo de Adaptación ao contexto da COVID-19 nos centros de ensino non universitario de Galicia para o curso 2020/2021, o CPR Apostólico Mercedario elaborou un "Plan de Continxencia" para levar a acabo as medidas adoptadas no caso de que a actividade lectiva se suspenda.

Dende a materia de Xeografía e Historia seguirase coa planificación e temporalización da materia por unidades didácticas e sesións garantindo a adquisición das aprendizaxes básicas e a avaliación continua.

Os alumnos utilizarán de ser o acaso a aula virtual do centro "AcademicID" para realizar as actividades propostas polo profesor. Dentro da aula virtual as unidades ou sesión da materia explicaranse mediante vídeos, presentacións interactivas e demais recursos. O alumnado tamén conta con un foro para resolver as dúbidas e outro foro para debater calquera tipo de contido relacionado coa materia. O alumnado tamén pode realizar na rede as actividades propostas polo profesor como son: presentacións, escritos en word ou pdf e a realización de exames ou controis online. Os primeiros días de clase familiarizárase o alumnado coa plataforma virtual e os seus usos para un correcto funcionamento o longo do curso.

Habilitárase unha canle de comunicación segura coas familias e o alumnado como é o correo electrónico do docente, e o horario de titorías telefónicas manterase e se fose necesario ampliárase.

A canle de comunicación coas familias será a plataforma telemática de comunicación interna do centro TOKapp school, mediante este procedemento determinarase os obxectivos e finalidade da comunicación. Tamén se informará o alumnado e familias de cambios sufridos na programación didáctica, así como a temporalización e obxectivos da materia.

Mediante o ensino semipresencial as actividades propostas terán unha finalidade clara e coherente. As instrucións serán claras, tendo en conta a realidade socioeconómica das familias para que poidan levalas a cabo de xeito autónomo. Os recursos e as tarefas non xeraran desigualdades entre o alumnado. Levarase a cabo unha revisión personalizada de feedback e promoverase un perfil de esperanza e motivación cara á aprendizaxe. Todo o profesorado conxunto non deberá sobrecargar con tarefas excesivas o alumnado.

Durante o ensino semipresencial será o momento ideóneo para o traballo de competencias como a dixital, aprender a aprender e a autonomía, responsabilidade, capacidade de organizarse e planificarse.

A avaliación e cualificación desta modalidade de ensino medirá os estándares de aprendizaxe mediante:

- Realización de actividades propostas na plataforma virtual dentro da data marcada polo profesor. As actividades adecúanse a uns parámetros perfectamente explicados en cada tarefa: formato, letra, contido, fontes bibliográficas..
- Probas e traballos telemáticos a realizar na plataforma virtual do centro.
- Disposición, interese e actitude

11.- ACTIVIDADE LECTIVA NON PRESENCIAL

Ao abeiro do establecido no Protocolo de Adaptación ao contexto da COVID-19 nos centros de ensino non universitario de Galicia para o curso 2020/2021, o CPR Apostólico Mercedario elaborou un "Plan de Continxencia" para levar a cabo as medidas adoptadas no caso de que a actividade lectiva se suspenda.

Dende a materia de Xeografía e Historia seguirase coa planificación e temporalización da materia por unidades didácticas e sesións garantindo a adquisición das aprendizaxes básicas e a avaliación continua.

Os alumnos utilizarán de ser o acaso a aula virtual do centro "AcademicID" para realizar as actividades propostas polo profesor. Dentro da aula virtual as unidades ou sesión da materia explicaranse mediante vídeos, presentacións interactivas e demais recursos. O alumnado tamén conta con un foro para resolver as dúbidas e outro foro para debater calquera tipo de contido relacionado coa materia. O alumnado tamén pode realizar na rede as actividades propostas polo profesor como son: presentacións, escritos en word ou pdf e a realización de exames ou controis online.

O docente flexibilizará as sesións semanais e dará clases telemáticas mediante algunha plataforma telemática como pode ser "Ciscowebexmeeting", plataforma que o alumnado xa coñece debido a súa utilización no terceiro trimestre do curso pasado.

Habilitárase unha canle de comunicación segura coas familias e o alumnado como é o correo electrónico do docente, e o horario de titorías telefónicas manterase e se fose necesario ampliaríase.

A canle de comunicación coas familias será a plataforma telemática de comunicación interna do centro TOKapp school, mediante este procedemento determinarase os obxectivos e finalidade da comunicación. Tamén se informará o alumnado e familias de cambios sufridos na programación didáctica, así como a temporalización e obxectivos da materia.

AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN

A avaliación é un proceso continuo, integrador, formativo e individual. Neste terceiro trimestre e baixo a conexión diaria do alumnado as clases online as ferramentas de avaliación que se propoñen intentarán medir os estándares de aprendizaxe citados anteriormente.

Levaráanse a cabo os seguintes procedementos de avaliación:

PARTE A.- 40%

- Asistencia as clases telemáticas.
- Webcam encendida.
- Participación nas clases online.
- Corrección de tarefas diarias de xeito positivo durante as sesións telemáticas.
- Disposición, interese e actitude.

PARTE B.- 60%

- Realización de actividades propostas na plataforma virtual dentro da data marcada polo profesor. As actividades adecúanse a uns parámetros perfectamente explicados en cada tarefa: bibliografía, letra, formato, tipo de documento...
 - Probas telemáticas obxectivas a realizar na plataforma virtual.
 - Probas orais pola plataforma das clases virtuais "Webexmeeting"
- Os instrumentos que se levarán a cabo para avaliar son os seguintes:
- Caderno do profesor: anotase diariamente a asistencia, cámara, participación, rendemento actividades, resultado de probas...
 - Observación diaria.
 - As probas obxectivas e traballos quedan rexistrados na plataforma virtual, tanto do alumno como do profesor para revisións ou correccións.

Os alumnos que teñan pendente de recuperación algunha avaliación anterior recibirán actividades extra de recuperación, que deben ser motivadoras, significativas e adaptadas ao modo de aprendizaxe de cada alumno, e que deben axudarlle a alcanzar os obxectivos. A proba telemática ten un valor do 60% e a realización positiva das actividades sumara o 40% da nota.

Propónse unha **metodoloxía activa e participativa**. Mediante este método de traballo buscase favorecer a interacción alumno-profesor e alumno-alumno, para que se produza a construción de aprendizaxes significativas e a adquisición de un claro compoñente cultural e social. Para isto o debate é a ferramenta que estimula o seu interese e capacidade de reflexionar, relacionar, consolidar coñecementos, recapitular, ordenar, respectar opinións, e sacar conclusións. Mediante o ensino non presencial as actividades propostas terán unha finalidade clara e coherente. As instrucións serán claras, tendo en conta a realidade socioeconómica das familias para que poidan levalas a cabo de xeito autónomo. Os recursos e as tarefas non xeraran desigualdades entre o alumnado. Levarase a cabo unha revisión personalizada de feedback e promoverase un perfil de esperanza e motivación cara á aprendizaxe. Todo o profesorado conxunto non deberá sobrecargar con tarefas excesivas o alumnado.

Durante o ensino non presencial será o momento ideóneo para o traballo de competencias como a dixital, aprender a aprender e a autonomía, responsabilidade, capacidade de organizarse e planificarse.