

Programación docente de EPVA de 1º ESO

IES AGUADULCE

Profesores: Benjamín Hernández Montanari y Raquel Carro Gallardo

curso 2023-2024

Índice

1.- Introducción	3
2.- Marco legal	3
3.- Contexto	3
4.- Contribución de la materia a las competencias clave	4
5.- Competencias específicas y conexión con los descriptores operativos	6
6.- Saberes básicos	11
7.- Metodología	12
7.1.- Orientaciones metodológicas	12
7.2.- Utilización del aula virtual como apoyo a la docencia	12
8.- Secuencia de unidades didácticas con la interrelación de competencias específicas, criterios de evaluación, saberes básicos e instrumentos de evaluación	13
8.1.- Situaciones de aprendizaje	19
9.- Temporalización	23
10.- Criterios de calificación	23
11.- Atención a la diversidad	24
11.1- Medidas específicas de refuerzo y de ampliación educativa	25
11.2- Mecanismos de recuperación del alumnado con evaluación negativa	25
12.- Materiales y recursos	25
13.- Tratamiento de la lectura	26
14.- Participación en actividades extraescolares y complementarias	28
15.- Participación en planes, programas y proyectos del centro	29

1.- Introducción

La asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como objetivo general la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico, es decir, aprender a ver y aprender a hacer. Este tipo de pensamiento está fundamentalmente apoyado en el análisis, la exploración y la comprensión de las formas e imágenes de la realidad que nos circunda, y posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo.

2.- Marco legal

La presente programación está realizada conforme a:

- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.

3.- Contexto

Con relación al proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas vinculadas al Departamento de Dibujo, se puede decir que el impacto de la imagen como vehículo de información y modo de comunicación se produce principalmente a través de los medios de masas: televisión, medios informáticos multimedia y demás tecnologías de la información y de la comunicación, los cuales tienen un marcado carácter persuasivo. Los alumnos cuentan con una gran variedad de oferta visual, sin embargo, el número de imágenes creativas o artísticas que rodean al alumno es bajo o medio y lo mismo ocurre con la calidad de las mismas. Por otra parte, la educación que el alumno ha recibido como emisor de mensajes visuales durante su período de formación en la Escuela Primaria y en su entorno familiar tiene un marcado carácter lúdico y recreativo, con un alto componente de manualidad y manipulación de materiales, concebidos con planteamientos instructivos y marcando un limitado campo para la expresión personal. Por lo que respecta a la formación que ha recibido como receptor de mensajes visuales, cuando el alumno llega al instituto

su formación en este sentido es mínima, y al no haber iniciado el desarrollo de una visión crítica ante los mensajes visuales, no se cuestiona la intención o función de los mismos.

Para el conocimiento del nivel de cada grupo a los que impartimos clase, es clave el proceso de evaluación inicial realizado durante el primer mes del curso escolar. Durante el proceso se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

- 1.- Informe personal facilitado por el Departamento de Orientación.
- 2.- Cuestionario a los alumnos sobre sus prácticas artísticas en etapas anteriores, así como de sus intereses y preferencias personales relacionados con la materia. También se observarán directamente en el aula las destrezas y actitudes que muestran los alumnos en su trabajo diario.

4.- Contribución de la materia a las competencias clave

La inclusión de las competencias clave en el currículo tiene varias finalidades. En primer lugar, integrar los diferentes aprendizajes, tanto formales como no formales. En segundo lugar, debe permitir a los alumnos utilizar lo aprendido en diferentes situaciones y contextos. Por otra parte, debe permitir identificar los saberes básicos y criterios de evaluación que tienen carácter imprescindible y, en general, inspirar las distintas decisiones relativas al proceso de enseñanza y aprendizaje. No existe una relación unívoca entre la enseñanza de determinadas áreas o materias y el desarrollo de ciertas competencias. Cada una de las áreas contribuye al desarrollo de diferentes competencias y, a su vez, cada una de las competencias clave se alcanza como consecuencia del trabajo en varias áreas o materias.

En el marco de la propuesta realizada por la Unión Europea se han identificado ocho competencias clave:

- 1.- Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
- 2.- Competencia plurilingüe. (CP)
- 3.- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)
- 4.- Competencia digital. (CD)
- 5.- Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)
- 6.- Competencia ciudadana. (CC)
- 7.- Competencia emprendedora. (CE)
- 8.- Competencia en conciencia y expresiones culturales. (CCEC)

- 1.- Competencia en comunicación lingüística. (CCL)

La “Educación plástica, visual y audiovisual” permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

De forma más concreta, en esta asignatura se dará a conocer a los alumnos el estrecho vínculo que en muchas ocasiones se establece entre la literatura y las artes gráficas, especialmente la ilustración. Se realizarán actividades en las que se utilizarán textos (cuentos, narraciones, poemas, artículos, etc.) como punto de partida para la realización de ilustraciones. Del mismo modo, se procederá a la interpretación del significado de las imágenes por medio del lenguaje oral o escrito.

- 2.- Competencia plurilingüe. (CP)

Esta materia permite expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico con otros lenguajes, incluidas las lenguas extranjeras, y con ello enriquecer la comunicación.

Se podrán realizar actividades en las que se utilizarán textos en lenguas extranjeras (principalmente inglés y francés) como punto de partida para la realización de ilustraciones. Del mismo modo, se utilizarán recursos audiovisuales que utilicen las lenguas citadas anteriormente.

3.- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)

Esta competencia se desarrolla en el área de “Educación plástica, visual y audiovisual” mediante el estudio de la geometría plana y descriptiva.

Concretando un poco más podemos afirmar que esta competencia se desarrolla plenamente en las siguientes unidades: trazados fundamentales de geometría, triángulos y cuadriláteros, trazado de polígonos regulares, óvalos y ovoides, transformaciones geométricas, escalas, sistemas de representación, croquización, normalización, etc.

4.- Competencia digital. (CD)

Desde hace varias décadas vivimos un momento histórico que se ha definido con frases tan significativas como “nueva era tecnológica”, “revolución de las comunicaciones”, “era de la información”, etc. Es evidente que en nuestra sociedad actual las personas deben aprender a utilizar una gran diversidad de herramientas tecnológicas cada vez más presentes en nuestra vida cotidiana. Por ello, debe ser una prioridad de los educadores informar y dar a conocer a los alumnos todas las posibilidades que ello ofrece. Dichas herramientas pueden ser utilizadas tanto desde el papel de emisores de información y mensajes como de receptores de los mismos. Por ello la enseñanza irá encaminada a cubrir estas dos funciones: por un lado, se enseñará a crear imágenes mediante diferentes programas informáticos y medios tecnológicos; y por otro, se enseñará a buscar, discriminar y seleccionar la información.

5.- Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)

Esta competencia 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.

6.- Competencia ciudadana. (CC)

En relación al desarrollo de la competencia ciudadana, 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.

7.- Competencia emprendedora. (CE)

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) 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.

8.- Competencia en conciencia y expresiones culturales. (CCEC)

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.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir esta competencia. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y recursos que les son propios. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos culturales de las producciones artísticas. El alumno aprende a expresarse a través de la imagen.

5.- Competencias específicas y conexión con los descriptores operativos

Se contemplan los siguientes descriptores operativos para cada una de las competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística. (CCL):

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe. (CP)

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas para resolver necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, fórmulas, esquemas, símbolos.), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Competencia digital. (CD)

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia ciudadana. (CC)

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución Española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

Competencia emprendedora. (CE)

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresiones culturales. (CCEC)

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas y sentimientos mediante producciones culturales y artísticas.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos

artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

Cada una de las competencias específicas está relacionada con los descriptores operativos siguientes:

<p>Competencia específica 1: Comprender la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio, teniendo especial consideración con el andaluz.</p>	<p>CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</p>
<p>Competencia específica 2: Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas, teniendo en cuenta el progreso para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p>	<p>CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>
<p>Competencia específica 3: Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, incorporándolas a su cultura e imaginario.</p>	<p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>
<p>Competencia específica 4: Explorar las técnicas, lenguajes e intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen.</p>	<p>CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>
<p>Competencia específica 5: Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>
<p>Competencia específica 6: Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>
<p>Competencia específica 7: Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el proyecto artístico.</p>	<p>CCL2, CCL3, STE-M3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>
<p>Competencia específica 8: Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>

6.- Saberes básicos

- A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía. EPV.1.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la Historia del Arte. EPV.1.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. El patrimonio arquitectónico.
- B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. EPV.1.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPV.1.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen. EPV.1.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color. EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. EPV.1.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
- C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. EPV.1.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPV.1.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
- D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. EPV.1.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Significación de las imágenes: signifiante-significado, símbolos e iconos. EPV.1.D.2. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura. EPV.1.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. EPV.1.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

7.- Metodología

7.1.- Orientaciones metodológicas

La metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo. Esta partirá de los intereses y motivaciones del alumnado, favorecerá el trabajo individual y cooperativo, así como el aprendizaje entre iguales y la perspectiva de género. Además, estará orientada al desarrollo de situaciones de aprendizaje que posibiliten la creación de productos finales interesantes y motivadores para el alumnado. Las situaciones de aprendizaje implican la realización de un conjunto de actividades articuladas que los docentes llevarán a cabo para lograr que el alumnado desarrolle las competencias específicas en un contexto determinado. Teniendo en cuenta este concepto de metodología, se desarrollarán las diferentes decisiones de acción didáctica, referentes al cómo enseñar.

Los principios metodológicos que impregnan la programación son:

- Trabajar en grupo y aprender de forma cooperativa.
- La comunicación oral, la lectura y la escritura deben ser la base del aprendizaje.
- Enseñar al alumnado a aprender a aprender, desarrollando su autonomía.
- Enfoque competencial
- Construir aprendizajes funcionales a través de la vida cotidiana
- Partir de necesidades y motivaciones del alumnado
- Atención a la diversidad y a las necesidades específicas de apoyo educativo
- Potenciar el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)
- Educación en valores

7.2.- Utilización del aula virtual como apoyo a la docencia

A lo largo del curso se utilizará el Aula Virtual como apoyo a la docencia reglada. Se fomentará un mayor uso conforme el alumnado vaya promocionando de curso. En general, su utilización responderá a las siguientes pautas:

- Se definirá la estructura del curso en unidades, temas, secciones, etc.
- Se procurará que la mayoría de las actividades evaluables estén disponibles en el Aula Virtual, de manera que el alumnado y sus tutores legales puedan recurrir a ésta en caso de retraso en la entrega dichas actividades, o en caso de no asistencia a clase del alumnado por motivos de enfermedad u otros.
- Se podrán proporcionar diversos materiales audiovisuales con la finalidad de estimular al alumnado y desarrollar su interés hacia la cultura y el arte en general.
- Se podrán establecer tareas y otras actividades de evaluación cuya entrega quede registrada en el Aula Virtual.

8.- Secuencia de unidades didácticas con la interrelación de competencias específicas, criterios de evaluación, saberes básicos e instrumentos de evaluación

UD 1			
Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
EPV.1.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del Arte.	CE 1	1.1. Se introduce en el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género.	Portfolio
	CE 3	3.2. Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas.	Portfolio
	CE 6	6.1. Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el andaluz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	Portfolio
EPV.1.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y entorno. El patrimonio arquitectónico.	CE 1	1.2. Muestra interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico, a través de iniciarse en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que les es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.	Portfolio
		1.3. Se inicia en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.	Cuestionario
	CE 6	6.3. Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	Portfolio

UD 2			
Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
EPV.1.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.	CE 2	2.2. Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento.	Exposición oral
EPV.1.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.	CE 8	8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.	Portfolio
	CE 6	6.3. Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	Portfolio
EPV.1.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.	CE 3	3.3. Iniciarse en la identificación de la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	Portfolio
EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	CE 8	8.2. Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.	Portfolio

EPV.1.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	CE 5	5.2. Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad.	Portfolio
---	------	--	-----------

UD 3

Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
EPV.1.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	CE 2	2.3. Analiza, valora y realiza composiciones inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.	Portfolio
	CE 4	4.1. Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo.	Portfolio
	CE 5	5.1. Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos.	Exposición oral
EPV.1.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso	CE 5	5.3. Empezar a descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.	Portfolio
	CE 7	7.1. Analizar y comprender el proceso creativo de un proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales utilizadas para la generación de mensajes.	Portfolio

en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y el cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.	7.2. Iniciar la elaboración de producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	Portfolio
---	--	-----------

UD 4			
Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
EPV.1.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.	CE 3	3.1. Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal.	Portfolio
	CE 8	8.1. Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas.	Exposición oral
EPV.1.D.2. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	CE 4	4.2. Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores han efectuado ante preguntas similares.	Portfolio

UD 5			
Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación

<p>EPV.1.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. EPV.1.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el teorema de Tales. Lugares geométricos: definición y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos, construcción dado el radio y dado el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.</p>	<p>CE 6</p>	<p>6.2. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonales.</p>	<p>Portfolio</p>
---	-------------	--	------------------

8.1.- Situaciones de aprendizaje

Se propone una situación de aprendizaje por cada una de las tres evaluaciones:

SdA 1.- “Nuestras vidrieras geométricas”		
Descripción del producto final		
El alumno creará una vidriera en cartulina y papel celofán a partir de un polígono estrellado, tras haber estudiado los conceptos básicos de la geometría. Éstas serán expuestas en las ventanas del aula del grupo de alumnos.		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
CE3 CE5 CE6	3.1, 3.2 5.1, 5.3 6.1, 6.3	EPV.1.A.1, EPV.1.A.2, EPV.1.D.1 EPV.1.C.1, EPV.1.C.2 EPV.1.A.1, EPV.1.A.2,
Interdisciplinariedad		
Geografía e historia: investigación sobre las características de las vidrieras góticas y búsqueda de ejemplos de este arte en Andalucía. Matemáticas: uso de la geometría y de los instrumentos del dibujo técnico.		

Secuencia didáctica

Sesión 1:

Presentación de la unidad didáctica y objetivos de la misma. Mostrar el proceso de creación de una vidriera y su importancia en la historia del arte.

Sesión 2:

Construcción de polígonos regulares dado el radio de la circunferencia en que están inscritos. Métodos particulares y método general. Polígonos estrellados.

Sesión 3:

Elaboración, en grupos de tres o cuatro, del boceto de una vidriera a partir de un polígono regular estrellado. Toma de decisiones en cuanto a reparto de tareas, elección de gama cromática, etc.

Sesión 4:

Dicho boceto tendrá que realizarse a una escala mayor, en cartulina negra. Las partes correspondientes al cristal de la vidriera se recortarán y sustituirán por papel celofán de diferentes colores.

Sesión 5:

Exposición de las vidrieras en las ventanas del aula del grupo de alumnos.

Instrumentos de evaluación

Observación directa en clase del trabajo de cada alumno.

Portfolio recogiendo todas las tareas de construcciones geométricas previas al producto final.

Rúbrica para el producto final:

Producto final no entregado, entregado incompleto o con errores importantes: IN (1-4)

Entregado con errores subsanables: SU (5)

Tarea completada pero mejorable: BIEN (6)

Tarea completada con mejoras mínimas: NT (7-8)

Tarea completada a la perfección: SB (9-10)

SdA 2.- “El color y mis emociones”

Descripción del producto final

El alumno creará una obra propia reinterpretando una obra artística de vanguardia, cambiando su color y simbología. Previamente, mediante una serie de actividades, al alumno habrá estudiado la relación del color y la composición con las emociones.

Competencias específicas

CE1
CE2
CE3
CE5

Criterios de evaluación

1.1, 1.2, 1.3
2.1, 2.2
3.2, 3.3
5.1, 5.2

Saberes básicos

EPV.1.A.1, EPV.1.A.2
EPV.1.C.2, EPV.1.B.1, EPV.1.B.5
EPV.1.D.1, EPV.1.B.3, EPV.1.B.4
EPV.1.C.1, EPV.1.C.2,

Interdisciplinariedad

Geografía e historia: investigación sobre las características y los diferentes artistas de las vanguardias históricas.

Lengua castellana: atender a las explicaciones, leer los documentos aportados y expresar correctamente las dudas e ideas propias.

Secuencia didáctica

Sesión 1:

Presentación de la unidad didáctica y objetivos de la misma. Explicar las cualidades del color y su simbología.

Sesión 2:

Exposición sobre la composición artística. Análisis de la composición en pinturas de algunos artistas de vanguardia.

Sesión 3:

Elección, por parejas, de una obra pictórica de vanguardia. Estudio del autor y peculiaridades de la obra.

Sesión 4:

Reestructuración de la obra pictórica escogida. Realizar bocetos previos donde se juegue con varios modelos de composición en el cuadro y colores distintos a los originales.

Sesión 5:

Realización por parejas de la obra definitiva en formato DIN A-3 con algunas de las técnicas siguientes: rotuladores, lápices de colores, ceras o acuarelas.

Sesión 6:

Muestra de su trabajo y explicación del autor y obra en la que se inspiraron para esta tarea delante de sus compañeros de clase.

Instrumentos de evaluación

Observación directa en clase del trabajo de cada alumno.

Exposición oral de su trabajo y del autor y obra en que se inspiraron.

Rúbrica para el producto final:

Producto final no entregado, entregado incompleto o con errores importantes: IN (1-4)

Entregado con errores subsanables: SU (5)

Tarea completada pero mejorable: BIEN (6)

Tarea completada con mejoras mínimas: NT (7-8)

Tarea completada a la perfección: SB (9-10)

SdA 3.- “**Creo mi personaje**”

Descripción del producto final

El alumno seguirá un proceso creativo que le conducirá a la creación tridimensional de un personaje con un material moldeable como la plastilina. Para la creación de este personaje el alumnado reflexionará sobre las características físicas y psicológicas que quiere atribuirle. Así mismo, llevará a cabo un estudio de las proporciones del cuerpo, expresividad y gesticulación del personaje mediante bocetos, configurando su portfolio, que será presentado para su evaluación junto con el producto final.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
CE3	3.1, 3.3	EPV.1.D.1, EPV.1.B.3, EPV.1.B.4
CE5	5.2, 5.3	EPV.1.B.5
CE7	7.1, 7.2	EPV.1.C.1, EPV.1.C.2
CE8	8.1, 8.2, 8.3	EPV.1.B.1, EPV.1.B.2

Interdisciplinariedad

Lengua castellana: atender a las explicaciones, leer los documentos aportados y expresar correctamente las dudas e ideas propias.

Geografía e historia: investigación sobre las características, proporción y expresividad del cuerpo humano.

Secuencia didáctica

Sesión 1:

Presentación de la unidad didáctica y objetivos de la misma. Mostrar brevemente las características de la representación del cuerpo humano en la historia del arte.

Se proporcionarán al alumnado fotocopias con dibujos sobre la proporción del cuerpo humano, la expresividad del rostro y las diferentes caracterizaciones que se asocian en animación a la personalidad del personaje.

Sesión 2:

Se visualizarán algunos vídeos sobre cómo hacer tu propio muñeco articulado, de varios profesionales en este campo.

Sesión 3:

El alumnado comenzará con la realización de bocetos para la creación de su personaje. Los alumnos expondrán sus bocetos a sus compañeros de clase, estableciéndose un debate sobre los estereotipos que nos genera la imagen externa de una persona.

Sesión 4:

Creación volumétrica del personaje a partir de los bocetos realizados. Se recomienda el modelado en plastilina.

Sesión 5:

Finalización del modelado del personaje y exposición del mismo a sus compañeros del grupo-clase.

Instrumentos de evaluación

Observación directa en clase del trabajo de cada alumno.

Portfolio recogiendo todas los bocetos previos al producto final.

Rúbrica para el producto final:

Producto final no entregado, entregado incompleto o con errores importantes: IN (1-4)

Entregado con errores subsanables: SU (5)

Tarea completada pero mejorable: BIEN (6)

Tarea completada con mejoras mínimas: NT (7-8)

Tarea completada a la perfección: SB (9-10)

9.- Temporalización

Unidades didácticas	Temporalización
UD 1.- Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.	1ª, 2ª y 3ª evaluación.
UD 2.- Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	2ª evaluación.
UD 3.- Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	1ª, 2ª y 3ª evaluación.
UD 4.- Imagen y comunicación visual y audiovisual.	3ª evaluación
UD 5.- Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.	1ª evaluación.

10.- Criterios de calificación

Llevaremos a cabo una evaluación criterial, tomando en todo momento como referentes los criterios de evaluación de la materia. Esta evaluación se implementará utilizando los instrumentos siguientes: láminas entregadas, observación sistemática del trabajo y participación del alumno en clase y su interés hacia la asignatura. Dichos instrumentos tendrán mayor o menor peso en la calificación final en función del número de criterios de evaluación que recojan.

El profesorado realizará anotaciones en clase, directamente, principalmente sobre el trabajo del alumno y el esfuerzo que muestra hacia la asignatura.

También en clase se realizarán revisiones periódicas del material y su estado.

Se recogerán periódicamente las láminas de dibujo sobre los ejercicios realizados en clase. Dichas láminas tendrán que ser entregadas en los plazos indicados. En dichas láminas se valorará la correcta ejecución, la limpieza, la precisión y la rotulación. Las láminas que sean entregadas con posterioridad a los plazos acordados serán calificadas entre uno y seis puntos sobre diez, penalizando así el retraso en la entrega. Se exceptuarán aquellos casos en que el retraso en la entrega se haya producido por una causa justificada (falta de asistencia por enfermedad, etc.).

Por otra parte, también se hará recogida de datos para la evaluación mediante las preguntas directas en clase.

Se realizará media aritmética entre todas las láminas del trimestre, así como de los trabajos teóricos y cuestionarios que se hayan realizado (esto supondrá un **90%** de la nota total de la

evaluación), en caso de hacer un control teórico de una parte determinada de los contenidos, esta nota computará como un trabajo más, y será incluida, por tanto, en el porcentaje anterior. Se evaluará así mismo el interés del alumno hacia el aprendizaje de la materia, reflejado en su participación activa en clase, en el hecho de que asista con puntualidad y con los materiales necesarios, etc. este apartado supondrá el **10%** de la nota total de cada evaluación.

Las evaluaciones serán independientes y habrá que aprobarlas individualmente. La nota final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones. Si la media no supera los 5 puntos, el alumno podrá repetir los trabajos que hayan sido calificados negativamente, para recuperar la asignatura.

Debido a que todas las actividades y láminas son devueltas a los alumnos una vez corregidas, en el caso de demanda de revisión de la nota final, se solicitará al alumno la presentación de todas las láminas y actividades realizadas y ya calificadas durante el curso para su análisis, estudio y revisión.

Cuando el alumno tenga una nota igual o superior a cinco, las calificaciones finales que arrojen números decimales se redondearán a la unidad. De este modo, si la parte decimal fuera inferior a 0,500 se aproximará a la unidad inferior; en cambio, si esta fuera igual o superior a 0,500, se aproximará a la unidad superior.

Para el cálculo de la calificación final se tomará la nota real obtenida en cada evaluación, y no su expresión en el número entero consignado en la aplicación Séneca al término de cada uno de los trimestres.

Tal y como se establece en el Proyecto educativo del instituto, los aspectos formales de la expresión escrita serán objeto de valoración por parte de todos los departamentos didácticos en los diferentes trabajos que realice el alumnado. Se podrá restar hasta 1 punto de la nota global del trabajo atendiendo a los errores cometidos en los siguientes parámetros:

- Presentación: márgenes, numeración de páginas, letra clara y legible, limpieza, sin tachones, bolígrafo adecuado. (-0,25)
- Redacción: estructura con párrafos, conectores, oraciones completas, puntuación (comas y puntos), concordancias. (-0,25)
- Ortografía: faltas ortográficas (grafías y uso de mayúsculas) y del uso de las tildes (-0,50). Se aplicará una penalización de 0,25 puntos por cada tres faltas cometidas y de 0,25 puntos por cada cinco errores de tildes o puntuación.

11.- Atención a la diversidad

Teniendo en cuenta que todos los alumnos con necesidades de refuerzo educativo están en las clases de EPVA en condiciones idénticas a las de sus compañeros sin necesidades especiales, es decir, en grupos de alrededor de 30 alumnos, y que en las clases de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de E.S.O. no contamos con ningún profesor de apoyo, no pudiéndoles por tanto prestar la atención que requieren y merecen, pensamos que habría que priorizar con estos alumnos la valoración del esfuerzo e interés en los trabajos realizados, por encima de la calidad

técnica o artística de los mismos. Y, por supuesto, siempre que haya tiempo en clase (contamos con un total de una hora semanal) se les intentará dar una explicación más exhaustiva de los procedimientos requeridos en la resolución de las distintas actividades propuestas, además de las explicaciones e indicaciones generales requeridas para impartir los contenidos de la programación en el grupo general.

Por tanto, a estos alumnos, en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se les evaluará en función de su esfuerzo personal y afán de superación, primando los procedimientos y actitudes sobre los conceptos.

11.1- Medidas específicas de refuerzo y de ampliación educativa

En una asignatura eminentemente práctica, como lo es ésta, y contando solamente con una hora de clase por semana, y con grupos de 30 alumnos aproximadamente, consideramos que serían útiles las metodologías didácticas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos. De esta manera, los alumnos con altas capacidades, si los hubiera, podrán desarrollar plenamente su potencial, y los alumnos con necesidades de refuerzo, podrán beneficiarse del apoyo que les brinden los compañeros más aventajados.

11.2- Mecanismos de recuperación del alumnado con evaluación negativa

El alumnado que haya obtenido evaluación negativa en alguna de las evaluaciones a lo largo del curso, puede en todo momento presentar las láminas o trabajos que no hubieran sido entregados con anterioridad, o bien repetir aquellos que habiendo sido entregados, no hubiesen obtenido una calificación positiva, para volver a ser calificados.

12.- Materiales y recursos

En clase se trabajará principalmente con material auxiliar, como apuntes y fotocopias realizadas a partir de información recabada por el profesorado, además de diversos recursos audiovisuales a través de la pizarra digital.

Por ello, el profesorado que imparte la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tendrá que recoger información teórica, práctica y gráfica sobre cada uno de los bloques de contenidos y unidades que se vayan a estudiar en clase utilizando para ello todos los recursos disponibles: libros especializados, enciclopedias, internet, etc.

Dado el carácter fundamentalmente práctico de esta materia, se realizarán actividades durante todo el curso. En todos los niveles se utilizarán fichas de ejercicios facilitadas por el profesor que se alternarán con láminas realizadas íntegramente por el alumno.

En cuanto a los materiales, las aulas de los distintos grupos de 1º ESO (este curso solo parte de los grupos de 1º de ESO podrán utilizar el Aula de Dibujo) disponen de una pizarra digital que se utiliza como apoyo en las explicaciones teóricas de los contenidos, en las que la imagen juega un papel fundamental para la comprensión de los mismos.

13.- Tratamiento de la lectura

En el actual curso se dedicará media hora de clase quincenal al fomento de la lectura.

Pretendemos mejorar la competencia lingüística de los alumnos, muy especialmente el nivel de comprensión interpretativa.

Desde el Departamento de Dibujo se tratará de despertar en los alumnos el gusto por la lectura, aconsejar lecturas, promover la lectura mediante la utilización de textos en las distintas unidades durante el proceso de aprendizaje.

Por ello, se realizarán actividades que impliquen la lectura de textos. Dichas actividades serán las siguientes:




- Ilustraciones de textos literarios: cuentos, relatos, narraciones, fábulas, poesías, etc.
- Selección de fragmentos de obras literarias y artículos de opinión relacionados con los contenidos de la materia para su posterior estudio, comentario, debate, etc.

Estas actividades se completarán con : lecturas, redacciones, interpretación de textos, debates, exposiciones orales, etc.

Además, y de acuerdo con las directrices del plan de actuación para el tratamiento de la lectura en el centro, nuestra materia contribuirá al desarrollo de las destrezas lectoras del siguiente modo:

1.- Tiempo dedicado a la lectura: el alumnado de cada grupo de 1º de ESO realizará actividades de lectura por espacio de 30 minutos, con una periodicidad quincenal, en las sesiones que haya acordado el tutor de cada uno de los grupos de dicho nivel educativo.

2.- Corpus de los textos: Los textos seleccionados serán de diferente modalidad y tipología (literarios, funcionales, de divulgación de conocimientos, noticias, reportajes, entrevistas, argumentativos, infografías, multimodales...). Su temática estará relacionada con las principales efemérides de interés educativo y con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Se tomará como referencia la siguiente distribución mensual:

EFEMÉRIDES	ODS y OTROS CONTENIDOS		
OCTUBRE			
<p>16 de octubre - Día Mundial de la Alimentación 17 de octubre - Día Internacional para la Erradicación de la Pobreza 18 de octubre - Día Mundial de la Protección de la Naturaleza</p>			
NOVIEMBRE			

<p>16 de noviembre - Día Internacional para la Tolerancia 25 de noviembre - Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer</p>	<p>10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES</p> 	<p>5 IGUALDAD DE GÉNERO</p> 	
DICIEMBRE			
<p>3 de diciembre - Día Internacional de las Personas con Discapacidad 10 de diciembre - Día de los Derechos Humanos 6 de diciembre - Día de la Constitución española</p>	<p>16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS</p> 	<p>10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES</p> 	
ENERO			
<p>30 de enero - Día Escolar de la No Violencia y la Paz 24 de enero - Día Mundial de la Educación</p>	<p>16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS</p> 	<p>17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS</p> 	<p>4 EDUCACIÓN DE CALIDAD</p> 
FEBRERO			
<p>11 de febrero - Día Mundial de la Mujer y la Niña en la Ciencia 8 de febrero - Día Internacional de Internet Seguro 28 de febrero - Día de Andalucía</p>	<p>5 IGUALDAD DE GÉNERO</p> 	<p>9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA</p> 	<p>28 de Febrero <i>día de Andalucía</i></p> 
MARZO			
<p>8 de marzo - Día Internacional de la Mujer 15 de marzo - Día Internacional de los Derechos del Consumidor 26 de marzo - Día Mundial del Clima</p>	<p>5 IGUALDAD DE GÉNERO</p> 	<p>12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES</p> 	<p>13 ACCIÓN POR EL CLIMA</p> 
ABRIL			
<p>7 de abril - Día Mundial de la Salud 22 de abril - Día Mundial de la Tierra 23 de abril - Día Mundial del Libro</p>	<p>3 SALUD Y BIENESTAR</p> 	<p>15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES</p> 	
MAYO			

<p>9 de mayo - Día de Europa 21 de mayo - Día Mundial de la Diversidad Cultural para el Diálogo y el Desarrollo 22 de mayo - Día Internacional de la Diversidad Biológica</p>	<p>16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS</p> 	<p>17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS</p> 	<p>15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES</p> 
JUNIO			
<p>5 de junio - Día Internacional del Medio Ambiente</p>	<p>15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES</p> 	<p>14 VIDA SUBMARINA</p> 	<p>11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES</p> 

3.- Las actividades deberán incidir en los tres momentos de la lectura: antes (creación de expectativas, determinación de ideas previas, experiencias lectoras anteriores relacionadas con la temática...), durante (extracción de información, realización de inferencias, contraste con las expectativas...) y después (formulación de conclusiones personales, puesta en práctica de debates e intercambio de ideas, aplicación de la información a otros contextos, creación de textos personales...).

4.- La evaluación de las actividades de lectura se integrará en la evaluación de los criterios relacionados con la competencia en comunicación lingüística.

14.- Participación en actividades extraescolares y complementarias

El Departamento de Dibujo colaborará a través de los grupos de alumnos a los que imparte clase, en la medida de lo posible, en la realización de las diversas actividades que determine el Centro para conmemorar el Día de la Constitución del 6 de diciembre y el Día de Andalucía del 28 de febrero.

Se fomentará la participación de nuestros alumnos en diversos concursos de marcapáginas, carteles, etc.

Durante este curso escolar no se preveen visitas o excursiones grupales con los alumnos de 1º de ESO.

15.- Participación en planes, programas y proyectos del centro

Los alumnos de la asignatura de EPVA de 1º de ESO participarán en las diversas actividades que se propongan desde el Proyecto “**Escuela Espacio de Paz**”, así como desde la Coordinación de la **Biblioteca**, entre otros.

