

PROGRAMACIÓN DE MATERIA/NIVEL.

UNIDADES DIDÁCTICAS 1º E.S.O.



INTRODUCCIÓN

Esta programación se ha realizado siguiendo las directrices de

la actual legislación en vigor :

Tanto para el nivel de la ESO como para BACHILLERATO es la Orden de 15 de enero de 2021.

Y contiene el desarrollo de los diferentes niveles y materias que se imparten en el Departamento de Dibujo en este centro .

ESQUEMA GENERAL DE LAS PROGRAMACIONES

ESO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Primer Ciclo ESO. 1º y 2º de la ESO.

Tres bloques : Expresión Plástica. Comunicación Audiovisual.
Dibujo Técnico.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4.º ESO. Cuatro
bloques : Expresión plástica. Dibujo Técnico.
Fundamentos del diseño. Lenguaje audiovisual y multimedia.

3º ESO. OPTATIVA

BACHILLERATO

- A) DIBUJO TÉCNICO I en 1 Bachillerato
Tres bloques: Geometría . Sistemas de representación.
Normalización.

- B) DIBUJO TÉCNICO II en 2 Bachillerato
Tres bloques: Geometría. Sistemas de representación.
Documentación gráfica de proyectos .

E. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

ESO

2021/22

PROGRAMACIÓN DE AULA

1º ESO EPVA

1. Criterios de evaluación.

1.1. Tabla de c. de evaluación relacionados con los objetivos de la materia y competencias básicas deducidas a partir de éstos.

Cev	Nombre /contenido/ descripción	Objvs de la materia	CCC
1	Identifica los elementos configuradores de la imagen	1 Observar, percibir...siendo sensible..	CCL SLEP CEC
2	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea	6 Utilizar técnicas 2 Appreciar valores estéticos 7 Representar mediante perspectiva,pro-porciones...	CAA SLEP CMC T
3	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos.	6 Utilizar técnicas 3. Relaciones con otros lenguaje 4 Expresarse creativamente	CAA CEC
4	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	3 Relación con otros lenguajes 9 Relacionarse grupo	CAA, CEC SLEP
5	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios	6 Utiliza técnicas 8 Proceso 4 Expresarse creativamente 5 Representar emociones, reflexión crítica.	CMC T CEC CAA SLEP

6	6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y c. pigmento	8. Planificar y reflexionar, de forma individual ...Proceso	CMC T CEC CAA SLEP
7	7. Diferenciar texturas	2. Apreciar los valores culturales y estéticos,	CMC T CAA

8	8. Conocer y aplicar los métodos creativos aplicados a las artes		CEC CAA SLEP
9	9. Crear composiciones gráfico plásticas		CEC CAA SLEP CMCT

Independientemente de la obligación que conlleva el cumplimiento de los objetivos generales del área,
el Departamento establece los siguientes **objetivos para 1º ESO**:

- Percibir e interpretar el lenguaje visual como medio de comunicación y expresión, diferenciando las distintas funciones que adopta el mensaje. (Competencia en comunicación lingüística, así como con la competencia conciencia y expresiones culturales - O.EPAV 1).
- Apreciar, diferenciar y asociar los colores fundamentales, así como las texturas, en la naturaleza y en el entorno urbano, analizando su génesis a partir de los pigmentos y utilizando sus valores expresivos en sus producciones plásticas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Y con la competencia conciencia y expresiones culturales- O.EPV 1,6 y 7).
- Observar y describir las formas del entorno analizando sus cualidades espaciales y volumétricas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y conciencia y expresiones culturales - O.EPV 7).

- Identificar las distintas manifestaciones artísticas. (Competencia cultural y artística – O.EPV 2).
- Elaborar composiciones plásticas utilizando la simetría, el ritmo y principios básicos de geometría plana como elementos plásticos de organización de la obra. (Competencia matemática y con la artística- O. EPV 7).
- Explorar las posibilidades que permiten los distintos procedimientos y técnicas bidimensionales y tridimensionales, utilizándolos en la realización de producciones propias. (Competencia de aprender a aprender y la autonomía, también la competencia digital y, claro, la artística – O. EPV 4 y 6).
- Realizar composiciones plásticas utilizando todos los recursos a su alcance. (Competencia de autonomía e iniciativa , a la de aprender a aprender y a la artística- O. EPV 4 y 6).
- Planificar, individualmente y en grupo, las fases del proceso de creación y realización de una obra o proyecto plástico visual.
(Competencia de autonomía e iniciativa, a la de aprender a aprender y a la artística. También a la social y ciudadana- O. EPV 8 y 9).
- Apreciar y respetar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio. (Competencia social y ciudadana y la cultural- O.EPV 2).
- Esforzarse por la realización de los trabajos plásticos con precisión y limpieza, así como en el cuidado de los materiales. (La autonomía y con la competencia de aprender a aprender, también con conceptos de sostenibilidad que desarrollan el conocimiento e interacción con el medio físico- O.EPV 7).

2. Criterios de calificación globales y de recuperación

Cada uno de los ejercicios realizados se podrá recuperar, no sólo para aprobar el ejercicio suspenso, sino para subir nota. Las fechas de entrega y el número de ejercicios que pueden presentar serán determinados por el profesor de referencia, aunque se recomienda que, en general, sea tantas veces como desee el alumno.

La evaluación de los contenidos conceptuales se realizará por medio de exámenes que raramente superarán la frecuencia de uno por trimestre. En cualquier caso, el profesor de referencia tiene libertad para no realizar estas pruebas objetivas teóricas si considera que de la marcha del grupo de alumnos se infiere la consecución de los objetivos propuestos. La modalidad de examen quedará a libertad del profesor.

La nota del examen será numérica (de 1 a 10, y puede ser con decimales); será transmitida a los alumnos lo antes posible.

Este examen no tiene porque corresponder con todos los conceptos trabajados durante el trimestre, y bien puede corresponder a una unidad didáctica que el profesor considera clave o con algunos ítems básicos de varias lecciones. El valor exacto de la nota de corte será decidida por el profesor de referencia y dependerá de múltiples factores como el comportamiento del grupo, la eficacia de las pruebas prácticas, el tiempo disponible, la consecución de los objetivos propuestos, la profundidad o dificultad de los conceptos tratados, etc. Los exámenes no superados deberán recuperarse en fechas determinadas por el profesor, si es posible durante el mismo trimestre.

La nota trimestral será la media de las notas de los trabajos (y/o exámenes) señalados como "importantes" (en negrita en la programación) Teniendo en cuenta que en cada uno de ellos se valorarán varias competencias básicas, previamente señaladas, por lo que también se obtendrá una nota en cada una de las competencias.

3. Contenidos

3.1. Contenidos extraídos del decreto 1º y 2º ESO:

Bloque 1. Expresión Plástica

Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. el color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. el claroscuro. Composición. equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. el proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. el collage. el grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística . Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía . Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica . encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: comic. Historia del cómic . elementos formales y expresivos del cómic . Imágenes en movimiento: el cine y la televisión . Orígenes del cine, elementos y recursos de la narrativa cinematográfica . Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía , la cámara de video y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Bloque 3. dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación : diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

3.2. Agrupamiento, secuenciación y temporalización de los contenidos 1º ESO y su relación con los contenidos del decreto:

UD	Título	Relación Bloque R.D.	Nº de sesiones estimadas.
1	La Imagen <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Funciones <input type="checkbox"/> Comunicación <input type="checkbox"/> Las formas planas <input type="checkbox"/> Diferenciación de las formas en el plano <input type="checkbox"/> Sintetizar formas <input type="checkbox"/> Formas simbólicas 	B1 Expresión B2. Audiovisual	Primer trimestre 8 sesiones
2	La línea <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Qué y cómo son las líneas <input type="checkbox"/> Para qué sirven las líneas <input type="checkbox"/> El retrato (la proporción) <input type="checkbox"/> El lápiz de grafito <input type="checkbox"/> Imágenes a línea 	B1 Expresión B2. Audiovisual B3. Dibujo técnico.	Primer trimestre 8 sesiones
3	La textura <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ver y tocar texturas <input type="checkbox"/> Clases de texturas <input type="checkbox"/> Elementos y expresividad de las texturas <input type="checkbox"/> Técnicas 	B1 Expresión B2. Audiovisual	Primer trimestre 10 sesiones
4	El color <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Los colores <input type="checkbox"/> Cómo vemos los colores <input type="checkbox"/> Mezclar colores <input type="checkbox"/> El círculo cromático <input type="checkbox"/> Cómo diferenciamos los colores <input type="checkbox"/> Colores complementarios o negativos <input type="checkbox"/> Variación en la percepción de los colores <input type="checkbox"/> Armonías o contrastes <input type="checkbox"/> El cartel 	B1 Expresión B2. Audiovisual	Segundo trimestre 11 sesiones
5	La línea geométrica <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Trazados fundamentales <input type="checkbox"/> La línea geométrica en el arte. 	B1. Expresión B3. Dibujo Técnico	Segundo trimestre 11 sesiones
6	Formas geométricas planas <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Polígonos y tipos <input type="checkbox"/> Construcción de los polígonos regulares <input type="checkbox"/> Polígonos estrellados 		Tercer trimestre 8 sesiones
7	Formas de dos y tres dimensiones <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Las imágenes: formas en el espacio <input type="checkbox"/> Las formas en el espacio de dos dimensiones <input type="checkbox"/> Las formas en el espacio tridimensional <input type="checkbox"/> Representar el volumen en el espacio bidimensional 	B1. Expresión B3. Dibujo Técnico	Tercer trimestre 10 sesiones

4. Contextualización

4.1. Según la autoevaluación.

Se darán instrucciones claras y sencillas, se incidirá en explicar con detalle que se pretende en cada propuesta a realizar, qué competencias se evalúan y cómo.

4.2. y 4.3 Según resultados académicos y características del alumnado que cursa dicha materia (evaluación inicial) la contextualización de las Competencias básicas será la siguiente:

C1. Competencia Comunicación lingüística

La comunicación por medio del lenguaje visual comúnmente conlleva una traducción al lenguaje verbal, cuando no es parte indispensable del mismo mensaje como en el caso de los lenguajes integrados. La explicación de una imagen es una parte más del hecho artístico.

El alumnado de 1º de ESO deben acostumbrarse sobre todo al análisis de la obra gráfica, y a exponerlo fundamentalmente a través del lenguaje verbal. Y, por supuesto, en las pruebas de evaluación escrita se plantearán muy seriamente los aspectos relacionados con la claridad y exactitud de la expresión y la atención a las faltas de ortografía.

C2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnologías.

A través del estudio de la imagen, y partiendo de la imagen simbólica representativa o esquemática, el hombre llegó a la abstracción geométrica. Precisamente la geometría, como abstracción de la realidad, es la primera aproximación a la "matemática visual", que nuestra asignatura aborda en la unidad didáctica de La línea geométrica y la de Formas geométricas. El alumnado de 1º de ESO tendrán un primer acercamiento a este campo como una continuación natural desde su etapa en primaria, esto es, a través de los elementos gráficos básicos como puntos y líneas y sus relaciones geométricas básicas.

Nuestra asignatura es fundamentalmente procedimental, práctica, y en su desarrollo (e incluso como medio de evaluación) es imprescindible el uso de materiales y herramientas. Pinturas, papeles, pegamentos formarán parte esencial en el uso diario del alumnado de 1º de ESO, así como el de las herramientas imprescindibles para su aplicación. Se procurará la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. El orden y la limpieza, el aprovechamiento de los materiales y el reciclaje de

los ya usados serán a principios de este curso.

C3. Competencia digital.

Si los medios de comunicación de masas son el referente informativo y el audiovisual su canal natural, la informática y el mundo digital son los soportes contemporáneos. Con la inclusión de nuestro centro en la red TIC, disponemos de una herramienta capaz de abrir un nuevo abanico de posibilidades en la creación y transmisión de información plástica y artística.

En este primer curso de la ESO entraremos en contacto con la búsqueda de información en la red, su filtrado y uso.

C4. Competencia para aprender a aprender

Precisamente la tan desarrollada en nuestra asignatura competencia para la autonomía personal obliga al alumno de nuestro campo a desarrollar el esfuerzo personal, a la búsqueda de soluciones no antes vistas, a la constante autocrítica. La reflexión de cada uno de los procesos de experimentación que obligatoriamente pone en práctica el alumno de 1º, junto con las indicaciones del profesor, hará adquirir un proceso de estudio, un protocolo de adquisición de conocimientos.

C5. Competencia Sociales y Cívicas

Los medios de comunicación de masas utilizan como canal más eficaz el audiovisual. La información (y desinformación) utiliza frecuentemente estas formas de expresión y su conocimiento es básico a la hora de fomentar el espíritu crítico y constructivo en la sociedad democrática contemporánea, valorando las formas comunicativas propias de nuestro ámbito, desde una noticia del telediario a un anuncio gráfico en la prensa.

El alumnado de 1º de ESO convive desde hace mucho tiempo inmerso en este mar de ruido informativo, y comenzaremos a este nivel describiendo la información que nos llega en imágenes, sus funciones y su creación.

C6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Como veremos más adelante en la metodología, nuestra asignatura obliga al alumnado a la toma constante de decisiones; cada vez que se realiza un trabajo artístico o de diseño se obliga a la utilización de los contenidos adquiridos con fines comunicativos y estéticos, que involucran necesariamente la creatividad, la invención y la originalidad. Aún más, se expone al alumno a la evaluación pública de sus decisiones a partir de la obra terminada, lo que suponemos favorece la autonomía del alumno y el desarrollo del espíritu crítico.

En este sentido al alumnado de 1º de ESO no se les exigirán grandes esfuerzos, aumentando el nivel de exigencia en cada uno de los siguientes cursos.

C7. Conciencia y expresiones culturales

La EPV de 1º contribuye a adquirir o afianzar principios necesarios para conocer el mundo que nos rodea. Y especialmente, por su propia naturaleza, los principios culturales y artísticos, entendiendo los primeros como las costumbres y creencias de un pueblo en un momento determinado y la segunda como la expresión (en nuestro caso) plástica de esas mismas creencias. Para ello, y a esta edad, el alumno conocerá fundamentalmente los distintos tipos de imágenes, su creación y su capacidad comunicativa, desde el ámbito artístico al técnico.

4.4. Coordinación de las distintas materias del departamento.

En cada reunión de departamento se revisará la programación de cara a una mejor secuenciación de contenidos.

4.5. Coordinación con el resto de departamentos, sobre todo del área de competencias.

Se acuerda con el Departamento de matemáticas trabajar los contenidos de geometría plana de forma coordinada haciéndolos coincidir en el tiempo de modo que se complementen los conceptos vistos en matemáticas con los procedimientos que se realizarán en EPV.

Se prevén actividades interdisciplinarias puntuales también con el Dptm. de Lengua y literatura, en lo referente a la descripción; completar el retrato gráfico con uno escrito, en la comunicación en lenguajes integrados: álbum ilustrado, carteles...

También con la asignatura de inglés en primero se está creando un archivo de frases ilustradas con el alumnado de primero para exponer el día de la Paz.

Dentro del área de competencia artística, la expresividad a través del color, la textura y la línea se relacionará con la música haciendo referencia a los estudios de Kandinsky y se está estudiando la creación de máscaras sonoras en el tercer trimestre.

4. Relación de las U.D. con otros elementos del currículo:

UD	Título	Criterios	CCBB.
1	La Imagen <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Funciones <input type="checkbox"/> Comunicación <input type="checkbox"/> Las formas planas <input type="checkbox"/> Diferenciación de las formas en el plano <input type="checkbox"/> Sintetizar formas <input type="checkbox"/> Formas simbólicas 	1. identif elementos de la realidad 2. Representa e idea 3. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias en entorno audiovisual y multimedia. 6. materiales	C6 C5 C7 C8
2	La línea <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Qué y cómo son las líneas <input type="checkbox"/> Para qué sirven las líneas <input type="checkbox"/> El retrato (la proporción) <input type="checkbox"/> El lápiz de grafito <input type="checkbox"/> Imágenes a línea 	1. identif elementos de la realidad 2. Representa e idea 6. materiales 7. Estilos	C5 C6 C7
3	La textura <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ver y tocar texturas <input type="checkbox"/> Clases de texturas <input type="checkbox"/> Elementos y expresividad de las texturas <input type="checkbox"/> Técnicas 	1. identif elementos de la realidad 2. Representa e idea 5. Proceso y creatividad 6. materiales	C6 C3 C7
4	El color <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Los colores <input type="checkbox"/> Cómo vemos los colores <input type="checkbox"/> Mezclar colores <input type="checkbox"/> El círculo cromático <input type="checkbox"/> Cómo diferenciamos los colores <input type="checkbox"/> Colores complementarios o negativos <input type="checkbox"/> Variación en la percepción de los colores <input type="checkbox"/> Armonías o contrastes <input type="checkbox"/> El cartel 	1. identif elementos de la realidad 2. Representa e idea 4. Proyectos cooperativos 5. Proceso y creatividad 6. materiales 7. Estilos	C1 C6 C3 C5 C7 C8
5	La línea geométrica <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Trazados fundamentales <input type="checkbox"/> La línea geométrica en el arte. 	6. materiales	C2 C3 C6 C7
6	Formas geométricas planas <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Polígonos y tipos <input type="checkbox"/> Construcción de los polígonos regulares <input type="checkbox"/> Polígonos estrellado 	4. Proyectos cooperativos 6. materiales	C2 C3 C6 C7
7	Formas de dos y tres dimensiones <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Las imágenes: formas en el espacio <input type="checkbox"/> Las formas en el espacio de dos dimensiones <input type="checkbox"/> Las formas en el espacio tridimensional <input type="checkbox"/> Representar el volumen en el espacio bidimensional 	1. identif elementos de la realidad 2.Repre e idea 5. Proceso y creati. 6.m	C5 C6 C7

Producción	<p>– Percibe y representa ambientes e imágenes del entorno natural y artificial.</p> <p>–Diferencia mediante ejemplos los conceptos de forma y fondo, y su importancia en el lenguaje visual.</p> <p>–Utiliza creativamente los lenguajes visuales para expresar ideas y representar ambientes del entorno.</p> <p>- Experimenta la manipulación física y digital de la imagen, como instrumento de expresión, comunicación y creación.</p> <p>- Experimenta la combinación o asociación de imágenes como instrumento de expresión y creación.</p> <p>–Explora los posibles significados de una imagen según su contexto.</p>	7 CEC	70%	<p>2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales</p> <p>6. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>
Obsrvación Y producción	<p>–Valora la imagen como medio de expresión.</p> <p>–Se interesa por la observación sistemática y reflexiva en torno a la imagen.</p> <p>–Aprecia la imaginación en el proceso creativo.</p> <p>–Desarrolla la imaginación creativa como parte de la educación personal.</p> <p>–Siente disposición para la búsqueda y descubrimiento de cualidades expresivas en las formas naturales y artificiales.</p> <p>–Se interesa por la observación de detalles en formas y objetos naturales y artificiales del entorno inmediato en que vivimos.</p> <p>–Desarrolla el espíritu de observación y crítica.</p>	7 CEC 6 SIEP 4 CAA	10%	<p>3. Diferenciar y recono los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.</p>
Prod. escrita	<p>- Se expresa con fluidez, corrección gramatical y ortográfica en una presentación clara y ordenada.</p>	1 CCL	5%	<p>4. estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.</p>

UNIDAD DIDÁCTICA 2

La línea

CONTENIDOS

- Qué y cómo son las líneas
- El contorno
- La línea en la historia del arte
- El significado de las líneas
- La línea dinámica
- Expresividad
- El lápiz de grafito
- Imágenes a línea. El retrato.

Instrum	Indicadores de adquisición de las competencias U.D. 2 La línea	CCC	%	CRITERIOS
Produce	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Utiliza la línea como instrumento definidor de perfiles y siluetas. <input type="checkbox"/> Desarrolla mediante el uso de la línea imágenes creativas o entornos naturales. <input type="checkbox"/> Relaciona distintos tipos de línea con diferentes sensaciones. <input type="checkbox"/> Practica la línea en el encaje. Diferencia el tipo de línea en el boceto y en el acabado. <input type="checkbox"/> Representa objetiva y subjetiva las formas <input type="checkbox"/> Utiliza y explora el uso de la línea en la creación de un retrato. <input type="checkbox"/> Conoce la gran versatilidad de la línea, pudiendo ser un elemento ideal para realizar una descripción precisa y técnica como al servicio de una expresión más libre y creativa. <input type="checkbox"/> Aprecia los diferentes significados de la línea según sus características de forma y dirección. <input type="checkbox"/> Aprecia los valores culturales y estéticos del Futurismo y las funciones de la línea en este y otros movimientos artísticos. <input type="checkbox"/> Explora las posibilidades del lápiz de grafito para la expresión plástica. <input type="checkbox"/> Emplea la línea para describir formas observadas o descritas. 	7 CEC	80%	1. identifica elementos de la realidad 2. Representa e idea 6. materiales
Produce				

<p>Observación Debate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aprecia los diferentes significados de la línea según sus características de forma y dirección. <input type="checkbox"/> Aprecia los valores culturales y estéticos del Futurismo y las funciones de la línea en este y otros movimientos artísticos. <input type="checkbox"/> Aceptación y respeto hacia el trabajo de los demás. Sentir curiosidad por descubrir ritmos lineales en el entorno y en las imágenes en general. <input type="checkbox"/> Superar los estereotipos representativos. <input type="checkbox"/> Sentir interés por descubrir las posibilidades expresivas de la línea a través del uso de diferentes herramientas. 	<p>5 CSC</p> <p>6 SIEP</p> <p>4 CAA</p>	<p>15% 7. Estilos</p>	
<p>Producción escrita</p>	<p>- Se expresa con fluidez, corrección gramatical y ortográfica en una presentación clara y ordenada</p>	<p>1 CCL</p>	<p>5%</p>	

UNIDAD DIDÁCTICA 3

La textura

CONTENIDOS

- Ver y tocar texturas.
- Clases de texturas.
- Elementos y expresividad de las texturas.
- Expresividad en las Texturas gráficas.
- Técnicas para la creación de texturas: El frotado, el estampado, el salpicado, el estarcido.
- El collage.

Instr	Indicadores de adquisición de las competencias	U.D. 3 La textura	CB	%	Criterios
Produce Observ Produce Observ Produce Observ	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Obtiene texturas visuales mediante técnicas gráficas sencillas. <input type="checkbox"/> Observa y analiza la textura en diferentes obras de arte. <input type="checkbox"/> Descubrir y recoger texturas de diferentes medios y objetos cotidianos: periódicos, revistas, folletos, objetos, etc. Y aplicarlas en una creación propia a través del collage. <input type="checkbox"/> Diferencia por el tacto y la vista diferentes texturas. <input type="checkbox"/> Experimenta la obtención de texturas mediante frotado, estampado, salpicado, estarcido y el collage. <input type="checkbox"/> Realiza un retrato psicológico usando varias de las técnicas practicadas, mostrando iniciativa, creatividad e imaginación. <input type="checkbox"/> Clasifica los diferentes tipos de texturas <input type="checkbox"/> Aplica la textura como elemento de creación y transformación de imágenes. <input type="checkbox"/> Reconoce el decisivo peso de las texturas en diferentes imágenes. 		7 CEC	80 %	1. Ident elementos realid 2. Represente idea 6. materiales
Observ Produce Observ Produce	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Acepta y respeta el trabajo de los demás. <input type="checkbox"/> Siente curiosidad y sensibilidad perceptiva ante aspectos texturales de las formas. <input type="checkbox"/> Supera los conceptos estáticos y estereotipos representativos. <input type="checkbox"/> Siente interés por descubrir cualidades texturales expresivas en materiales del entorno. <input type="checkbox"/> Valora la textura como elemento expresivo y emotivo a través de la obra plástica. <input type="checkbox"/> Se interesa por la búsqueda de nuevas soluciones. 		5 CSC 6 SIEP 4 CAA	15 %	3. Proceso y creatividad
Observ	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Observa las texturas en formas naturales y artificiales de su entorno. 		2 CD	5%	1. identif

UNIDAD DIDÁCTICA 4

El color

CONTENIDOS

- Los colores
 - o La luz se descompone en colores
- Cómo vemos los colores
- Mezclar colores
 - o Cómo se mezclan los colores luz. Mezcla aditiva
 - o Cómo se mezclan los colores pigmentos. Mezcla substractiva
- El círculo cromático
- Cómo diferenciamos los colores
 - o El matiz
 - o El tono
 - o La saturación
- Colores complementarios o negativos
- Variación en la percepción de los colores
- Las imágenes presentan el color en armonías o en contrastes
 - o Armonías
 - o Contrastes cromáticos
 - o Armonía y contrastes tonales
- El color "salvaje"
- El guache
- Las ceras
- El color en la publicidad.

Indicadores de adquisición de las competencias	U.D. 4 El color	CB	%	Criterios
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Entiende la naturaleza física del color así como su percepción o construcción mental. <input type="checkbox"/> Comprende los dos usos básicos del color, como luz y como pigmento o materia coloreada. <input type="checkbox"/> Se inicia en la mezcla sistemática del color. <input type="checkbox"/> Descubre las clasificaciones más habituales que se hacen de los colores, así como sus relaciones e interacciones. <input type="checkbox"/> Conoce las tres cualidades que nos permiten diferenciar los distintos colores: matiz, tono y saturación. <input type="checkbox"/> Descubre las posibilidades expresivas y comunicativas de las armonías y contrastes cromáticos. <input type="checkbox"/> Aprecia los valores culturales y estéticos del Fauvismo y el papel del color en este movimiento artístico. <input type="checkbox"/> Explora las posibilidades del guache y las ceras como técnicas de coloreado. <input type="checkbox"/> Realiza una escala o rueda de colores partiendo de los tres colores básicos. <input type="checkbox"/> Identifica y consigue diversas tonalidades, grados de saturación y matices mezclando los colores primarios, el blanco y el negro. <input type="checkbox"/> Distingue y aplica, en diferentes imágenes, los distintos tipos de armonías y contrastes cromáticos. <input type="checkbox"/> Aprovecha las particularidades del guache en el coloreado de una creación plástica. <input type="checkbox"/> Aumenta la expresividad de una imagen gracias al tratamiento del color. <input type="checkbox"/> Aplica la expresividad del color en la realización de un cartel. <input type="checkbox"/> Relaciona el lenguaje visual con el escrito a través del eslogan. 		7 CEC	80%	1. Identificación de los elementos reales 2. Representación e idea 4. Proyectos cooperativos 5. Proceso y creatividad 6. Materiales 7. Estilos
		1 CCL		

<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Siente curiosidad y sensibilidad perceptiva ante el color. <input type="checkbox"/> Supera los conceptos estáticos y estereotipos representativos. <input type="checkbox"/> Siente interés por descubrir cualidades expresivas a través del color. <input type="checkbox"/> Valora el color como elemento expresivo y emotivo a través de la obra plástica. <input type="checkbox"/> Se interesa por la búsqueda de nuevas soluciones. 	6 SIEP 4 CAA	5% y 5%	
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Observa el color en el entorno. Entiende la naturaleza física del color así como su percepción o construcción mental. <input type="checkbox"/> Experimenta diversas técnicas en la aproximación al color 	2 CM CT	10%	5.Proces o y creativ

UNIDAD DIDÁCTICA 6

Formas geométricas planas

CONTENIDOS

- Polígonos y tipos
- Composición y nombre de los polígonos
- Clasificación de los triángulos
- Clasificación de los cuadriláteros
- Construcción de los polígonos regulares
 - o Sistemas específicos de construcción de polígonos
 - o Sistema general de construcción de polígonos conociendo el radio de la circunferencia circunscrita
 - o Sistema general de construcción de polígonos conociendo el lado
 - o Sistema general de construcción de polígonos por el procedimiento de los ángulos
- Polígonos estrellados
- La circunferencia
 - o Líneas de la circunferencia
 - o Ángulos de la circunferencia
 - o Posiciones de una circunferencia con respecto a una línea
 - o Posiciones de una circunferencia con respecto a otra circunferencia
- La reducción de la imagen a formas geométricas.

Instru	Indicadores de adquisición de las competencias	U.D. 7 Formas geométricas	CB	%	Criterios
Observ Produce	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Enumera las principales características del Cubismo, así como los artistas más representativos de esta vanguardia artística.<input type="checkbox"/> Aprovecha las particularidades de los lápices y rotuladores de colores y de las ceras duras en desarrollos creativos con polígonos estrellados.; Mandalas.<input type="checkbox"/> Identifica formas poligonales en la naturaleza, el arte y su entorno inmediato.		7CE C	40%	4.Proy cooper 6..mate riales

<p>Produce</p> <p>Prueba objetiva</p> <p>Prueba objetiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Descubre los diferentes elementos que componen los polígonos para utilizarlos de manera adecuada. <input type="checkbox"/> Conoce los polígonos como elementos geométricos básicos y realizar su clasificación según determinados principios. Identifica los nombres de los polígonos atendiendo a sus diferentes tipologías. <input type="checkbox"/> Asimila los términos técnicos relativos a la circunferencia y al círculo como fundamento de trazados técnicos o artísticos. <input type="checkbox"/> Representa cualquier tipo de polígono con los sistemas de construcción adecuados y en sus diferentes versiones. <input type="checkbox"/> Construye de forma correcta cualquier tipo de polígono a través del método general. <input type="checkbox"/> Identifica las líneas y ángulos relacionados con la circunferencia y el círculo, así como las diferentes posiciones entre circunferencias y entre estas y líneas. 	<p>2</p> <p>CM</p> <p>CT</p>	<p>60%</p>	<p>4.Proy cooper</p> <p>6..mate</p> <p>riales</p>
<p>Observ</p> <p>Produce</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Valora la limpieza, corrección y exactitud. <input type="checkbox"/> Se interesa por la búsqueda de nuevas soluciones. <input type="checkbox"/> Aprecia los valores culturales y estéticos del movimiento cubista, y la relación de este con las formas geométricas. <input type="checkbox"/> Valora la geometría en el arte y en la naturaleza. <input type="checkbox"/> Explora las posibilidades de la geometría en creaciones plásticas. 	<p>6</p> <p>SIEP</p> <p>4C</p> <p>AA</p>	<p>5%</p> <p>y</p> <p>5%</p>	<p>7.Estilos</p>
<p>Produce</p> <p>Observ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Utiliza las herramientas con corrección. <input type="checkbox"/> Identifica formas poligonales en el entorno que le rodea 	<p>2C</p> <p>MC</p> <p>T</p>	<p>5%</p>	<p>6..mate</p> <p>riales</p>

UNIDAD DIDÁCTICA 7

Formas de dos y de tres dimensiones

CONTENIDOS

- Las imágenes: formas en el espacio
 - o Formas de dos y de tres dimensiones
- Las formas en el espacio de dos dimensiones
 - o Sin representar su volumen
 - o Representando su volumen
- Las formas en el espacio tridimensional
- Varias vistas en la misma imagen
- Representar el volumen en el espacio bidimensional
- Plenitud y volumen en el espacio bidimensional

Instrum	Indicadores de adquisición de las competencias	U.D. 8 Formas 2D y 3D	CB	%	Criterios
Observ Produce Observ Debate Produce Observ	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Advierte las diferencias y similitudes espaciales entre las imágenes de dos y de tres dimensiones. <input type="checkbox"/> Conocer las posibilidades y limitaciones de la representación de formas, sin reflejar su volumen, en un espacio de dos dimensiones. <input type="checkbox"/> Emplea distintos procedimientos, técnicas y materiales para representar el volumen en un espacio bidimensional. <input type="checkbox"/> Comprende las posibilidades y condiciones esenciales de la representación en el espacio de tres dimensiones. <input type="checkbox"/> Aprecia los intentos de combinar distintos puntos de vista de la misma imagen a lo largo de la historia del arte. <input type="checkbox"/> Explora las posibilidades de la técnica del claroscuro para plasmar el volumen en un espacio bidimensional. <input type="checkbox"/> Experimenta procedimientos volumétricos. <input type="checkbox"/> Diferencia los aspectos espaciales que caracterizan a las imágenes de dos y de tres dimensiones y observar sus puntos en común. <input type="checkbox"/> Construye objetos tridimensionales buscando una intención estética. <input type="checkbox"/> Identifica la combinación de varios puntos de vista de la misma imagen en obras de distintos movimientos artísticos. 		7 CEC	60 %	1. Ident elems d la realida 2.Repr esenta e idea 5.Proce so y creativ 6.Mate riales
Produce	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se aproxima a la geometría descriptiva utilizando el sistema de vistas con cierta corrección. 		2 CM CT	30 %	2.Repr esenta e idea
Produce Observ	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Valora la limpieza, corrección y exactitud. <input type="checkbox"/> Se interesa por la búsqueda de nuevas soluciones. <input type="checkbox"/> Aprecia y respeta las diferentes maneras de aproximarse a la realidad a través del arte. <input type="checkbox"/> Explora las posibilidades de la tri dimensionalidad en sus creaciones plásticas. 		6 SIEP 4CA A	5 % y 5 %	6.Mate riales