

PROGRAMACIÓN DE MATERIA/NIVEL.

UNIDADES DIDÁCTICAS. 2º E.S.O.



2º ESO EPV

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 SLEP
5	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios	6 Utiliza técnicas 8 Proceso 4 Expresarse creativamente 5 Representar emociones, reflexión crítica.	CAA CEC CMC T
6	6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y c. pigmento	8. Planificar y reflexionar, de forma individual ...Proceso	CAA CEC CMC T
7	7. Diferenciar texturas táctiles y visuales	2. Appreciar los valores culturales y estéticos,	CAA CEC CMC T

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

10	10. Dibujar con diferentes niveles de iconicidad		CEC CAA SLEP
11	11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas		CEC CAA SLEP CMCT

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. El examen presentará una nota de corte por debajo de la cual el alumno no superará la asignatura durante ese trimestre. Esta nota se encontrará entre el 3 y el 4 y coincidirá con el valor de los conocimientos mínimos que el alumno debe poseer para la correcta consecución de los objetivos en esta etapa. 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. Observación

- . La percepción visual.
 - . El lenguaje y la comunicación visual: finalidad informativa, comunicativa, expresiva y estética.
 - . La imagen representativa y la imagen simbólica.
 - . Explotación de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.
 - . Valoración de la imagen como medio de expresión.
- Interés por la observación sistemática.

Bloque 2. Experimentación y descubrimiento.

- . Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
 - . Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).
 - . Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.)
- Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos.
- . Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por

cambios luminosos.

- . Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales.
- . Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

Bloque 3. Entorno audiovisual y multimedia.

- . Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- . Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.
- . Experimentación y utilización de recursos informáticos y las tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- . Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.
- . Reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo.

Bloque 4. Expresión y creación.

- . Experimentación y utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas.
- . Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.
- . Creación colectiva de producciones plásticas.
- . Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa,

creatividad e imaginación.

. Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).

Bloque 5. Lectura y valoración de los referentes artísticos.

. Lectura de imágenes, a través de los elementos visuales, conceptuales y relacionales, estableciendo los mensajes y funciones del patrimonio cultural propio detectando las similitudes y diferencias respecto a otras sociedades y culturas.

. Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc).

. Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

. Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables.

. Aceptación y respeto hacia las obras de los demás.

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 2º 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 2º 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 2º 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 2º, 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 2º 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 2º 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 2ª 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 las reuniones de departamento se hará un seguimiento y revisión de las programaciones de cara a una mejor secuenciación de contenidos entre primero y segundo de la ESO

4.5. Coordinación con el resto de departamentos

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 inter disciplinares puntuales también con el Dpto. 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...

Así mismo dentro del Proyecto Recapacicla se trabajará el volumen en proyectos interdisciplinares con música y tecnología, concretamente instrumentos musicales y papeleras.

CONTENIDOS 2º ESO

En este SEGUNDO curso de secundaria, vamos a aplicar los conocimientos y destrezas del año anterior a situaciones más complejas. Empezaremos a ENTENDER la geometría desde el Tema 1 (Lugares geométricos) y llegaremos a dar la Teoría del color mediante enfoques científicos (física de la luz, fisiología del ojo humano, percepción cerebral, etc). El esfuerzo en este curso es más "intelectual" (de comprensión de conceptos) aunque las actividades tendrán también su dificultad.

El objetivo es saltar de la autoestima adquirida el curso anterior ("ya no se me da mal dibujar") a comenzar a tener autonomía creativa ("quiero expresarme de tal o cual manera"). Comenzamos, por tanto, a dominar la materia.

Este curso es además muy importante, ya que al no darse EPV en 3º de ESO, sirve de "puente" con la optativa de 4º de ESO. Para ello,

realizaremos actividades muy diversas que nos permitan presentar la asignatura que podrán cursar dos años más tarde.

1. ¿Para qué sirven las imágenes? Composición, color y texturas.

- La comunicación visual
- La invasión de las imágenes
- Las funciones de las imágenes
- Manipulación y modificación de imágenes
- Imágenes que sirven para crear otras imágenes
- Las imágenes publicitarias no son ingenuas
 - ¿De qué están compuestas las imágenes?
- Los significados de las imágenes
- Los elementos visuales y su organización (**color y texturas**)
- Materiales y técnicas
- **Bombástica naturis**
- **El cartel**

2. Geometría

- Polígonos y tipos
- Construcción de los polígonos regulares
- **Polígonos estrellados**
- **Poliedros**

3. Estructuras y módulos. Poliedros. Proporción y composición

- Distribuir y ordenar
- Estructuras bidimensionales
- Expresarse con las estructuras
- **Los módulos**
- Composición mediante estructuras
- Composición con módulos

4. Sistemas de representación

- ¿Qué son los sistemas de representación?
- Principales sistemas
- Proyecciones
- La perspectiva en nuestro entorno. **Perspectiva cónica intuitiva.**

5. El volumen

- Diseño**
- Construcción** materiales de reciclaje.

3.2. Agrupamiento, secuenciación y temporalización de los contenidos

UD	Título	Relación Bloque R.D.	Nº de sesiones estimadas.
1	La Imagen El color La textura <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 <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 <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.Observación B2.Experiment B3. Audiovisual B4. Expresión B5 Valoración referentes art	Primer trimestre 24 sesiones
2	Geometría <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 Poliedros	B1.Observación B2.Experiment B3. Audiovisual B4. Expresión B5 Valoración	Segundo trimestre 20 sesiones
3	Estructuras y módulos. Proporción y composición <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Estructuras bidimensionales <input type="checkbox"/> Distribuir y ordenar <input type="checkbox"/> Expresarse con las estructuras <input type="checkbox"/> Los módulos <input type="checkbox"/> Composición mediante estructuras <input type="checkbox"/> Composición con módulos <input type="checkbox"/> 		
4	Sistemas de representación <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ¿Qué son los sistemas de representación? <input type="checkbox"/> Principales sistemas <input type="checkbox"/> Proyecciones <input type="checkbox"/> La perspectiva en nuestro entorno. Perspectiva cónica intuitiva. 	B1.Observación B2.Experiment B3. Audiovisual B4. Expresión B5 Valoración referentes art	Tercer trimestre 20 sesiones
5	El volumen <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Diseño <input type="checkbox"/> Construcción materiales de reciclaje. 		

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

UD	Título	Criterios Evaluación	CCBB a partir de los C. Eval.
1	La Imagen El color La textura <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 <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 <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. Identifica en la realidad 2. Representa obj. e ideas 3. Técnicas entorno multimedia 4. Participa creación colectiva 5. Proceso 6. Materiales adecuados 7. Diferenciar estilos artísticos	C1 C3 C4 C6 C5 C7 C8
2	Geometría <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 <input type="checkbox"/> Poliedros 	2. Representa obj. e ideas 5. Proceso 6. Materiales adecuados	C2 C5 C6 C7 C8
3	Estructuras y módulos. Proporción y composición <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Estructuras bidimensionales <input type="checkbox"/> Distribuir y ordenar <input type="checkbox"/> Expresarse con las estructuras <input type="checkbox"/> Los módulos <input type="checkbox"/> Composición mediante estructuras <input type="checkbox"/> Composición con módulos 	2. Representa obj. e ideas 4. Participa creación colectiva 5. Proceso 6. Materiales adecuados	C2 C5 C6 C7 C8
4	Sistemas de representación <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ¿Qué son los sistemas de representación? <input type="checkbox"/> Principales sistemas <input type="checkbox"/> Proyecciones <input type="checkbox"/> La perspectiva en nuestro entorno. Perspectiva cónica intuitiva. 	1. Identifica en la realidad 2. Representa obj. e ideas 5. Proceso 6. Materiales adecuados	C2 C5 C6 C7 C8
6	El volumen <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Diseño <input type="checkbox"/> Construcción materiales de reciclaje. 	1. Identifica en la realidad 2. Representa obj. e ideas 5. Proceso 6. Materiales adecuados 7. Diferenciar estilos artísticos	C2 C6 C7

PROGRAMACIÓN DE AULA

***En negrita se indican los proyectos más importantes en cada unidad.**

UNIDAD DIDÁCTICA 1

La imagen. Composición, color y texturas.

CONTENIDOS

- La comunicación visual
- La invasión de imágenes
- Las funciones de las imágenes
 - o Las imágenes sirven para informar
 - o Las imágenes sirven para distinguir y reconocer
 - o Las imágenes sirven para comunicar y vender
 - o Las imágenes sirven para aprender y conocer
 - o Las imágenes sirven para entretenernos y divertirnos
 - o Las imágenes sirven para expresarte y disfrutar
- Elementos visuales y su organización: texturas y color**
- Manipulación y modificación de imágenes
- Imágenes que sirven para crear otras imágenes
- Las imágenes publicitarias. Actividad: EL CARTEL.

Instrument	Indicadores de adquisición de las competencias	CCC	%	Criterios
	U.D. 1 La imagen, composición, color y texturas			

<p>Observación y Producción</p>	<p>Imagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Crea nuevas imágenes manipulando y transformando otras para crear una imagen fantástica. <input type="checkbox"/> Reconoce la importancia actual de la imagen como medio de comunicación y conjugar distintos medios para conseguir una mayor eficacia comunicativa. <input type="checkbox"/> Diferencia las funciones más habituales para las que se utilizan las imágenes. <input type="checkbox"/> Comunica visualmente informaciones derivadas de la propia experiencia personal con diversas finalidades. <input type="checkbox"/> Aprecia la intencionalidad de las imágenes y la posibilidad de ser contempladas y disfrutadas estéticamente. <input type="checkbox"/> Crea nuevas imágenes manipulando y transformando, física y digitalmente, para crear un cartel. <input type="checkbox"/> Analiza imágenes ambiguas, y formas y figuras imposibles. <input type="checkbox"/> Diferencia mediante ejemplos los conceptos de forma y fondo, y su importancia en el lenguaje visual. <input type="checkbox"/> Explora los posibles significados de una imagen según su contexto. <input type="checkbox"/> Diferencia las funciones más habituales para las que se utilizan las imágenes. <p>Texturas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Observa y analiza la textura en diferentes obras de arte. <input type="checkbox"/> Descubre y recoge texturas de diferentes medios y objetos cotidianos: periódicos, revistas, folletos, objetos, etc. Y las aplica 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"/> Experimenta texturas gráficas. <p>Color:</p> <ul style="list-style-type: none"> <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"/> Siente curiosidad y sensibilidad perceptiva ante el color y las texturas. <input type="checkbox"/> Supera los conceptos estáticos y estereotipos representativos. <input type="checkbox"/> Siente interés por descubrir cualidades expresivas a través del color y las texturas <input type="checkbox"/> Valora el color y las texturas como elemento expresivo y emotivo a través de la obra plástica. <input type="checkbox"/> Se interesa por la búsqueda de nuevas soluciones. 	<p>CEC CCL MCMT CD CAA SELP</p>	<p>70%</p>	<p>1. Identificación de la realidad 2. Representación de objetos e ideas 3. Estrategias y Técnicas multimedia 4. Creación colectiva 5. Proceso 6. Materiales</p>
			<p>70%</p>	

Prueba Objetv:	<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. 	CEC CMCT	20 %	1. Identifica en la realidad
Debate Obsrva	<p>–Es crítica/o ante productos publicitarios que utilicen recursos expresivos y mensajes que inciten a la discriminación sexual, social o racial.</p> <p>–Siente interés por conocer la organización interna de un mensaje visual para ser crítico respecto a él.</p>	CSC	5%	7. Estilos artista 3. estrategia multimedia
Prod. escrita	<ul style="list-style-type: none"> - Se expresa con fluidez, corrección gramatical y ortográfica en una presentación clara y ordenada. - Relaciona el lenguaje visual con el escrito. 	CCL	5%	1. identif

UNIDAD DIDÁCTICA 2

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
 - Los lápices de colores
 - Los rotuladores
 - Las barras de cera dura
- Actividad: Diseños de **ritmos decorativos**, la geometría al arte a través de los **mosaicos islámicos**.

Instrumentos	Indicadores de adquisición de las competencias U.D. 2 Formas geométricas planas	CC C	%	Criterios
Observación	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Enumera las principales características de geometría islámica,<input type="checkbox"/> Aprovecha las particularidades de los lápices y rotuladores de colores y de las ceras duras en creaciones plásticas.<input type="checkbox"/> Asimila los términos técnicos relativos a la circunferencia y al círculo como fundamento de trazados técnicos o artísticos.<input type="checkbox"/> Aprecia los valores culturales y estéticos del arte islámico, y la relación de este con las formas geométricas.<input type="checkbox"/> Aplica la geometría en la creación de ritmos decorativos, inspirados en el mosaico nazarí.		50%	2. representa 5. Proceso 6. Materiales adecuados 7. Estilos artísticos
Producción				

<p>Prueba Objetv</p> <p>Obsrvación</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ Identifica los nombres de los polígonos atendiendo a sus diferentes tipologías. □ Traza los puntos y líneas notables de los polígonos regulares e irregulares. □ Construye de forma correcta cualquier tipo de polígono, tanto por los sistemas específicos como por los generales. □ 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 C M</p>	<p>40%</p>	<p>2.representa</p>
<p>Obsrvación</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Aprecia los valores culturales y estéticos del arte islámico, y la relación de este con las formas geométricas. – Valora las formas geométricas en diseños decorativos. – Se interesa por la observación sistemática y reflexiva en torno a la imagen. —Desarrolla el espíritu de observación. 	<p>7 y 8 A. A.</p> <p>Y A. I.</p>	<p>5% y 5%</p>	<p>7. Estils artísticos</p>

UNIDAD DIDÁCTICA 3

Estructuras y módulos. La proporción

CONTENIDOS

- Distribuir y ordenar
- Estructura modular plana.
- Estructuras tridimensionales
- Los poliedros como módulos.
- Composición con módulos.
- Poliedros.
- La proporción. [Ejercicio de semejanza](#) (homotecia)

Actividad: Diseño de gran módulo o de **estructura modular**.

Instrumentos	Indicadores de adquisición de las competencias U.D. 3 Estructuras y módulos. Proporción	CCC	%	Criterios
Observación Producción	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Advierte la presencia de estructuras en objetos visuales de diferente naturaleza y con distinta finalidad.<input type="checkbox"/> Diferencia las distintas tipologías de estructuras en elementos naturales y en los artificiales (como las creaciones plásticas).<input type="checkbox"/> Aplica los conocimientos sobre poliedros al diseño.<input type="checkbox"/> Varía las medidas y proporciones de una imagen mediante distintos procedimientos y técnicas.<input type="checkbox"/> Utiliza la variación y modificación de las proporciones como recurso creativo<input type="checkbox"/> Comprueba la importancia de la estructura en la formación de los objetos visuales de diferente naturaleza y con distinta finalidad.<input type="checkbox"/> Profundiza en la tipología de las estructuras tridimensionales a través de la construcción de poliedros.<input type="checkbox"/> Toma conciencia de la proporción en el cuerpo humano.<input type="checkbox"/> Observa los cambios de las características escultóricas en la sucesión de movimientos artísticos.<input type="checkbox"/> Utiliza el cuerpo humano como elemento creativo.<input type="checkbox"/> Construye estructuras a partir de formas geométricas elementales.	CEC	80%	2.Represento objetos e ideas 4.Creación colectiva. 5.Proceso 6.Materiales

Oral	<ul style="list-style-type: none"> □ Conoce los poliedros platónicos. 	CM CT	15%	
	<ul style="list-style-type: none"> □ Conoce los dos tipos básicos de estructuras: bidimensionales y tridimensionales. □ Comprende el concepto de proporción y de figura semejante. □ Conoce algunos procedimientos para construir imágenes semejantes, así como modificar el tamaño y las proporciones de una forma. 			2.Represent
Observación	<ul style="list-style-type: none"> □ Aprecia las diferencias de estilo en esculturas de diversos movimientos artísticos. □ Aprecia y explora las posibilidades compositivas, expresivas y estéticas de estructuras y módulos en la comunicación visual. 	CA C. SELP	5%	7.Estilos

UNIDAD DIDÁCTICA 4

Representación de la profundidad en el plano. Sistemas de representación.

CONTENIDOS

- ¿Qué son los sistemas de representación?
- Principales sistemas
- Sistema diédrico
- Sistema axonométrico
- Perspectiva cónica
 - Elementos de la perspectiva cónica
 - Tipos de perspectiva cónica
- La perspectiva en nuestro entorno

- El color y la luz crean profundidad
- Las formas superpuestas crean profundidad
- La disminución en el tamaño de las formas crea profundidad
- La perspectiva cónica.
- El claroscuro
- La profundidad en distintos movimientos artísticos
- La profundidad
-

Primera actividad: Letras en **perspectiva caballera** mediante traslación.
Efectos de textura imitando a piedra, madera o metal.

Instrumentos	Indicadores de adquisición de las competencias U.D. 4 Sistemas de representación	CCC	%	Criterios
--------------	--	-----	---	-----------

<p>Observación</p> <p>Producción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Toma conciencia de la existencia de diferentes métodos para representar en un solo plano la realidad tridimensional. <input type="checkbox"/> Es capaz de imaginar de forma tridimensional un objeto representado de forma bidimensional en cualquiera de los sistemas tratados. <input type="checkbox"/> Entiende como opción expresiva la representación de la realidad por medio de la perspectiva caballera. <input type="checkbox"/> Utiliza determinados recursos para obtener sensación de profundidad: superposición de formas. <input type="checkbox"/> Utiliza determinados recursos para obtener sensación de profundidad: disminución del tamaño de las formas. <input type="checkbox"/> Aprecia la utilidad de la perspectiva en la representación de objetos y figuras tridimensionales sobre una superficie plana. <input type="checkbox"/> Refuerza el concepto de claroscuro como método de consecución del volumen en un espacio bidimensional. <input type="checkbox"/> Comprender cómo el color y la luz crean profundidad en una imagen. <input type="checkbox"/> Superponer figuras en un plano para comprobar la sensación de profundidad que crean. <input type="checkbox"/> Disminuir figuras en un plano para comprobar la sensación de profundidad que crean. <input type="checkbox"/> Experimenta los contrastes lumínicos en un espacio real para compararlos con su representación en el arte. <input type="checkbox"/> Aprecia cómo se logra la sensación de profundidad en obras de distintos movimientos artísticos. 	<p>CEC</p>	<p>50%</p>	<p>1. Identifica realidad 2. Representa 5. Proceso 6. Material</p>
<p>Prueba Objetiva</p> <p>Observación</p> <p>Producción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Identifica el empleo de la perspectiva en imágenes representadas en sus tres dimensiones sobre una superficie plana. <input type="checkbox"/> Representa la realidad aplicando la perspectiva cónica. <input type="checkbox"/> Comprende los principios que caracterizan a cada uno de los sistemas de representación y las diferencias entre ellos. <input type="checkbox"/> Representa cuerpos sólidos sencillos en el sistema diédrico, isométrico y en perspectiva cónica. 	<p>CMCT</p>	<p>40%</p>	<p>2. Representa 1. Identifica realidad</p>
<p>Observación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aprecia la utilidad de la perspectiva en la representación de objetos y figuras tridimensionales sobre una superficie plana. <input type="checkbox"/> Toma conciencia de que, a lo largo de la historia del arte, se han utilizado diferentes recursos para conseguir la sensación de profundidad. <input type="checkbox"/> Aprecia la utilidad del sistema diédrico, axonométrico y la perspectiva cónica para la realización de determinados proyectos. <input type="checkbox"/> Valora la importancia del color y la luz en la percepción de la profundidad espacial. 	<p>CAA</p> <p>SL</p> <p>EP</p>	<p>5% y 5%</p>	<p>7. Estilo 1. Identifica</p>

UNIDAD DIDÁCTICA 5

El volumen

CONTENIDOS

- El volumen
- Materiales, recursos expresivos
- La escultura en la historia del arte.
- La escultura en el s.xx. Arte póvera
- Objetos para crear. Objetos para contaminar

Actividad: **creación de una escultura musical a partir de elementos de desecho.** Actividad interdisciplinar con música.

Diseño de papelera Actividad interdisciplinar con tecnología

Instrumts	Indicadores de adquisición de las competencias	CCC	%	Criterios
Observac Producción	U.D. 5 El volumen <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Descubre las posibilidades del volumen como medio expresivo <input type="checkbox"/> Diferencia los principales estilos artísticos a lo largo de la historia. <input type="checkbox"/> Aprecia la creación con objetos de desecho. <input type="checkbox"/> Asimila los recursos expresivos de las texturas aplicados al volumen <input type="checkbox"/> Maneja varias técnicas y materiales con el fin de crear un volumen <input type="checkbox"/> Es capaz de expresarse con materiales de desecho 	CAA	80%	1.identfic 2.Represen ta 4.Cooperat ivos 5.Proceso 6.Materiale s
Experiment	<p>Observa, experimenta y descubre las posibilidades expresivas en el proceso de reutilización y reciclaje artístico de materiales</p> <p>Apreciar la creación escultórica vinculada al contexto sociocultural en que surge.</p> <p>Conoce los fundamentos del diseño objetual y los aplica en creaciones propias. Reflexionando en cada fase del proceso e intercambiando opiniones con el resto del grupo.</p>	CMC T CEC	10%	7.Estilos
Observac Producción	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aprecia las diferencias de estilo en esculturas de diversos movimientos artísticos. <input type="checkbox"/> Siente curiosidad y sensibilidad perceptiva ante las formas volumétricas. <input type="checkbox"/> Supera los conceptos estáticos y estereotipos representativos. <input type="checkbox"/> Siente interés por descubrir cualidades expresivas en los objetos y materiales de su entorno. <input type="checkbox"/> Valora el volumen y las texturas como elemento expresivo y emotivo a través de la obra plástica. <input type="checkbox"/> Se interesa por la búsqueda de nuevas soluciones. <input type="checkbox"/> Valora la reutilización y reciclaje de materiales. 	CAA SLEP	10%	7.Estilos 1.Identifi ca.

