



Universidad
de Alcalá

TÍTULO DEL TRABAJO

LA ALFABETIZACIÓN VISUAL Y PLÁSTICA

THE VISUAL AND PLASTIC LITERACY

**Máster Universitario en
Formación del Profesorado de Enseñanza
Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional
y Enseñanza de Idiomas**

Presentado por:

D^a LOREDANA DAVID COSTEA

Dirigido por:

Dr. ENRIQUE CASTAÑO PEREA

Alcalá de Henares, a 27 de agosto de 2021

10.1.3.1	Objetivos.....	24
10.1.3.2	Motivación.....	24
10.1.3.3	Contenidos	24
10.1.3.4	Criterios de evaluación	25
10.1.4	Unidad didáctica 4: LA PERCEPCIÓN Y LA COMUNICACIÓN VISUAL ..	25
10.1.4.1	Objetivos.....	25
10.1.4.2	Motivación.....	26
10.1.4.3	Contenidos	26
10.1.4.4	Criterios de evaluación	26
10.1.5	Unidad didáctica 5: LAS TEXTURAS.....	26
10.1.5.1	Objetivos.....	27
10.1.5.2	Motivación.....	27
10.1.5.3	Contenidos	27
10.1.5.4	Criterios de evaluación	27
10.1.6	Unidad 6: TÉCNICAS DE IMPRESIÓN: EL GRABADO	28
10.1.6.1	Objetivos.....	28
10.1.6.2	Motivación.....	28
10.1.6.3	https://www.youtube.com/watch?v=w36g4an-KC4&t=400s	28
10.1.6.4	Contenidos	28
10.1.6.5	Criterios de evaluación	29
10.1.7	Unidad didáctica 7: TRAZADOS GEOMÉTRICOS	29
10.1.7.1	Objetivos.....	29
10.1.7.2	Contenidos	29
10.1.7.3	Criterios de evaluación	30
10.2	2º ESO.....	30
10.2.1	Unidad didáctica 1. EL COLOR.....	30
10.2.1.1	Objetivos.....	30
10.2.1.2	Motivación.....	31
	Artistas y obras Henri Matisse y el Estilo pictórico: El Fovismo	
	www.biografiasyvidas.com	31
10.2.1.3	Contenidos	31
10.2.1.4	Criterios de evaluación	31
10.2.2	Unidad didáctica 2. ESTUDIO DE LA FORMA	31
10.2.2.1	Objetivos.....	31
10.2.2.2	Motivación.....	31

10.2.3	Contenidos	32
10.2.3.1	Criterios de evaluación	32
10.2.4	Unidad didáctica 3. LA COMPOSICIÓN	32
10.2.4.1	Objetivos.....	32
10.2.4.2	Motivación.....	33
10.2.4.3	Contenidos	33
10.2.4.4	Criterios de evaluación	33
10.2.5	Unidad didáctica 4. EL VOLUMEN	33
10.2.5.1	Objetivos.....	33
10.2.5.2	Motivación.....	34
10.2.5.3	Contenidos	34
10.2.5.4	Criterios de evaluación	34
10.2.6	Unidad didáctica 5. LAS TEXTURAS	34
10.2.6.1	Objetivos.....	34
10.2.6.2	Motivación.....	35
10.2.6.3	Contenidos	35
10.2.6.4	Criterios de evaluación	35
10.2.7	Unidad didáctica 6. EL GRABADO.....	36
10.2.7.1	Objetivos.....	36
10.2.7.2	Motivación.....	36
10.2.7.3	Contenidos	36
10.2.7.4	Criterios de evaluación	36
10.2.8	Unidad didáctica 7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.....	37
10.2.8.1	Objetivos.....	37
10.2.8.2	Contenidos	37
10.2.8.3	Criterios de evaluación	37
11	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES.....	38
11.1	EVALUACIÓN CONTINUA.....	38
11.1.1	¿POR QUÉ LA EVALUACIÓN CONTINUA?.....	39
11.2	CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º Y 2º ESO.....	40
11.2.1	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	41
11.2.2	ESTUDIO PRELIMINAR	42
11.3	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	42
12	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	43
12.1	ESPECIFICACIONES SOBRE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	43

12.2	EVALUACIÓN DE RUBRICA PARA TRABAJO PRACTICO FINAL	45
12.3	ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN	46
12.4	ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN DE LOS ALUMNOS	46
13	METODOLOGÍA.....	47
13.1	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.....	48
13.2	INDICADORES PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD	48
13.3	EL ROL DEL PROFESOR	49
14	PLAN DE CALIDAD PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO ESCOLAR.....	49
14.1	MEDIDAS GENERALES	49
14.2	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	50
14.3	ADAPTACIONES CURRICULARES DE AULA	51
14.3.1	ADAPTACIONES DE ACCESO AL CURRÍCULO.	51
14.3.2	ADAPTACIONES NO SIGNIFICATIVAS.....	51
15	ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES	52
16	LAS ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS	52
17	ACTIVIDADES INCLUIDAS EN PLAN LECTOR	53
18	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	54
19	E.P.V. PROGRAMACIÓN BILINGÜE	54
19.1	EL PLAN DE ACTUACIÓN DE EPV PARA 1º Y 2º ESO.	55
19.1.1	OBJETIVOS	55
19.1.2	METODOLOGÍA	56
19.1.3	EVALUACIÓN	56
20	EVALUACIÓN DE LA PRACTICA DOCENTE	56

1 INTRODUCCIÓN

En una sociedad como en la que vivimos hoy, en la cual la información visual es muy elevada el marco de la Educación Secundaria Obligatoria, la Educación Plástica y Visual debe contribuir a superar la ignorancia perceptiva, formar un pensamiento ágil y productivo, lógico e imaginativo y facilitar una percepción y expresión más personal, a partir de una adecuada valoración de la información visual.

Del mismo modo esta asignatura debe potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la comprensión espacial y la inteligencia emocional, favoreciendo una educación en valores en beneficio de la sociedad.

Los alumnos y las alumnas en esta etapa del proceso educativo, debido a su nivel de desarrollo, tienen capacidad de análisis más personal y específica, para lograr un mayor grado de profundización y especialización en diferentes áreas de conocimiento. Son también capaces de establecer una relación de recepción y transmisión inmediata de mensajes con su entorno.

Para lograr un mayor acercamiento y un acceso más profundo a la realidad, así como la capacidad de tomar distancia crítica de ella, el mundo cotidiano de las imágenes y las formas debe considerarse el centro de interés y atracción. Por ello, el punto de partida de la educación visual es la realidad inmediata del alumnado:

- Imágenes proporcionadas por la naturaleza.
- La actividad humana y la creación a través de la pintura, la publicidad, la arquitectura, el diseño gráfico e industrial, la artesanía, la escultura, etc.
- Imágenes transmitidas por diferentes medios: Cine, televisión, Internet, vídeo y fotografía

El desarrollo del pensamiento lógico formal del individuo empieza en esta fase de la Educación Secundaria Obligatoria. Es importante trabajar con los contenidos conceptuales para que constituyan la esencia de una educación de lo "visual", de sus códigos de significados y de la propia sintaxis de este lenguaje a través de adecuados procedimientos. El objetivo es ayudar a los alumnos a descubrir las posibilidades expresivas de las formas de la realidad y su interpretación con una actitud crítica y reflexiva. Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico tiene dos niveles de comunicación interdependientes: "saber ver para entender" con la finalidad de conocer mejor la realidad y a uno mismo y "saber hacer para expresarse" con la finalidad de producir, crear y transformar la realidad.

2 EL PROYECTO EDUCATIVO

La normativa educativa establece la necesidad de elaborar una programación didáctica de la asignatura de artes plástica y audiovisuales y se desarrolla en tres niveles.

El diseño curricular base (DCB), elaborado por el Ministerio de Educación en colaboración con la Comunidad Autónoma, indica las intenciones educativas, orientaciones, competencias y planteamientos metodológicos. Establece los elementos curriculares como los Objetivos Generales de Etapa, define las Áreas, los Objetivos Generales de las mismas y los contenidos.

El proyecto curricular del centro, corresponde a los equipos docentes, adaptándose a las características de cada centro, contextualizando y detallando cada norma en función del entorno en el que se desarrollarán los procesos de enseñanza y aprendizaje. Debe ser aprobado por el claustro de profesores.

La programación de aula define el Proyecto de Centro según criterios generales. La aplicación de este nivel conduce a dos vías pedagógicas:

Programación de Unidades Didácticas. Se trata de una sucesión ordenada de las unidades didácticas que se van a tratar en el curso y que afectaría al conjunto de la etapa.

Adaptaciones curriculares a grupos concretos de alumnos o de forma individual para los alumnos que lo necesiten, en algunos casos de forma temporal y en otros de forma continuada o permanente.

3 MARCO LEGISLATIVO

3.1 De carácter estatal

- BOE Núm. 3 sábado 3 de enero de 2015 Sec. I. Pág. 170 La nueva organización de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato se desarrolla en los artículos 22 a 31 y 32 a 38, respectivamente, de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras su modificación realizada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del derecho a la educación Art. 27, (Vigente hasta el 24 de mayo de 2006).

3.2 De carácter autonómico

- DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Orden 2398/2016, de 22 de julio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regulan determinados aspectos de organización, funcionamiento y evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Instrucciones de 24 de junio de 2016 de la Dirección General de Educación Infantil, Primaria y Secundaria sobre diversos aspectos de los Programas de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento en la Educación Secundaria Obligatoria.

4 CONTEXTUALIZACIÓN

La programación didáctica se adaptada a la realidad del centro y es un estudio de las peculiaridades de los alumnos, sus familias y el contexto social, académico, laboral y profesional del centro educativo.

4.1 El centro educativo

CEIP Villa de Cobeña, es un centro público bilingüe situado en el Noroeste de la Comunidad de Madrid. Desde 2009-2010 forma parte de la red de centros públicos bilingües. La Educación Secundaria, 1º, 2º, 3º, 4º E.S.O, se ha implantado en el año 2014-2015. La homogeneidad en las edades del alumnado favorece la realización de actividades conjuntas. Por otra parte, el trato entre los alumnos y los distintos sectores que compone la comunidad escolar se hace más cercano en un centro tan pequeño.

4.2 El perfil del alumnado

El centro ofrece dos opciones para realizar la formación de esta etapa:

Sección bilingüe: Pueden acceder los alumnos que superan la prueba externa de inglés que establece la administración en 6º de primaria o acrediten oficialmente un nivel A2 como mínimo.

Programa bilingüe: Clases diarias en inglés, y otras asignaturas se pueden impartir en inglés: Educación física, Tutoría, Música, Educación Plástica y Visual en función de la habilitación del profesorado

Se constatan algunos aspectos de importancia que afectan a la realidad social de los alumnos:

- Implicación del alumnado y de las familias con expectativas de aprendizaje.
- Entorno familiar y social adecuado al desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre.
- La homogeneidad del alumnado es evidente y permite realizar actividades conjuntas con otros grupos e incluso distintos niveles.
- La nacionalidad española es la mayoritaria, aunque hay alumnos de otras nacionalidades europeas en la que predomina la nacionalidad rumana, y latino americana.

4.3 El profesorado

Desde el Proyecto de Centro, elaborado por el Equipo Directivo, se considera fundamental fomentar la colaboración en proyectos comunes, y aprovechar uno de los aspectos positivos de la buena comunicación en el centro: profesores dispuestos a entrar en una dinámica educativa motivadora y de colaboración. El equipo directivo fomenta la creación de nuevas propuestas interdisciplinares.

4.4 Departamento de EPV

El Departamento de Artes Plásticas y Audiovisuales desarrolla la programación de la materia, incluyendo las medidas de atención a la diversidad que deben llevarse a cabo. Se tiene en cuenta las necesidades y las características del alumnado, así como la educación en valores. Es un departamento único. Se pretende una educación del criterio estético en el más amplio sentido, así como de los procesos de percepción análisis visual y habilidad. Para ello se tratan diferentes aspectos de la plástica, primero aprendiendo a analizar imágenes y su contenido estético, para más tarde aprender a hacer nuestras creaciones.

El Departamento de EPV es un impulsor de ideas y proyectos compartidos que están destinados a materializarse en momentos marcados por las oportunidades actuales.

5 IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA

EPV pertenece al bloque de asignaturas específicas. Es importante para reforzar el pensamiento visual y plástico es esencial para una percepción coherente de la cultura visual tan presente en nuestro entorno y desarrollo de la creatividad como crecimiento personal.

(Guilford, 1944) una persona creativa está “dotada de iniciativa, plena de recursos y de confianza, preparada para enfrentar problemas personales, interpersonales o de cualquier índole” la creatividad se asocia a la capacidad para resolver problemas, y es la clave de la educación en su sentido más amplio

El área de E.P.V desarrolla tres aspectos fundamentales relacionados entre sí: la percepción visual, la creación de imágenes y su interpretación.

La percepción visual es un proceso cognitivo complejo asociado a otros procesos cognitivos que implican una serie de estrategias básicas que incluyen la selección, el análisis, la crítica y la vinculación.

La imagen es el medio más poderoso para representar, reconocer, y transformar, la realidad. Aunque existe una permanente tendencia a la banalización, son un medio importante de conocimiento y comunicación. El desconocimiento del alumnado para desarrollar un argumento crítico sobre ellas es determinante para que la asignatura de Educación Plástica y Visual se le de mayor relevancia a este aspecto de análisis y contextualización de la imagen.

Todo indica que la influencia de la imagen en los próximos años seguirá al alza. Para ello la EPV debe explotar su gran poder comunicativo y expresivo dentro del aula y fuera de ella. Debe hacer posible acceso al vocabulario, la sintaxis, la gramática, las técnicas y habilidades, las aptitudes y capacidades para desenvolverse con seguridad, pero también con certeza ante infinidad de mensajes visuales.

Es importante mostrar que los objetos a nuestro alrededor han sido diseñados para cumplir unas necesidades, que el factor psicológico de los colores influye en el comportamiento de los que hace uso de ellos y nos conduce a elegir un color u otro para nuestros muebles, paredes y otros objetos. Todos estos aspectos permiten el desarrollo de las competencias básicas como: actitudes y hábitos de análisis, reflexión y comunicación; proporciona técnicas útiles; fomenta el espíritu crítico y la creatividad; posibilita la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad; permite disfrutar del patrimonio internacional, nacional y de la Comunidad de Madrid; hace posible la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado de los procesos de elaboración de los trabajos; da lugar a otras posibilidades expresivas originales utilizando las nuevas tecnologías, a las que se acudirá para desarrollar algunas actividades.

6 COMPETENCIAS BÁSICAS

Definición de la competencia es la capacidad de poner en práctica de forma integrada los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridas en contextos y situaciones diferentes. Las competencias tienen tres aspectos: (1) Contenido – Que debo saber; (2) Procedimiento, habilidad, destreza – Saber hacer; (3) Actitud – Saber ser o estar.

Las claves de las competencias básicas son:

- Promover el desarrollo de las capacidades y asimilación de contenidos.
- El carácter aplicativo de los aprendizajes ser capaz de resolver un problema propio al tema de actuación.
- Tiene un carácter dinámico ya que se desarrolla de manera progresiva y pueden ser adquiridas en distintas situaciones.
- Tienen carácter interdisciplinar y transversal e integran aprendizajes de distintas disciplinas.
- Pretenden garantizar una educación que responda a las necesidades reales de nuestra época y que sirve de base a todos los ciudadanos.

La LOMLOE define ocho competencias básicas necesarias para todas las personas y que se deben trabajar en todas las materias del currículo:

1. Competencia de comunicación lingüística - la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita.
2. Competencia matemática - habilidad para utilizar y relacionar los números, las operaciones básicas, los símbolos y las formas de razonamiento matemático.
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno – la habilidad de interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana. Se relaciona con el uso del método científico.
4. Tratamiento de la información y competencia digital - las habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y la utilización de las nuevas tecnologías para esta labor.
5. Competencia social y ciudadana - hace posible comprender la realidad social, cooperar, convivir, y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural y participar para mejorarla.

6. Competencia cultural artística - comprender, apreciar, y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
7. Competencia para aprender a aprender – disponer de habilidades para el aprendizaje y continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma, de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.
8. Autonomía e iniciativa personal – ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar, y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

6.1 Como contribuye la asignatura a la adquisición de las competencias básicas

En el ámbito de la educación artística las competencias básicas se clasifican en tres categorías: Comprensión artística; Expresión artística; Actitud frente al hecho artístico presente en la sociedad.

Se trabajarán de forma transversal a lo largo de todo el curso escolar para:

- Conocer e identificar las diferentes técnicas utilizadas en la realización de obras y objetos gráfico-plásticos. Acuarelas, lápices de colores, rotuladores, pasteles, grabado.
- Experimentar y trabajar de diferentes maneras con distintos materiales, herramientas, e instrumentos relacionados con determinadas técnicas.
- Respetar las obras de arte, sus autores y las culturas que las generan; mostrando sensibilidad e interés frente a las distintas manifestaciones artísticas: museos, exposiciones presentes en la sociedad.
- Valorar la utilidad de las nuevas tecnologías aplicadas a la creatividad artística.

COMPETENCIA	LA APORTACION DE E.P.V.
Competencia en comunicación lingüística	<ul style="list-style-type: none"> -Utiliza recursos específicos para expresar ideas, sentimientos, y emociones. -Adquirir vocabulario e integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes. -Enriquecer la comunicación (variantes contempladas en el lenguaje cinematográfico o del comic). -Aprender a utilizar el lenguaje simbólico. -Profundizar conocimientos de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.
Competencia matemática	<ul style="list-style-type: none"> -Introducir en la vida practica operaciones sencillas, magnitudes, porcentajes y proporciones.
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural	<ul style="list-style-type: none"> -Emplear procesos relacionados con el método científico, la observación, la experimentación y el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. -Introducir valores de sostenibilidad y reciclaje en el uso de materiales para la creación de obras propias. -Analizar el trabajo de los demás. -Desarrollar actitudes de conservación (patrimonio cultural y medio ambiente). -Comprender la importancia de las imágenes como medio de información.
Tratamiento de la información y competencia digital	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizar recursos tecnológicos específicos. -Determinar criterios de selección según las distintas fuentes en términos de objetividad y relevancia. -Trabajar en equipo y promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación.
Competencia social y ciudadana	<ul style="list-style-type: none"> -Aprender a valorar los bienes comunes. -Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual que incorpora el pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas. -Plantear experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas. -Comprender las acciones humanas del pasado o del presente, desde la perspectiva de su tiempo favoreciendo el desarrollo de la empatía.
Competencia cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> -Ampliar el conocimiento de la variedad de códigos artísticos y la utilización de técnicas y recursos específicos. - Aprender a observar y analizar el entorno desarrollando la capacidad crítica en el alumnado. -Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. -Experimentar e investigar diversas técnicas.

-Expresarse a través del arte.

Competencia para aprender a aprender	<ul style="list-style-type: none">- Aprender a reflexionar sobre los procesos de trabajo y aprendizaje.- Plantear problemas y buscar soluciones para evitar el bloqueo creativo.- Realizar tareas de experimentación creativa que impliquen tomar conciencia de las propias capacidades.- Aprovechar los propios errores como herramienta de mejora.
Autonomía e iniciativa personal	<ul style="list-style-type: none">-Desarrollar estrategias de planificación, previsión de recursos, anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).-Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.

7 OBJETIVOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL EN SECUNDARIA

Las capacidades que la Educación Plástica y Visual propone establecer, en el alumnado consisten en desarrollar una comprensión, cada vez más completa, de las formas e imágenes del entorno para conseguir elaborar sus propios criterios para un tipo pensamiento creativo.

Los objetivos que se plantean para el desarrollo de las capacidades mencionadas son:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica la comunicación a través de las imágenes y las formas de su entorno visual y cultural.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos de las obras de arte como parte integrante del patrimonio cultural y entenderlos como parte de la diversidad cultural.
3. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
4. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones, sentimientos, vivencias e ideas.
5. Apreciar y utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación, para aplicarlas en las propias creaciones.

6. Representar cuerpos y espacios simples mediante el dominio y uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, para facilitar la comunicación gráfica.
7. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos previos y valorar su consecución.
8. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

7.1 1º ESO. Objetivos de la Educación Plástica Y Visual

Los objetivos específicos para el primer curso de la enseñanza secundaria obligatoria relacionados con los objetivos generales son:

1. Identificar los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los parámetros de cada medio de comunicación.
2. Establecer unos principios de percepción utilizados para distintas finalidades de los mensajes visuales
3. Reconocer y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.
4. Conocer los elementos plásticos de una obra de arte y sus categorías.
5. Crear composiciones plásticas a partir de elementos básicos que expresen diversas sensaciones.
6. Saber distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones, para realizar determinadas combinaciones cromáticas.
7. Apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático y diferenciar las relaciones existentes entre sí.
8. Comprender el significado del color en las obras artísticas y aplicarlo con conocimiento en su propio trabajo.
9. Diferenciar y representar gráficamente las cualidades y estructuras básicas de las formas, así como emplear los diferentes métodos de dibujo utilizados para representarlas.
10. Analizar la figura humana a través del estudio de las proporciones y las desproporciones para su representación mediante diferentes técnicas y estilos artísticos.
11. Observar las relaciones básicas de la figura-espacio y algunos métodos de representación.
12. Identificar la simetría mediante ejercicios de observación del entorno natural y cultural.
13. Reconocer los tipos de simetría y relacionarlos con distintos lenguajes expresivos

14. Conocer y dibujar los principales trazados geométricos y utilizarlos en composiciones de dibujo técnico y artístico

7.2 2º ESO. Objetivos de la Educación Plástica Y Visual

1. Distinguir los posibles objetivos de las imágenes en los mensajes publicitarios y en las obras de arte y de diseño, y comprender la relación entre significante y significado en mensajes de distintos tipos.
2. Analizar los elementos lingüísticos básicos de las imágenes propias de los medios de comunicación visual, y saber interpretar correctamente las intenciones de sus mensajes y el carácter de sus contenidos comunicativos.
3. Observar y describir gráficamente las formas y los objetos del entorno natural, urbano y doméstico, captando el carácter y la disposición de las partes en el conjunto y evidenciando la constancia de su estructura sobre la apariencia; todo ello en función del espacio y del punto de vista adoptado.
4. Distinguir contrastes de color, así como colores primarios, secundarios y terciarios, en la naturaleza, objetos y ámbitos del entorno, detectando sus posibles relaciones cromáticas y valorando su capacidad expresiva.
5. Reconocer la variedad de texturas naturales y artificiales que presentan las diversas superficies y objetos del entorno próximo, y elaborar dichas texturas con las técnicas estudiadas hasta el momento.
6. Interpretar el espacio real o ideado, teniendo en cuenta la proporcionalidad de los elementos del conjunto y sus escalas.
7. Interpretar, individual y conjuntamente, temas o ideas mediante módulos tridimensionales utilizando elementos estructurales básicos.
8. Poner en valor la importancia de los elementos plásticos y las sensaciones visuales o psicológicas que transmiten.
9. Expresar con creatividad emociones o sentimientos individuales y de grupo, utilizando técnicas y métodos de compensación visual.
10. Identificar y utilizar las formas poligonales, curvas y tangentes en las composiciones plásticas.

8 CONTENIDO Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO

Según, Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, los contenidos didácticos se organizan en bloques para definir con mayor claridad los aprendizajes básicos que se deben consolidar. Cuando hablamos de producción artística en las artes visuales, nos referimos a todas las formas de creatividad y simbolización.

El plan de estudios permite que el aprendizaje de producción, diseño y creación a través de códigos visuales, artísticos y técnicos se traduzca en diversas propuestas de descripción y representación gráfico-plástica.

Además, permite su aplicación tanto con los medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales como a través de las tecnologías digitales, que abren vías de experimentación con nuevas formas de expresión y creación.

8.1 Bloques de contenidos de 1º y 2º de eso

BLOQUES	CONTENIDO
1º Bloque Observación	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Valoración de la imagen como medio de expresión. - Interés por la observación sistemática.
2º Bloque Experimentación y descubrimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual (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, etc.). - Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con distintos materiales. - Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.
3º Bloque	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

Entorno audiovisual y multimedia	<ul style="list-style-type: none">- Experimentar las técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine- Experimentación y utilización de recursos informáticos y de 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.
4º Bloque	<ul style="list-style-type: none">- Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación- Creación colectiva de producciones plásticas.- Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.- Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).
5º Bloque	<ul style="list-style-type: none">- Lectura de imágenes, a través de los elementos visuales y conceptuales detectando las similitudes y diferencias respecto a otras culturas.- Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada.- Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.- Realización de esquemas sobre algunas obras para subrayar los valores destacables.
Lectura y valoración de los referentes artísticos	

9 UNIDADES DIDÁCTICAS

“La base indispensable para todo logro artístico es la formación artesanal básica de los estudiantes en estudios y talleres”

WICK, Rainer (1982) cita a Gropius en su libro, pedagogía de la Bauhaus. Donde considera que los aspectos de enseñanza artística de una escuela deben estar complementados con una base pedagógica sólida enfocada a la práctica y la experimentación en los talleres.

La programación de Educación Plástica y Visual organiza los contenidos de los bloques en unidades didácticas considerando las competencias básicas, los objetivos y criterios de evaluación de cada curso. Cada unidad didáctica está constituida por un contenido teórico para asimilar los términos básicos de cada unidad, una parte de análisis e investigación y una parte de experimentación y puesta en práctica en taller.

9.1 Secuencias de aprendizaje

Dentro de cada una de estas unidades se desarrollan secuencias de aprendizaje, por ello, la evaluación adquiere un carácter formativo para el alumnado y al profesorado le da un carácter orientador propio a esta etapa.

- Incrementa gradualmente el nivel de exigencia, generando situaciones de enseñanza-aprendizaje, que constituyen un reto para los alumnos, que requiere un nivel de conocimientos y estrategias cada vez más elevado.
- Comienza nuevos aprendizajes consolidando las bases de los anteriores.
- Tiene un enfoque global e interdisciplinar entre los contenidos comunes de varias disciplinas, de modo que se obtiene una visión completa.
- Desarrolla los contenidos en función de su particularidad didáctica, asociándolos al entorno de los alumnos y tratando de descubrir su funcionalidad para que resulten cada vez más significativo.
- Introduce y fomenta los contenidos transversales.
- Promueve formas de pensamiento adecuadas a la etapa de desarrollo de los alumnos y las alumnas e introduce el criterio y el conocimiento científico.
- Propicia actividades que estimulan la reflexión crítica sobre lo que se aprende y cómo se aprende.
- Invita a trabajar y aprender en equipo.
- Facilita la expresión clara y precisa a través del lenguaje oral y escrito.

9.2 Las unidades didácticas y su relación con los bloques de contenidos

1º ESO

Unidad Didáctica	Bloque de contenidos
El color	Bloque 1. Observación
	Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento
	Bloque 4. Expresión y Creación
Elementos básicos de la expresión plástica	Bloque 1. Observación
	Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento
	Bloque 4. Expresión y Creación
La forma	Bloque 1. Observación
	Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento
	Bloque 4. Expresión y Creación
La percepción y la comunicación visual	Bloque 1. Observación
Las texturas	Bloque 1. Observación
	Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento

	Bloque 4. Expresión y Creación
Procedimientos y técnicas grafico-plásticas. El grabado	Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento Bloque 4. Expresión y Creación Bloque 4. Expresión y Creación
Trazados y formas geométricas	Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento Bloque 4. Expresión y Creación Bloque 1. Observación
2º ESO	
Unidad Didáctica	Bloque de contenidos
El color	Bloque 1. Observación Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento Bloque 4. Expresión y Creación
Estudio de la forma	Bloque 1. Observación Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento Bloque 4. Expresión y Creación
La composición	Bloque 1. Observación Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento Bloque 5. Lectura y valoración de referentes artísticos
Las texturas	Bloque 1. Observación Bloque 4. Expresión y Creación
El grabado	Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento Bloque 4. Expresión y Creación
El volumen	Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento Bloque 4. Expresión y Creación
Sistemas de representación	Bloque 2. Experimentación y Descubrimiento Bloque 4. Expresión y Creación

10 DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

Las unidades didácticas en las que se dividirá la asignatura de EPV en 1º de ESO se dan los conceptos básicos para retomarlos en 2º de ESO ampliando contenidos y añadiendo nuevas unidades tal como se expresa a continuación.

10.1 1ºESO

10.1.1 Unidad didáctica 1. EL COLOR

El color es una de las cualidades que más definen nuestro entorno visual. En artes plásticas el color es parte de la gramática del lenguaje artístico. Es un tema en la cual el alumnado debe conocerlos como creador de un universo simbólico. Para ello es necesario conocer los códigos específicos para poder expresar, comunicar y entender su mundo interior en relación con el contexto cultural, para entender la realidad y crear nuevas realidades. El aprendizaje artístico, comienza con el proceso de mirar, contemplar y ver para poder interpretar.

La percepción de los colores, su expresividad y su lenguaje son conceptos que se tratarán por separado del resto de elementos básicos del lenguaje plástico, dado su alcance e importancia. La comprensión de los conceptos ayudará a los alumnos y las alumnas a moverse con autonomía y seguridad en un mundo en el que el color invade los espacios y adquiere un lenguaje específico con significados muy precisos. Al mismo tiempo, aprenderán a hacer frente al bombardeo publicitario comprendiendo mejor la carga semántica que les aportan estos valores cromáticos.

10.1.1.1 Objetivos

1. Distinguir las variaciones visuales de luz en el entorno.
2. Diferenciar la composición, del color luz y el color pigmento.
3. Comprender la dimensión del color
4. Experimentar técnicas de aplicación del color.
5. Conocer la importancia del contraste y la armonía del color.

10.1.1.2 Motivación

Visualización del documental. El mundo de los colore. Un universo por descifrar

10.1.1.3 Contenidos

La percepción del color	El color en la naturaleza
	Colores luz y colores pigmento. Primarios y secundarios. Mezcla aditiva y sustractiva del color.
	Cualidades del color
	El valor simbólico del color
Relación entre los colores	El círculo cromático
	Escalas cromáticas
	Temperatura del color
El color en distintas etapas artísticas	El uso del color de artistas en sus obras
Taller de técnicas plásticas	La acuarela y los lápices de colores

10.1.1.4 Criterios de evaluación

1. Utiliza los colores pigmento primario y secundario para caracterizar cromáticamente los objetos.
2. Maneja con fluidez las gamas cromáticas.
3. Analiza el tono, la saturación y la luminosidad en algunas obras de arte presentadas como modelos.
4. Maneja la témpera, acuarela y los lápices de colores correctamente.
5. Utiliza vocabulario propio.
6. Prepara el lugar de trabajo para poder realizar las actividades en condiciones óptimas y mantiene limpios los utensilios.
7. Sabe decidir y pactar con su compañero a la hora de llevar a cabo el trabajo.

10.1.2 Unidad didáctica 2:

ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

El lenguaje plástico utiliza una variedad de elementos que articulan y configuran formas, transmiten ideas y sensaciones tanto en el plano como en el espacio. Estos elementos que utilizamos en la representación gráfica son: el punto, la línea, el plano, la textura, la luz y el color. En esta parte didáctica nos vamos a centrar en analizar y comprender la estructura total del lenguaje gráfico-plástico y para ello es necesario centrarnos en los elementos que lo forman y comprender sus cualidades específicas.

A partir de estos elementos el alumnado podrá crear cualquier tipo de obra en dos o tres dimensiones y descubrir los aspectos expresivos y formales de las imágenes que le rodea y entender su mensaje que tanta importancia tiene en el espacio iconográfico actual.

10.1.2.1 Objetivos

1. Aprender a reconocer y utilizar los elementos básicos del lenguaje plástico.
2. Captar las sensaciones plásticas que ofrece la mezcla de puntos de colores.
3. Descubre la versatilidad de la trama lineal.
4. Manejar fácilmente la riqueza expresiva de la mancha.
5. Descubrir las posibilidades expresivas que aportan los distintos estilos artísticos.

10.1.2.2 Motivación

<https://www.youtube.com/watch?v=XCp1GnK9wrk>
 Artistas: Nikki Farquhsrson, Bruno 9Li, Gary Fernandez

10.1.2.3 Contenidos

Contenidos	
Elementos conceptuales del lenguaje visual	El punto como elemento expresivo
	La línea, expresividad del trazo y el grafismo
	La mancha como elemento expresivo. Sensación de volumen y profundidad.
Los elementos del lenguaje plástico en el arte	Pintura con colores planos. El cubismo
	El puntillismo y la pintura expresionista
Taller de técnicas plásticas.	Los rotuladores y los lápices de colores

10.1.2.4 Criterios de evaluación

1. Utiliza la capacidad expresiva del punto, línea y plano.
2. Reconoce las cualidades propias de una obra puntillista.
3. Utiliza el tramado lineal para producir efectos de sombra, textura y volumen.
4. Proporciona volumen al trabajo realizado utilizando las manchas.
5. Detecta las cualidades expresivas que aportan los colores planos.
6. Analiza el uso de la mancha en una pintura cubista, puntillista y expresionista.
7. Mantiene el espacio de trabajo limpio y respeta el trabajo de los compañeros.
8. Sabe decidir y pactar con sus compañeros a la hora de llevar a cabo los trabajos.

10.1.3 Unidad didáctica 3: LA FORMA

Reconocer las formas de nuestro entorno es un elemento primordial para comprender el mundo que nos rodea. En esta unidad los alumnos y las alumnas deben establecer una clasificación según las principales características de las formas, tanto naturales como artificiales. Los recursos que utilizamos para representar una forma comunican el gusto y el mensaje que queremos comunicar. Según Aumont, Jacques (1992) percibimos las formas de los objetos como interacción con el entorno. La luz y el tiempo a través del ojo tienen un papel importante en la configuración de la imagen.

10.1.3.1 Objetivos

1. Reconocer las cualidades formales de un objeto o una imagen y clasificarlos según sus cualidades: configuración, tamaño, textura, materia, posición.
2. Utilizar diferentes tratamientos para representar la forma: realista, figurativo y abstracto.
3. Utilizar distintos recursos para representar la forma con una finalidad estética. Silueta, contorno, dintorno.
4. Distinguir visualmente las formas básicas que configuran una forma compleja.
5. Mantener el orden y la limpieza en el lugar de trabajo.

10.1.3.2 Motivación

<https://www.youtube.com/watch?v=FDj8pkd9-jE>

Formas geométricas en obras de arte

<https://www.youtube.com/watch?v=ZWf4LcieGa4>

Formas geométricas en la naturaleza

10.1.3.3 Contenidos

Contenidos	
La forma	Cualidades de las formas: estructura, tamaño, materia, posición
	Clasificación de las formas: origen, naturaleza, configuración, apariencia
	La expresividad plástica de la forma
Recursos básicos para representación plástica y mensaje	El trazo y la silueta
	El contorno, en entorno y el dintorno

Taller de técnicas plásticas	Ceras, acuarelas y sombreado a lápiz
La forma en el arte	Las formas en el arte figurativo, abstracto y surrealista

10.1.3.4 Criterios de evaluación

1. Identifica las características propias de las formas en imágenes y objetos.
2. Sabe diferenciar los estilos plásticos y argumenta el que corresponda en cada caso.
3. Maneja el trazo sombreado a lápiz el dintorno de algunos objetos.
4. Diferencia entorno, contorno, dintorno y lo reproduce mediante el trazo seguro.
5. Utiliza la luz para conseguir siluetas con efectos estéticos y dramáticos.
6. Se plantea la representación plástica de objetos de su entorno utilizando los recursos plásticos aprendidos.
7. Participa en análisis y debates defendiendo y argumentando sus criterios.
8. Cuida y mantiene limpio su lugar de trabajo y los utensilios.

10.1.4 Unidad didáctica 4: LA PERCEPCIÓN Y LA COMUNICACIÓN VISUAL

En esta unidad es muy importante que los alumnos y las alumnas tengan consolidados tanto los términos de visión, percepción y comunicación visual cómo sus procesos funcionales para el buen desarrollo e interacción con el mundo real. En base a la teoría de la percepción adquirir una capacidad crítica hacia el arte.

10.1.4.1 Objetivos

1. Diferenciar y definir el proceso de visión y percepción
2. Reconocer las principales leyes visuales de la Gestalt que crean las ilusiones ópticas.
3. Valorar la importancia que tienen la percepción visual y la capacidad de observar en las manifestaciones artísticas y en el mundo de la comunicación visual
4. Realizar intercambios de puntos de vista estéticos y culturales con los compañeros.
5. Utilizar las TIC en el proceso de análisis e investigación de imágenes referentes percepción visual.
6. Aplicar distintos efectos visuales en sus proyectos artísticos para hacerlos más artísticos.

10.1.4.2 Motivación

<https://www.youtube.com/watch?v=J4oTyM-7CIo/>

Percepción visual. Fenómenos ilusorios

10.1.4.3 Contenidos

Contenidos	
La percepción	Los principios perceptivos relación figura - fondo
	Efectos visuales las leyes de Gestalt
	Técnicas para representar el espacio
Elementos básicos de la comunicación visual	Códigos visuales de la imagen
	Elementos de comunicación visual; contexto y código
	Función de la imagen: descriptiva, informativa, estética, comunicativa, expresiva.
Las ilusiones ópticas	Cubo ilusorio, perspectiva reversible, diedro de March, figuras cinéticas
Taller de técnicas plásticas	Collage

10.1.4.4 Criterios de evaluación

1. Indica las leyes de la percepción que se dan en distintos ejemplos.
2. Busca ejemplos de imágenes ajustados a la representación, signo y símbolo.
3. Reconoce, en los ejemplos, los componentes del proceso comunicativo.
4. Analiza y comenta en grupo las imágenes, los gestos y los mensajes planteados.
5. Reconoce los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno.
6. Clasifica distintos mensajes visuales atendiendo a su función o finalidad.
7. Utiliza los elementos de la percepción en sus creaciones artísticas.

10.1.5 Unidad didáctica 5: LAS TEXTURAS

La textura es una cualidad que presenta la superficie de un objeto o una materia.

Entender el sentido del tacto a partir de las texturas táctiles además de las texturas visuales y reproducirlas mediante técnicas de representación plástica. Utilizando sólo el sentido de la vista, debe ser relevante para que los alumnos y las alumnas comprendan el mundo que les rodea.

10.1.5.1 Objetivos

1. Conocer las diferentes técnicas de representación plástica de las texturas.
2. Valorar las cualidades de las texturas.
3. Representar texturas mediante la construcción.
4. Utilizar los lápices de colores y temperas para reproducir el efecto visual del volumen.
5. Reutilizar materiales de desecho para representar texturas.

10.1.5.2 Motivación

<https://www.textures.com>

Biblioteca de Imágenes y texturas.

Documental Eduardo Punset [19] REDES 1/2. Innovar copiando a la naturaleza

10.1.5.3 Contenidos

Contenidos	
Percepción de la textura en las obras artísticas	Textura visual
	Textura táctil
Clasificación de la textura	Textura natural y artificial
	Textura visual
	Textura táctil
Técnicas de texturizado plástico	Técnica de frottage, estampado y estarcido
	Técnica de salpicado
	Técnica de dibujo
	Técnica de collage
Taller de texturizado	Creación de texturas táctiles.

10.1.5.4 Criterios de evaluación

1. Diferencia y reconoce la importancia del tacto y la vista para identificar las texturas.
2. Diferencia las texturas naturales y artificiales y valora su capacidad expresiva.
3. Clasifica obras artísticas atendiendo a los tipos de texturas que utiliza.
4. Observa los patrones geométricos utilizados para producir texturas visuales.
5. Produce obras plásticas experimentando texturas originales.
6. Cuida su espacio de trabajo y respeta los trabajos de sus compañeros.
7. Toma decisiones y trabaja en grupo.

10.1.6 Unidad 6: TÉCNICAS DE IMPRESIÓN: EL GRABADO

El grabado comprende una serie de técnicas que se caracterizan por dos rasgos principales: permiten la multiplicidad del producto final y la obtención de cualidades plásticas específicas que no pueden obtenerse con otras técnicas artísticas.

10.1.6.1 Objetivos

1. Promover el interés por la educación artística como herramienta para educar y sensibilizar.
2. Preservar el conocimiento de técnicas tradicionales al mismo tiempo combinando con la nueva tecnología y nuevos procesos gráficos.
3. Conocer las diferentes técnicas y los procedimientos artísticos.
4. Conocer e diferenciar los diferentes tipos de grabado.
5. Utilizar el impacto de la multiplicidad y originalidad del grabado y la estampación como recurso artístico.

10.1.6.2 Motivación

10.1.6.3 <https://www.youtube.com/watch?v=w36g4an-KC4&t=400s>

El arte del grabado. EL ARTE DEL GRABADO. Salvador Haro González

10.1.6.4 Contenidos

La matriz	Materiales para trabajar la matriz: plástico, goma de sello,
Técnicas y procedimientos	Técnica seca: lápices de colores, pastel, cera
	Técnica húmeda: acuarela, tempera, tinta china
Técnicas de estampación y grabado	Monotipo
	Técnica en hueco o calcográficas
	Técnicas planográficas y permográficas
Soporte	El papel, la tela, tabla de madera, goma
Utensilios	Pinceles plumas y plumillas, gubia
Taller de técnicas y experimentación	Estampación y grabado en CD y goma

10.1.6.5 Criterios de evaluación

1. Conoce la técnica, los procedimientos del grabado y sabe diferenciarlos.
2. Se expresa con un vocabulario técnico y artístico correspondiente al tema.
3. Conoce el proceso de estampación y grabado.
4. Analiza correctamente una obra de arte de grabado.
5. Desarrolla su capacidad creativa en el proceso y dibujo de la matriz.
6. Mantiene el espacio de trabajo limpio y respeta el trabajo de los compañeros.
7. Busca en su entorno inspiración en creación de matriz a partir elementos naturales.

10.1.7 Unidad didáctica 7: TRAZADOS GEOMÉTRICOS

Desarrollar la destreza del dibujo a mano alzada y técnico, a partir del dibujo lineal, es necesario para mejorar la precisión y la limpieza en el trabajo. Se transmiten conocimientos teóricos y prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación. Estos conocimientos se aplican para resolver problemas y realiza distintos proyectos.

10.1.7.1 Objetivos

1. Aplicar los fundamentos del dibujo técnico en el trazado de formas planas y sencillas.
2. Ampliar los conocimientos y el vocabulario relativos a los instrumentos y trazados técnicos.
3. Apreciar la importancia de la precisión y el orden en los ejercicios de dibujo técnico.
4. Mostrar interés a la hora de aprender a utilizar herramientas y materiales de dibujo lineal.
5. Seguir las secuencias de trazado de formas y dibuja las figuras indicadas, aplicando fielmente el proceso.

10.1.7.2 Contenidos

Útiles para el dibujo técnicos	Empleo de la escuadra y el cartabón, la regla milimétrica, el compás, el portador de ángulo para representar ángulos
Operaciones con segmentos	Suma y resta
	Teorema de Thales
Trazados y lugares geométricos	Perpendiculares y paralelas con compás
	Perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.

	Mediatrices y bisectrices.
Ángulos	Clasificación y operaciones con ángulos
Taller de técnicas plásticas	Diseños de nudos celtas. Aplicando las bases de la geometría plana aprendida.
	Construcción de poliedros regulares con distintos materiales.

10.1.7.3 Criterios de evaluación

1. Realiza los ejercicios de dibujo lineal con fidelidad y cuidado.
2. Lee con atención las pautas de uso de los instrumentos de dibujo técnico y procura seguirlas en sus dibujos.
3. Utiliza el trazado de perpendiculares y mediatrices en los dibujos de figuras geométricas.
4. Proyecta en sus ideas de construcción y materiales a utilizar en equipo.

10.2 2º ESO

10.2.1 Unidad didáctica 1. EL COLOR

Una de las cualidades que definen nuestro entorno visual es el color. Nuestro entorno natural con la influencia del sol es la expresión máxima de representación del color antes de la aparición de los colores sintéticos. En esta unidad se hará un análisis del color en la naturaleza con el fin de realizar las propias creaciones para representar un hábitat natural.

La comprensión de los colores, su representación o el lenguaje son algunos de los conceptos que se estudiarán, así como el resto de aspectos fundamentales del lenguaje plástico.

10.2.1.1 Objetivos

1. Recordar nociones básicas de física y química del color pigmento.
2. Analizar el color en la naturaleza.
3. Conocimiento de las proporciones y desarrollo de los diferentes colores.
4. Analizar la interacción de la luz en la percepción de los efectos cromáticos.
5. Incorporar las características expresivas del color a sus propias habilidades.
6. Trabajar el matiz, el valor y la intensidad de los colores.

10.2.1.2 Motivación

Artistas y obras Henri Matisse y el Estilo pictórico: El Fovismo www.biografiasyvidas.com

10.2.1.3 Contenidos

El equilibrio color en la naturaleza	Hábitats naturales y sus colores característicos
	Colores primarios, secundarios y terciarios
	Los colores tierra fríos y cálidos
	Armonía de color en la naturaleza
La expresividad del color	Armonía y contraste
	El color de las emociones humanas
	El color. Comunicación y simbolismo
Degradaciones de color	Escalas cromáticas y acromática
Taller de técnicas plásticas	La tempera. Composición naturaleza muerta. Dos colores complementarios un color neutro. Una fuente de luz.

10.2.1.4 Criterios de evaluación

1. Experimenta combinando los pigmentos para obtener colores secundarios y terciarios.
2. Analiza el color en los hábitats naturales.
3. Reproduce colores a partir una imagen utilizando la tempera.
4. Utiliza el contraste, la armonía y el simbolismo de colores en sus creaciones plásticas.

10.2.2 Unidad didáctica 2. ESTUDIO DE LA FORMA

Es preciso que los alumnos y las alumnas conozcan y diferencien las características de las formas, tanto naturales como artificiales.

10.2.2.1 Objetivos

1. Recordar las cualidades de las formas, aprendidas en el primer curso: contorno, tamaño, material y textura.
2. Reconocer los tratamientos figurativos y abstractos aplicados a una forma.
3. Reconocer visualmente las formas básicas contenidas en las formas complejas.

10.2.2.2 Motivación

<https://www.artemiranda.es/blog/index.php/la-composicion-en-pintura/>

<https://www.xerox.com/es-bo/impresion-digital/conocimientos/mejores-carteles-de-la-historia>

10.2.3 Contenidos

Conceptos básicos de la forma	Cualidades de la forma: configuración, tamaño, materia y textura
	Tipos de formas: naturales y artificiales
	Formas orgánicas y geométricas
Recursos básicos de representación plástica	El trazo y la silueta
	El contorno, el entorno y el dintorno
	La forma plástica: figurativa y abstracta (imagen anexo)
Como se relacionan las formas	Superposición tamaño y contraste
Las formas en el arte y artistas	Fotografía y Arte abstracto
Taller de técnicas plásticas	Lápices de colores y collage

10.2.3.1 Criterios de evaluación

1. Conoce las cualidades características de las formas de distintos objetos
2. Reconoce y compara diferentes estilos plásticos
3. Utiliza los recursos de representación plástica y maneja el trazo a lápiz para diferenciar el dintorno, el contorno y entorno.

10.2.4 Unidad didáctica 3. LA COMPOSICIÓN

Para entender la composición de las imágenes es necesario observar el mundo que nos rodea y como se configura. Los alumnos y las alumnas deben entender las características principales de la composición analizando obras de artistas e imágenes para crear sus propias composiciones.

10.2.4.1 Objetivos

1. Captar los elementos que organizan una composición y orientan la lectura visual del receptor
2. Observar los elementos esenciales de la composición
3. Integrar hábitos propios de composición plástica en sus creaciones, como; el equilibrio, el peso visual, la dirección y el ritmo.
4. Reconocer los esquemas compositivos en las obras analizadas.

10.2.4.2 Motivación

Visualización de obras de artistas y carteles publicitarios.

<https://www.artemiranda.es/blog/index.php/la-composicion-en-pintura/>

<https://www.xerox.com/es-bo/impresion-digital/conocimientos/mejores-carteles-de-la-historia>

10.2.4.3 Contenidos

Elementos de composición	El formato: cuadrado, circular, rectangular, ovalado
	Ritmo y simetría
	Equilibrio y dirección de lectura
	El color: positivo y negativo
Modos de composición	Esquemas compositivos (imagen anexa)
Leyes de la composición	Ley de la balanza, la ley de los tercios, proporción aurea.

10.2.4.4 Criterios de evaluación

1. Reconoce los elementos repetidos, la dirección de lectura y los giros en las imágenes analizadas.
2. Utiliza el formato, el equilibrio, el peso, la dirección y el ritmo de los elementos armónicamente en sus creaciones plásticas.
3. Reconoce en las composiciones, los esquemas compositivos más frecuentes: triangular, diagonal, forma de T, circular y ovalada.
4. Valora la armonía de las composiciones que se ajustan la proporción áurea.

10.2.5 Unidad didáctica 4. EL VOLUMEN

Como fenómeno físico, el volumen es muy importante entenderlo para el desarrollo de la habilidad para percibir una forma o un objeto y adquirir conocimientos espaciales a través de la transformación y la rotación de un objeto.

10.2.5.1 Objetivos

1. Reconocer las diferentes formas de representación plástica del volumen.
2. Apreciar la cualidad de la luz para modelar.
3. Representar el volumen a través de la iluminación y la construcción.
4. Utiliza acuarela de colores y lápices de colores para producir los efectos visuales de volumen.
5. Representar volúmenes armoniosos con los materiales de desecho.

6. Crear buenos hábitos de trabajo y actitudes receptivas para el desarrollo personal.

10.2.5.2 Motivación

Jorge Oteiza y Félix Maraña I VERSIÓN DE ARTE

<https://www.youtube.com/watch?v=byr3iIwHN1U>

10.2.5.3 Contenidos

Indicadores de profundidad espacial	El cambio de tamaño
	La superposición: transparencia y penetración
	El contraste: de colores, formas o situación
Taller de técnicas plásticas	Construir y componer volúmenes de papel, plastilina
	Dibujar la composición marcando las luces y sombras
Taller de artes plásticas	Utilizando cartón, texturas de material reciclado, tempera y rotuladores.

10.2.5.4 Criterios de evaluación

1. Representa el volumen bidimensional y tridimensional utilizando distintas técnicas.
2. Ilumina de forma diferente los objetos dibujados empleando la degradación del color con acuarela.
3. Desarrolla bocetos de objetos y construye con facilidad el volumen.
4. Comprende y practica los procedimientos de construcción de perspectivas isométricas y caballera de volúmenes sencillos a mano alzada.
5. Entiende la relación entre los materiales a utilizar y las técnicas tridimensionales de obtención de volúmenes.
6. Mantiene el espacio de trabajo limpio y respeta el trabajo de los compañeros.

10.2.6 Unidad didáctica 5. LAS TEXTURAS

El desarrollo del sentido del tacto a partir de texturas táctiles y visuales para entender la superficie de cualquier materia y representarlas utilizando diferentes técnicas.

10.2.6.1 Objetivos

1. Recordar las cualidades de las texturas del 1º curso.

2. Recurrir a la información recibida a través de los diferentes sentidos para apreciar y expresar las texturas.
3. Clasificar las texturas según sus características: el origen, el sentido utilizado, la técnica aplicada, y el soporte.
4. Utilizar texturas naturales y artificiales en sus propios trabajos, pensando en la importancia que le quiere dar estética o funcional.
5. Mezclas pigmentos y materiales diferentes para conseguir nuevos efectos plásticos.
6. Emplear materiales reciclados para la creación de sus creaciones artísticas.

10.2.6.2 Motivación

<https://www.textures.com>

Biblioteca de Imágenes y texturas.

10.2.6.3 Contenidos

La percepción de las texturas	Texturas táctiles y texturas visuales
	Texturas táctiles y texturas artificiales
Representación de texturas	La textura orgánica y la textura geométrica
	Textura original e imitativa
Técnicas de creación de texturas	Texturas visuales – estampado y frotado
	Texturas táctiles – escultura y arquitectura
Taller y técnicas plásticas	Ceras, pasteles y materiales desechables.

10.2.6.4 Criterios de evaluación

1. Valora la importancia de los sentidos en el reconocimiento de la textura.
2. Traslada las texturas visuales en sus expresiones plásticas.
3. Maneja el calor y la iluminación lateral para definir las texturas de los objetos representados en sus trabajos.
4. Experimenta y crea texturas originales en sus obras plásticas.
5. Mantiene el espacio de trabajo limpio.

10.2.7 Unidad didáctica 6. EL GRABADO

Las nuevas tecnologías y materiales de grabado y estampación contemporáneos hacen de estos procesos artísticos todo un recurso disponible para crear y aprender en el aula. Es un recurso artístico de proceso y resultado.

10.2.7.1 Objetivos

1. Emplear el concepto de grabado y estampación como recurso artístico.
2. Recordar las técnicas de grabado y ampliar información
3. Desarrollar la creatividad a través del arte seriado.
4. Linografía técnica de grabado.
5. Conocer artistas que han utilizado el grabado y su expresión artística en su obra. Degas Picasso y Goya.

10.2.7.2 Motivación

Investigación y visualización virtual de la colección de Edgar Degas: A Strange New Beauty/MOMA LIVE 2016 recuperado el 20 de agosto 2021 en:

<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1613>

Francisco Goya. Se plantea la visita a la real academia de San Fernando para ver la colección de grabados.

<https://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/goya/goya-en-la-calcografia-nacional/caprichos>

10.2.7.3 Contenidos

El arte seriado	Relación con el patrimonio histórico, artístico y tecnológico
Técnicas de grabado	El monotipo
	Técnicas en hueco
	Técnicas en relieve
	Técnicas plano gráficas
Investigación	Obras de artistas conocidos

10.2.7.4 Criterios de evaluación

1. Conocer el proceso de grabado como arte seriado.
2. Crea estampados utilizando la monotipia como obra única.
3. Crea estampados utilizando la cola-grafía diseñando su propia matriz.
4. Utiliza la técnica del grabado correctamente.

5. Realiza los pasos para conseguir la matriz de linóleo y sus posteriores copias.
6. Crea un diseño adecuado para la técnica.
7. Utiliza las herramientas correctamente.
8. Analiza correctamente una obra de arte de grabado.

10.2.8 Unidad didáctica 7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

El desarrollo de la destreza manual, empezando por el dibujo de líneas, es necesario para mejorar la precisión y la limpieza del trabajo y la importancia de saber representar volúmenes en formatos bidimensionales y de ser capaces de comprenderlos, así como los mapas y los planos.

10.2.8.1 Objetivos

1. Representar sobre plano las formas tridimensionales.
2. Diferenciar los diferentes tipos de representaciones axonométricas y utilíalos en la representación de cuerpos geométricos.
3. Identificar la planta y el perfil en la proyección de un cuerpo geométrico.
4. Ser capaz de dibujar un espacio en perspectiva.
5. Seguir las secuencias de trazado de formas y dibujar las figuras indicadas.
6. Valorar la importancia de la exactitud y la limpieza en los ejercicios de dibujo lineal.
7. Identificar los sistemas de representación utilizados en diferentes obras de arte.

10.2.8.2 Contenidos

La proyección axonométrica	Tipos de proyección La proyección isométrica La proyección caballera
Perspectiva cónica	Frontal y oblicua
Sistemas de representación en el arte	Análisis de obras artísticas El Renacimiento El hiperrealismo –Antonio López y Eduard Hopper Las formas imposibles de Escher La perspectiva irregular del cubismo

10.2.8.3 Criterios de evaluación

1. Entiende el sistema de representación axonométrica.

2. Diferencia la perspectiva caballera y la isométrica.
3. Realiza a mano alzada las perspectivas cónicas.
4. Explica sobre dibujo las diferencia entre planta, alzado y perfil.
5. Observa las cualidades plástico-expresivas de los sistemas de proyección en obras de arte.
6. Realiza los ejercicios de dibujo lineal con limpieza

11 CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

Álvarez J.M. (2000), en su libro, *Evaluar para conocer, examinar para excluir*, hace énfasis en la importancia de una evaluación transparente en todo su recorrido y para ello es necesaria tanto la publicación y el conocimiento de los criterios como la necesidad de una negociación entre profesores y los alumnos ya que ellos son los protagonistas. La evaluación del aprendizaje de los alumnos y las alumnas debe ser continua, formativa e integradora.

11.1 EVALUACIÓN CONTINUA

Se realizará durante todo el proceso de aprendizaje no se reduce a hechos aislados de control. Para ello se establece:

Una Evaluación inicial del grupo. Al principio del curso para obtener información referente a competencias y destrezas. Nos podemos hacer una idea del grupo y temática que se podría explorar con el aprendizaje que van a iniciar.

El objetivo de la evaluación inicial es realizar un ajuste táctico de las previsiones y propuestas previamente diseñadas en el programa del curso, y un ajuste práctico más cuidadoso de las actividades que se han diseñado en la programación didáctica en concreto para, adaptar las motivaciones y expectativas detectadas.

Evaluación inicial		
¿Que se evalúa?	¿Cómo se debe evaluar?	¿Cuándo se evalúa?
Los conocimientos previos al comienzo del curso.	Debates en grupo. Tormenta de ideas Entrevistas personales Pruebas Historial de los alumnos Comportamiento de los	Al inicio del curso

	alumnos	
--	---------	--

Una Evaluación del proceso de aprendizaje. Nos ayuda a obtener información sobre cómo está aprendiendo el alumno, qué dificultades tiene que superar o cuál es su rendimiento.

Contribuye a mejorar el vínculo entre la enseñanza y la recepción de las alumnas y los alumnos y da la posibilidad de reorientar las acciones del profesor según las necesidades que se vayan creando.

Evaluación de proceso		
¿Que se evalúa?	¿Cómo se debe evaluar?	¿Cuándo se evalúa?
<ul style="list-style-type: none"> - El progreso del alumnado tanto individual como grupal. - Como se han solucionado las dudas y las barreras que han surgido para plantear nuevas estrategias si es necesario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación directa de todo el proceso de aprendizaje. - Revisión de las tareas propuestas - Conclusiones al registro de todos los aspectos contemplado en el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Durante el proceso de aprendizaje. - Al finalizar la unidad.

Una evaluación final. Ofrece la oportunidad de observar los resultados obtenidos y permite identificar los cambios necesarios para ajustar el desarrollo del plan de estudios de esta área.

Evaluación final		
¿Que se evalúa?	¿Cómo se debe evaluar?	¿Cuándo se evalúa?
Que objetivos y en qué grado se han conseguido.	<ul style="list-style-type: none"> - Observación directa e interpretación de los resultados de las tareas realizadas. - comportamiento de los y las alumnas. - Pruebas de evaluación y autoevaluación. 	Al finalizar el curso.

11.1.1 ¿POR QUÉ LA EVALUACIÓN CONTINUA?

1. Experimentando y trabajando en grupo, buscando y seleccionando información tanto como compartiendo el trabajo el alumnado es capaz de consolidar los conocimientos y

comprender la naturaleza de las cosas. Con la puesta en común de proyectos, tienen la oportunidad de consolidar sus conocimientos, fomentando la comunicación.

2. Las actividades pedagógicas propuestas proporcionan una garantía al alumnado y le permiten superar las dificultades de la tarea. Están secuenciadas, con carácter progresivo y variado para poder trabajar en grupos heterogéneos.
3. El desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como objetivo la creación de mensajes visuales a través de técnicas y métodos adecuados, explorando posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información y la comunicación.

11.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º Y 2º ESO

La evaluación será individual, en relación a las capacidades y características de cada estudiante.

1. Identificar los elementos fundamentales referentes a la forma, el color, la orientación espacial y la textura. Este criterio evalúa si el alumno es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por métodos plásticos las proporciones y relaciones presentes en la realidad para poder interpretarlas de forma objetiva o subjetiva.
2. Conseguir resultados con unos propósitos en cuanto los elementos visuales (luz, sombra, textura) a través de plasmar ideas y objetos en plano o tridimensional utilizando técnicas gráfico-plásticas de relación.
3. El alumnado debe ser capaz de utilizar y analizar los medios de comunicación visual y tecnológicos como instrumentos de expresión con una actitud crítica frente manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias. Para ello es necesario diferenciar y reconocer los procesos, la técnica, las estrategias, y los materiales utilizando imágenes de su entorno audiovisual y multimedia.
4. Crear y participar activamente en proyectos creativos visuales en colaboración, como producciones de vídeo o plásticas a gran escala, aplicando estrategias de lenguaje visual y plástico adecuadas. Con este criterio se puede saber y el alumno manifiesta respeto, flexibilidad e interés así consolidando la competencia social.
5. Realizar creaciones plásticas siguiendo un proceso creativo, demostrando iniciativa y creatividad. Mediante este criterio se puede comprobar si tiene conciencia de las necesidades según los objetivos y si valora críticamente su trabajo aceptando los errores para mejorar.

6. Seleccionar y disponer de los materiales adecuados para lograr un producto visual y plástico según los objetivos predefinidos y una autoevaluación continua del proceso de elaboración. Este criterio evalúa si las alumnas y los alumnos son capaces de utilizar métodos de composición adecuados, utilizar técnicas y diferenciar el origen de los elementos visuales para realizar sus propias creaciones.
7. Tener en cuenta la diversidad cultural puede diferenciar distintos estilos y tendencias en las artes visuales a lo largo del tiempo. Este criterio evalúa la capacidad de valorar las formas e imágenes que ofrece el campo del arte y el nivel de interés mostrado en el estudio, análisis y su interpretación.

11.2.1 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

“Cada uno de nuestros alumnos tiene unas características individuales que necesitamos conocer para poder realizar nuestras funciones como tutores. El conocimiento de esas características nos va a permitir mejorar la marcha del alumno y del grupo en su conjunto”.

Torrego, (2014). 8 Ideas claves.

Los intereses y las habilidades de cada alumno y alumna son diferentes. Por ello se debe tener en cuenta a la hora de enseñar y evaluar esta disciplina, especialmente el ritmo y el progreso del aprendizaje. Es importante conocer el nivel de cada alumno y alumna para su posterior aprendizaje, con el fin de planificar los niveles de dificultad que encontrarán y el número de actividades que aprenderán.

Se aplican estrategias tanto en el método de enseñanza como en la organización del grupo clase con el fin de atender la diversidad:

- Actividades de aprendizaje variadas, que permiten distintas modalidades y vías de aprendizaje, con la posibilidad de elegir y con distintos grados de dificultad.
- Un abanico de materiales didácticos con distintos grados de dificultad.
- El trabajo realizado de forma individual y en distintos grupos.

La colaboración del Departamento de Artes Plásticas con el Departamento de Orientación para los alumnos que presenten algún tipo de necesidad especial, diseñando una programación alternativa personalizada con objetivos que puedan ser alcanzados.

11.2.2 ESTUDIO PRELIMINAR

En la primera sesión y después de explicar la programación general de la materia, se realiza un análisis y una puesta en común por grupos de habilidades y conocimientos. Mediante esta información estaremos preparados para definir el proceso y abordar los aprendizajes significativos adecuados.

A continuación, señalo una propuesta de análisis previo para conocer el nivel de los alumnos. El primer curso de la ESO los alumnos vienen con escasos conocimientos sobre la asignatura y sus conceptos, las preguntas que se harán para saber cuál es su relación con el arte y que espera de la asignatura.

- Si han participado a algún taller de pintura, dibujo, o algún otro taller, artístico.
- Si dibuja en su tiempo libre.
- Que materiales utiliza para colorear (acuarela, tempera, rotuladores)
- Si han visto alguna exposición artística, expresar su opinión en pocas palabras
- Nombrar algunos artistas

Se realiza un dibujo de tema libre para observar el nivel comunicación y expresión gráfica que tienen los alumnos y las alumnas.

11.3 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación en la EPV se deben valorar según los siguientes indicadores

- El Razonamiento lógico. El alumnado demuestra capacidad de análisis y síntesis del lenguaje visual.
- La creatividad. Busca soluciones a problemas con ideas propias, no estereotipadas.
- La expresión gráfico-plástica. Demuestra capacidad comunicativa utilizando un lenguaje plástico y visual teniendo en cuenta la estética, limpieza, orden, presentación y manejo de materiales y técnicas.
- La actitud individual. Atiende no solo el comportamiento de los alumnos y las alumnas sino también, la participación activa en las tareas encomendadas, la entrega puntual de los ejercicios, venir a clase con el material necesario. Es fundamental para el desarrollo de la clase una actitud de respeto hacia los compañeros y realizar los trabajos en equipo.

Según Schunk Dale H. (1997) para realizar una evaluación debemos enfocarla hacia los resultados de aprendizaje. Los alumnos deben tener unas pautas claras y modelos aceptables de desempeño y que sus trabajos serán comparados con los de otros alumnos.

12 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Las actividades se desarrollan por proyectos, tanto individual como en grupo dependiendo de la actividad. Están enfocadas para que los alumnos y las alumnas experimenten siguiendo un proceso creativo.

Para ello realizo un cuadro de técnicas de evaluación para facilitar la observación del proceso de aprendizaje y llevar a cabo una calificación justa de cada alumno y alumna.

	CUADRO DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	PARÁMETROS DE EVALUACIÓN	PROCENTAJES
Observación Directa	Trabajo individual y en equipo, habilidades sociales y de trabajo en equipo, participación intereses, responsabilidad, esfuerzo, actitud hacia el aprendizaje	30%
Desarrollo de las creaciones artísticas	Mediante rúbricas	25%
Producto final	Mediante rúbricas	25%
Autoevaluación		15%
Coevaluación grupal		5%

12.1 ESPECIFICACIONES SOBRE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para llevar a cabo la calificación final de cada evaluación se hace la suma de todos los porcentajes y se obtendrá un aprobado cuando la media sea superior a 5 puntos.

Observación directa: 30% al ser una materia práctica se evalúa y califica:

- La participación activa: fomenta la convivencia, el respeto, el trabajo del alumno. 1 punto
- El trabajo en equipo: su colaboración y el respeto hacia sus compañeros. 1 punto
- Se valora si ha asistido a clase con el material necesario, la limpieza del espacio de trabajo, el interés hacia la asignatura, el esfuerzo y la responsabilidad. 1 punto

Tareas y trabajo práctico: 50%. Se aplica una calificación tanto al desarrollo creativo y de producto final mediante rubrica según los criterios y estándares de aprendizajes establecidos en la actividad evaluada como también si la entrega se ha realizado en la fecha y de forma correcta.

- Los trabajos se realizaran durante la sesión de clase y serán entregados al finalizar cada unidad.
- El retraso injustificado en la entrega de las actividades supondrá una calificación de 0 puntos. En caso de existir más de un trabajo sin presentar la parte práctica quedará automáticamente suspenso con una nota máxima de un 4.
- Los criterios de calificación específicos de cada trabajo se explicaran a los alumnos.
- Se deben realizar con la técnica indicada. No se puntuarán los trabajos mal presentados.

La coevaluación grupal: 0, 5 puntos. La presentación del trabajo final se realizara delante del grupo clase en formato digital utilizando la rubrica

La autoevaluación: 1,5 puntos. Se realiza por escrito en texto con un límite mínimo de 10 líneas de texto.

Tanto la autoevaluación como la coevaluación grupal contribuyen a consolidar los conocimientos adquiridos a través de la presentación, análisis y crítica del trabajo con argumentación.

INDICADORES PARA CALIFICAR EN OBSERVACIÓN DIRECTA		
Proceso creativo a nivel individual	Proceso creativo a nivel grupal	El resultado final
Trabajo y esfuerzo	Participación	Planificación orden y limpieza
Organización y planificación	Responsabilidad individual	La creatividad
La actitud ante la asignatura	Capacidad de resolución	

12.2 EVALUACIÓN DE RÚBRICA PARA TRABAJO PRÁCTICO FINAL

Criterios de evaluación				
Logros				
Estándares de aprendizaje	1	2	3	4
	NO	POCA PRECISIÓN	CIERTA PRECISIÓN	TOTAL, PRECISIÓN

A través de los trabajos realizados en equipo se busca formar grupos cohesionados y con buen ambiente. Cada alumno y alumna en el grupo se implica en aprender los conceptos que tratan los temas abordados. La presentación de los trabajos delante de la clase se hace con coherencia, utiliza la capacidad de abstracción para resumir, argumentar y justificar los conceptos y los casos prácticos presentados.

En esta etapa de secundaria es insuficiente y propone la implicación del equipo docente del instituto y plantea incorporar el aula flexible para atención a la diversidad.

“compartir líneas de actuación comunes fomenta la buena relación entre los profesionales del centro, compartir experiencias, establecer criterios consensuados que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje, establecer criterios comunes de evaluación mediar en la resolución de conflictos”

Armengol Asparó. (2002)

Por acuerdos del claustro de profesores es significativo colaborar con el departamento de lengua ya que en esta etapa es importante incidir en una expresión lingüística y ortográfica correcta y la Educación Plástica es una materia en la cual se realizarán redacciones cortas.

Las faltas de ortografía: en cada redacción escrita obligatoria que coincide con la evaluación de la actividad se penalizan en 0,5puntos para más de 10 errores ortográficas y se 0,5premia por falta de ortografía.

Con la evaluación continua la realización de todas las tareas planteadas en fecha. El alumno va adquiriendo un aprendizaje secuencial y gradual de la asignatura.

Asignatura aprobada y recuperación trimestral: debe conseguir 5 puntos para aprobar la asignatura.

Respetar las fechas de exámenes y entrega de trabajos: es norma general para promover la responsabilidad de los alumnos y las alumnas. No se cambiará la fecha de entrega de tareas o realización de exámenes.

12.3 ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

Todos los alumnos que han superado la asignatura, entre la fase de evaluación ordinaria del curso y la fase extraordinaria en junio se organizan talleres.

- Art Thinking – Tema a elegir: La escuela; El patio de la escuela; Una clase de artes plásticas
- Escenografía – Cada unidad es tema para el desarrollo de un escenario.

12.4 ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN DE LOS ALUMNOS

Los objetivos mínimos que los alumnos deben superar para promocionar en caso contrario suspenderían la asignatura y quedaría pendiente la recuperación.

1. Emplear los elementos básicos de las artes plásticas con intenciones compositivas concretas.
2. Es capaz de obtener todos los colores a partir de los colores primarios.
3. Realiza esquemas de color utilizando varias combinaciones.
4. Conocer diferentes técnicas plásticas y de expresión artística.
5. Llevar a cabo construcciones geométricas básicas.
6. Uso correcto de los instrumentos de dibujo.
7. Hace uso de los conocimientos aprendidos para expresar su creatividad.
8. Manifiesta una actitud de trabajo constante y colaborativa.
9. Entrega de todos los ejercicios propuestos.
10. Su comportamiento permite el buen desarrollo de la clase.

La recuperación del trimestre se lleva a cabo al inicio del próximo a través de una prueba práctica que consiste en realizar un trabajo de análisis de imágenes y representación con las técnicas y el método que el profesor indica, para conseguir los objetivos propuestos.

13 METODOLOGÍA

La metodología aplicada parte del conocimiento, la opinión y las experiencias de los alumnos y las alumnas, sobre distintos aspectos de la realidad. Se busca conectar con sus intereses y necesidades para proponerles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad del aprendizaje de cada actividad. Una metodología de creación basada en estrategias artísticas y visuales. Como mencionaba Francisco Mora (2017).

“Para encender el deseo de pensar, previamente hay que encender una emoción y con ella se abren las ventanas de la atención, la memoria, consiguiendo así un aprendizaje significativo”.

Los elementos curriculares se orientan a la situación concreta de la clase con el objetivo de crear un ambiente que favorezca la comunicación tanto entre el profesor y el grupo clase como entre estos y la Información del entorno y los recursos utilizados. Es muy importante el contenido de la información y el contenido socio-afectivo y que relaciona y motiva al alumno.

El trabajo en el aula se orientará hacia la diversidad de respuestas por parte de los alumnos y las alumnas siendo el objetivo didáctico la creatividad. La creatividad se fomenta y desarrolla especialmente en los campos artísticos y no está determinada por el coeficiente intelectual, sino por habilidades concretas, estilos de percepción y actitudes en el uso de la mente. Se manifiesta principalmente por la capacidad de proponer soluciones alternativas a una misma situación y de crear algo original y personal no una reproducción de otra.

Se propone una metodología centrada en la observación comunicación y la activación del pensamiento divergente, y la exploración de las experiencias del alumno, como requisito básico para facilitar la construcción de representaciones y procedimientos nuevos y personales.

Una estrategia para fomentar la autonomía, la creatividad, entender los recursos conceptuales y procedimentales propios del campo de la Educación Plástica y Visual es la investigación experimental de cada uno de los alumnos y las alumnas.

Las actividades estarán enfocadas a mejorar la capacidad de observación y elaboración de imágenes del entorno como paso previo a la expresión creativa. Enseñar a ver y a hacer son dos parámetros básicos para la toma de decisiones metodológicas. Se da prioridad al

aprendizaje de procedimientos y destrezas basados en actividades manuales, ligado al desarrollo de la capacidad elaboración y observación, vinculadas al saber ver.

La optimización de las capacidades perceptivas a través de diferentes juegos y actividades proporcionará un acercamiento al análisis de la obra de arte y facilitará el proceso creativo.

Según R. Carneiro, J. C, Toscano, T. Díaz (2009), el conocimiento y la introducción de las TIC en el aula enriquecen el repertorio de las que se han empleado tradicionalmente, valorando adecuadamente, la amplitud de posibilidades que ofrece.

13.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

1. La motivación - Para iniciar al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la tarea más importante y difícil de la labor docente. Para ello es necesario elaborar estrategias que apoye la metodología propuesta.
2. La investigación - El principio didáctico que impulsa toda la creatividad y marca la forma de trabajar, como estrategia didáctica.
3. La creatividad – En el lenguaje plástico y visual el desarrollo de la creatividad es esencial no solo para desarrollar destrezas o alcanzar técnicas para realizar distintos trabajos, sino, fomentar el uso creativo de los procedimientos aplicados con el mismo fin.

13.2 INDICADORES PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD

1. El arte de preguntar, es importante fomentar la capacidad de reflexión y eso se puede conseguir si los alumnos tienen interés en cuestionar el porque de las cosas con sus correspondientes respuestas.
2. La fluidez. De acuerdo con Guilford (citado por Rodríguez y Romero, 2001) se relaciona con la capacidad de generar más ideas en un tiempo determinado o dar más de una respuestas a una misma situación.
3. La flexibilidad y la redefinición, la capacidad de enfocar los problemas de distintos puntos de vista y poder cambiar de unas soluciones visuales y plásticas a otras, reinterpretar o utilizar otras tácticas para llegar a una solución
4. La originalidad, cada trabajo debe ser expresión propia de cada alumno y alumna así como tener la capacidad de dar soluciones poco comunes o realizar asociaciones no habituales

5. Elaboración, implica la capacidad y la constancia necesarios para llevar a cabo un proyecto artístico, solucionar no solo los problemas materiales sino también los problemas sociales personales, buscar múltiples soluciones para materializar una idea.

13.3 EL ROL DEL PROFESOR

Coordinador central del proceso de trabajo debe mediar en situaciones muy variadas para que los alumnos prueben las experiencias artísticas. Por lo tanto el profesor debe:

1. Motivar a los alumnos y las alumnas para que sean capaces de analizar, ver y comprender el mundo que le rodea. Con la acción motivadora se pretende captar el interés del alumnado enfatizando la actualidad y la cercanía de los temas y actividades tratados, y para qué es necesario su estudio.
2. Orienta la búsqueda de información necesaria para la actividad y organiza los recursos didácticos empleados, libros, material informático, revistas, películas, videos.
3. Planifica las tareas académicas de desarrollo curricular y realiza una programación secuenciando el orden y el tiempo con cierta flexibilidad para hacer adaptaciones a situaciones imprevistas.
4. Ser creativo, para dar las respuestas más adecuadas a los problemas teóricos y plásticos que surjan.
5. Conseguir que el alumnado disfrute en la tarea de análisis y observación de producciones plásticas tanto propias como ajenas y respete las creaciones y expresiones de los demás.
6. Valorar el proceso creativo en sí, y evitar limitar las actividades plásticas en la categoría de dibujo artístico y lineal.
7. Seleccionar el material que se va a utilizar basándose en criterios académicos y de atención a la diversidad.

14 PLAN DE CALIDAD PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO ESCOLAR

Siguiendo las directrices marcadas dentro del Plan de calidad y mejora del Rendimiento Escolar, desde el área de Educación Plástica y Visual se hacen algunas propuestas.

14.1 MEDIDAS GENERALES

1. Una evaluación continúa con diferentes mecanismos, que proporcione al alumnado oportunidades para superar objetivos mínimos.

2. Colaborar con otros departamentos para facilitar el aprendizaje a través de mapas mentales para consolidar los conocimientos.
3. Uso de medidas de atención a la diversidad y su implantación cuando se detectan las dificultades.
4. Atención individualizada para apoyo a los alumnos con dificultades.
5. Informar a tutores periódicamente y si es necesario a familias, de las incidencias que influyen en el rendimiento de los alumnos y las alumnas para evitar la desmotivación o el interés por la asignatura.

14.2 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Según Decreto 48/2015, de 14 de mayo, se aplican una serie de medidas organizativas y curriculares para conseguir la integración escolar, la normalización y la atención individualizada del alumnado con necesidades educativas especiales y la sobredotación

En E.P.V., requiere especial importancia por la complejidad de algunos contenidos conceptuales y procedimentales del programa, y debe estar presente siempre en la actividad docente para actuar y conseguir los mejores resultados.

La atención a la diversidad se contempla en tres aspectos: programación, metodología y materiales y recursos.

1. En la programación, se tiene en cuenta los contenidos en los cuales el grupo aula muestra un nivel menos homogéneo. Se observa en la comprensión de actividades que exige un alto nivel espacial o un nivel de ejecución más especializado. Está diseñada para que todos los alumnos y las alumnas puedan adquirir los conocimientos mínimos necesarios, con la oportunidad de recuperar en su momento. La programación cíclica realizada favorece retomar los conceptos básicos para garantizar su comprensión por parte de todos. Por otro lado, este planteamiento de bloques de contenidos, que se puede repetir en cada unidad ayuda al alumnado a profundizar en aquellos aspectos que tiene mejor aptitud y refuerza lo que no domina. Así en el desarrollo de cada unidad abre un mundo de posibilidades a la observación, análisis y creación que permite al docente adaptar el programa a sus alumnos una vez que se han garantizado los conocimientos básicos.
2. En la metodología la diversidad se contempla especialmente en la enseñanza de los conceptos y a diferentes niveles de dificultad en las actividades.

3. Para la enseñanza de conceptos a través de experiencias sencillas con imágenes concretas aplicadas en el aula. Esta estrategia metodológica permite las diferencias individuales por medio del proceso que más se adapta al alumnado.
4. En la expresión personal a través de las actividades se abre un abanico de posibilidades donde se estimula la imaginación, la creatividad y la experimentación estética. Se da la oportunidad a cada alumno o alumna a utilizar los canales expresivos más cercanos.

14.3 ADAPTACIONES CURRICULARES DE AULA

14.3.1 ADAPTACIONES DE ACCESO AL CURRÍCULO.

Compensa las dificultades para acceder al currículo como adaptaciones de elementos humanos, espaciales, materiales y recursos didácticos e incorporación de elementos personales. Acertar en la adaptación de los elementos de acceso se pueden evitar otras adaptaciones.

14.3.2 ADAPTACIONES NO SIGNIFICATIVAS

Se aplican en los elementos curriculares básicos como los objetivos, los contenidos, la metodología y la evaluación

Esta medida es elemental y necesaria para quienes presentan necesidades educativas especiales asociadas a dificultades de carácter auditivo, visual o mental leve permanentes.

En general las estrategias didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno y alumna, sus dificultades específicas y necesidades de comunicación. Se contempla la reestructuración de los materiales utilizados y la estructuración del contenido de cada tema en información básica. En el desarrollo de los trabajos de creación abre un amplio campo a la diversidad y las metas a alcanzar.

Se presentan diferencias de ideación, de realización y de acabado de modo que todos los alumnos y las alumnas de forma individual o en grupo, puedan aplicar los conocimientos adquiridos como medio de expresión plástica personal.

El uso de materiales de refuerzo, o de ampliación planteados en la programación permite atender la diversidad. Se establecen una serie de objetivos que persigan esa atención a las diferencias individuales del alumnado utilizando materiales complementarios para alcanzar los objetivos básicos:

- Practicar contenido con nivel de dificultad alto, donde los alumnos y las alumnas, muestran un nivel poco homogéneo.
- Ampliar y profundizar en algunos aspectos de los temas relevantes para responder a intereses y motivaciones individuales o bien del grupo de alumnos y alumnas con el que se está trabajando.
- Plantear nuevos temas específicos relacionados con los conocimientos básicos para que el alumnado con mayor sensibilidad artística lo investiguen.

15 ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Se fomentarán las actividades interdisciplinarias, con el resto de departamentos del CEIPS Villa de Cobeña. El objetivo de las actividades es proporcionar al alumnado una visión global de los contenidos de cada una de las asignaturas que cursa y como se puede relacionar con la asignatura de plásticas y visuales. Propuestas de actividades que se llevarán a cabo con los diferentes departamentos se detallan a continuación:

1. Realización de resúmenes y mapas mentales en colaboración con las asignaturas teóricas (geografía, historia, biología) a través de Visual Thinking. Desde EPV se pueden dar pautas para un aprendizaje significativo.
2. Creación de una escenografía en colaboración con el departamento de matemática para profundizar en los conocimientos de geometría y el espacio.
3. Ampliación de la actividad con el departamento de tecnología para trabajar con materiales, fuentes de luz natural y artificial.
4. Realización de una actividad conjunta con el departamento de inglés y de música para el día de Halloween.
5. Otra propuesta es “mejora ambiental y estética de los espacios naturales de mi colegio”. Un proyecto de educación medioambiental realizado en coordinación con el departamento de educación física e ciencias en colaboración con el ayuntamiento.

16 LAS ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

En las enseñanzas artísticas las actividades complementarias y extraescolares son fundamentales, en la etapa de secundaria para comenzar a tomar conciencia de la realidad más allá del centro educativo.

Se realizarán visitas a los museos y talleres específicos. Es importante que se analicen las obras de arte en su contexto y en colaboración con otros departamentos. Estas actividades promueven el desarrollo integral del alumno a través de actos que estimulan sus habilidades y capacidades cognitivas, importantes en su formación individual y social. Amplía los horizontes culturales del alumnado mediante un programa de eventos que complementa la enseñanza académica y ayuda a diversificar el uso de su tiempo libre, ofreciéndoles nuevas alternativas. Desarrolla la capacidad de conocer, valorar y proponer actividades culturales que ofrece Madrid y la Comunidad de Madrid tanto como su municipio.

Estas actividades pretenden desarrollar actitudes y valores como iniciativa, compañerismo, tolerancia, ética y civismo. Algunas actividades que se pueden realizar son.

- Salidas cortas en zonas cercanas del instituto para realizar un ejercicio de análisis de composición y proporción y dibujo al aire libre.
- Realización de actividades interdisciplinarias propuestas con otros departamentos como la creación de una pequeña obra de teatro interpretación, vestuario y escenografía reutilizando materiales y cartón.
- Visita a la Central de Diseño de Madrid.
- Visitas al museo de artes decorativas de Madrid.
- Actividad intercultural. “Tradiciones y expresiones artísticas”
- Mural de grafiti en el patio de la escuela con el tema “sobre la igualdad”.
- Visita para conocer el teatro y el escenario en Madrid

17 ACTIVIDADES INCLUIDAS EN PLAN LECTOR

La materia de E.P.V. se planifica en dos horas semanales tanto en el 1º curso como en el 2º. Aunque es una asignatura practica, muchas de las unidades incluyen actividades en las cuales es necesaria la expresión oral y escrita en las presentaciones de los proyectos y lectura en la búsqueda de información.

En los temas de búsqueda leerán sobre inteligencia creadora, diferentes artistas de distintas épocas con el objetivo de desarrollar la capacidad crítica, conciencia sobre el hecho artístico y el proceso creativo

En el plan lector se realizará la lectura y la puesta en escena de una obra de teatro de Yanett Mora (Siempre seguir adelante) con su puesta en escena como proyecto interdisciplinar.

18 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El aula dispone de un proyector con un ordenador donde se presentará todo el material digital y será puesto a la disposición del alumno en el aula virtual. Se utilizará el aula de informática y los recursos tecnológicos disponibles para mejorar las competencias tecnológicas de los alumnos y las alumnas si la organización del centro lo permite.

Se utilizarán diversos materiales y recursos con el fin de que el alumnado, conozca mayor número de técnicas para realizar las actividades. No se utilizaran referencias de libros de texto ya que el uso de material digital hará más enriquecedoras las actividades.

Se utilizaran materiales para presentaciones en PowerPoint, libros sobre arte, creatividad y diseño que aporten conocimientos y despierten interés. Textos que obliguen a los alumnos y las alumnas hacerse preguntas relacionadas con la asignatura.

Cada unidad es una técnica artística distinta con el objetivo de experimentar diversas modalidades creativas y cada una con sus características. Se utilizaran las acuarelas, temperas, ceras, lápices de colores, rotuladores, tinta china, lápices de grafito, técnicas de grabado, corte, material de reciclado, telas.

El grupo clase dispone de materiales básicos como temperas, papel de dibujo, rollo de papel blanco pinceles. El primer día de clase se hace un inventario del material que dispone el aula y se propone un listado materiales propios, que será obligatorio tener en sus carpetas cuando la actividad lo requiera. Se les informa que deben respetar el material común haciendo buen uso de él, siendo un requisito que puntúa en la evaluación. Una estrategia más para implicar a las alumnas y los alumnos a adquirir aprendizajes sociales y de respeto.

19 E.P.V. PROGRAMACIÓN BILINGÜE

En el Colegio e Instituto Villa de Cobeña la introducción del Proyecto de Bilingüismo ha supuesto una serie de cambios y la introducción de importantes novedades como:

1. Nuevo modelo organizativo siendo necesaria la colaboración entre departamentos y la aparición de la figura del Coordinador.
2. Un modelo curricular integrado.

Los alumnos y las alumnas desarrollaran con este proyecto distintas capacidades:

Lingüísticas - serán capaces de reflexionar sobre las lenguas y establecer comparaciones y similitudes entre ellas. Al trabajar con materiales reales en otros idiomas, aumentará su capacidad crítica al recibir información sobre un mismo tema desde perspectivas diferentes.

Culturales - conocer otras realidades en la lengua original de esos países, adquiriendo un nuevo punto de vista para ver el mundo aumentará su interés por otras culturas y la tolerancia.

Cognitivas – las personas bilingües presentan una mayor flexibilidad cognitiva que los unilingües en áreas como inteligencia verbal, razonamiento, solución de problemas y otros aprendizajes.

En el programa bilingüe, el pilar para desarrollar las iniciativas del Plan de Fomento del Plurilingüismo es el profesorado para ello la formación es una prioridad. El principal objetivo es la actualización tanto de los conocimientos lingüísticos como sobre la cultura de otros países, nuevas metodologías, elaboración de materiales y uso de las nuevas tecnologías.

19.1 EL PLAN DE ACTUACIÓN DE EPV PARA 1º Y 2º ESO.

En el instituto Villa de Cobeña se han formado dos grupos de Sección (bilingüe) y uno de Programa (no bilingüe)

Se llevará a cabo las siguientes líneas de actuación a lo largo del curso:

- Reuniones con el coordinador del proyecto bilingüe y el profesorado de las áreas no lingüísticas para preparar materiales, proponer temas y resolver problemas.
- Se participa en la elaboración de materiales curriculares bilingües y confección del currículo integrado.
- Actualización de la formación sobre la cultura de otros países y metodologías a utilizar.

La programación de esta materia es la misma que la no bilingüe con algunas consideraciones que afecta a los objetivos, metodología y la evaluación.

19.1.1 OBJETIVOS

Se amplían los objetivos de la programación general de la materia con los siguientes objetivos lingüísticos.

- Lograr una mejora en la competencia lingüística tanto en la lengua materna como en la extranjera.

- Enriquecer el vocabulario propio del área en los dos idiomas.
- Adquirir la capacidad de comunicarse en otra lengua con el fin de aprender contenidos artísticos.

19.1.2 METODOLOGÍA

Se atienden los siguientes aspectos:

- En la medida de lo posible la lengua materna solo complementa a la lengua extranjera, evitando la traducción de una lengua a otra. Se seleccionarán partes del temario que se consideren fácilmente comprensibles por el alumnado para trabajarlas en inglés.
- A través de la lectura comprensible y realización de actividades como: respuesta a cuestionarios dirigidos, resúmenes de los trabajos prácticos y de investigación realizados
- Se promueve y fomenta el uso del inglés en clase, para lectura de textos de fácil comprensión, expresión oral y escrita.
- Se trabajará la escucha de videos cortos en inglés relacionados con las actividades planteadas en la programación.
- La gamificación a través de Classcraft

19.1.3 EVALUACIÓN

- Los resultados se evaluarán tanto en términos de los objetivos de área como de los objetivos lingüísticos relacionados con la comunicación en inglés.
- El uso de la lengua extranjera supondrá un 20% de 70% se valora el vocabulario propio del área y la expresión gramatical escrita y oral
- Se valorará positivamente el uso del inglés en las producciones orales y escritas de los alumnos.

20 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Se realizará una encuesta final de la que el profesor sacará conclusiones sobre su práctica pedagógica. Redactará un informe final de clase que servirá también como reflexión para añadir puntos concretos de mejora al programa de estudios del año siguiente.

La programación se revisa al final de cada unidad, para comprobar que se han alcanzado los objetivos fijados. Introducir mejoras a tiempo si se detecten eventuales dificultades en el desarrollo del programa que puedan afectar al aprendizaje del grupo.

Indicadores de logros para evaluar la práctica docente.

INDICADORES DE LOGRO	VALORACIÓN	PROPUESTA DE MEJORA
Formación de objetivos de aprendizaje		
Creación de contenidos		
Conocimientos y técnicas		
Implementación de las tareas		
Técnicas metodológicas elegidas		
Facilitación de recursos y materiales		
Claridad de los criterios de evaluación y calificación		
Soluciones a la diversidad		
Multidisciplinariedad		

BIBLIOGRAFIA

- AGUIRRE, I. (2000). *Teorías y prácticas en Educación Artística. Ideas para una revisión programática de la experiencia estética*. Pamplona, Universidad Pública de Navarra.
- ÁLVAREZ J.M. (2000): *Evaluar para conocer, examinar para excluir*. Madrid: Morata.
- ARMENGOL ASPARÓ C. (2002). *El trabajo en equipo en los centros educativos / Carme Armengol (coord.) (1a ed., Compromiso con la educación)*. Barcelona: CissPraxis.
- AUMONT, J. (1992). *La imagen*. Barcelona. Paidós
- WICK, R. (1982). *Pedagogía de la Bauhaus*. Madrid: Alianza Forma, 2007.
- EDWARDS, B. (2003). *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Urano.
- TORREGO JC., (2008). *El profesor como gestor del aula. En Herrán A., y Paredes J., (coords) Didáctica General. La práctica de la enseñanza en Educación infantil, Primaria y Secundaria*. España. Pp. 197-214
- TORREGO SEIJO, J. (2014). *8 ideas clave. La tutoría en los centros educativos / Juan Carlos Torrego Seijo ... [et al.]*. Barcelona: Graó.
- Mora, F. (2017). *Neuroeducación : Solo se puede aprender aquello que se ama (2ª ed. , 4ª reimp. ed.)*. Madrid: Alianza Editorial.

Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de Henri Matisse. En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona (España). Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/matisse.htm> el 20 de agosto de 2021.

Los desafíos de las TIC para el cambio educativo / Roberto Carneiro, Juan Carlos Toscano, Tamara Díaz, coordinadores Madrid : Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura Fundación Santillana , 2009

[Tarea - Elementos del lenguaje gráfico-plástico: punto, línea, plano y textura \(google.com\).](#)

https://books.google.es/books?id=zE8qTjg8C7UC&pg=PA31&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=3#v=onepage&q&f=false

<https://nodoarte.com/2017/01/27/educacion-artistica-y-creatividad/>

<https://www.neuronilla.com/quien-y-como-deben-promover-la-creatividad-alfonso-paredes/>

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=530&id_articulo=11141

<https://www.aulafacil.com/cursos/dibujo-lineal-secundaria/educacion-plastica-y-visual-1-eso/tecnicas-utilizadas-en-los-lenguajes-visuales-17982>

Programación didáctica educación plástica y visual 1º, 2º y 4º eso curso 2013/14 IES. Galileo Alhaurín de la Torre.

Programación De Educación Plástica, Visual Y Audiovisual 1º E.S.O. I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos Curso 2019/20

ANEXOS

ÍNDICE

1	Unidad didáctica 5. LAS TEXTURAS.....	2
1.1	Argumentación de la propuesta.....	2
1.2	Contexto	2
1.3	Problema.....	2
	Objetivos	3
	1.3.1.1.....	3
1.4	Criterios de evaluación.....	4
1.5	Herramientas de evaluación	4
2	Desarrollo de las actividades	4
2.1	Actividad 1	4
	2.1.1 La particularidad de la materia – su textura.....	4
2.2	Actividad 2	6
	2.2.1 Clasificación de las texturas.....	6
2.3	Actividad 3	8
	2.3.1 Estudio de obras artísticas y artistas	8
	2.3.2 Puesta en común de las observaciones.....	8
	2.3.3 Abrir un debate sobre las obras presentada.....	9
2.4	Crear texturas utilizando aplicaciones digitales	9
	https://www.escapemotions.com/experiments/flame/	9
2.5	Técnicas para realizar texturas visuales	9
	2.5.1 El dibujo.....	10
	2.5.2 La técnica de estampado.	11
	2.5.3 La técnica de frotar, estampar y raspar	13
2.6	Actividad 6	13
	2.6.1 Animales en peligro de extinción.....	13

AREA: Educación Plástica y Visual

Nivel: 2º curso de Educación Secundaria Obligatoria

Nº de sesiones: 10

1 Unidad didáctica 5. LAS TEXTURAS (tiempo 15 horas)

1.1 Argumentación de la propuesta

Esta unidad didáctica propone un acercamiento a los acabados y otros atributos característicos de los objetos. Se desarrolla para conocer manifestaciones del arte que utiliza el tratamiento de superficie como parte fundamental.

Según el principio planteado en la programación: “saber ver, saber hacer; saber expresar” la unidad se plantea en cuatro fases:

- Acercamiento a las texturas y a su clasificación.
- Una aproximación a las formas de expresión, interpretación y comunicación en las que las texturas han tenido un papel importante. Se hará una revisión de artistas que han resaltado este elemento de expresión, comunicación.
- Aprender las distintas técnicas,
- Realización de un proyecto para consolidar los conocimientos y aprender a buscar y reflexionar experimentando distintas técnicas para trasladar una textura táctil o visual a una expresión gráfica y artística.

Se desarrollará en una serie de actividades enfocadas en mayor o menor medida para adquirir las competencias básicas.

1.2 Contexto

Los objetos los percibimos en su totalidad con todas sus sensaciones aisladas de forma, color, textura, sonido, olor. Si hablamos de textura solo hablamos de una cualidad del objeto o una materia que nos permite reconocer la forma y su significado. La textura se aprecia al mirar pero también están ligadas en mayor medida al sentido táctil. Siempre la materia y su textura, ha sido un elemento de interés en el mundo artístico para expresar y comunicar ideas.

1.3 Problema

Si observamos los objetos que nos rodea cada uno tiene una característica propia si nos referimos a la superficie y a la materia. Los pupitres están compuestos por una tabla de madera plastificada y estructura de metal. Dos materias distintas pero al tocar comparte un acabado liso y brillo. En este caso son dos materias alteradas o transformadas. Visualmente tiene el dibujo de las vetas de madera

pero no tiene la rugosidad que nos lleva a pensar o sentir la madera. El tratamiento de la materia y la superficie es una herramienta útil para expresar y comunicar ideas y dar una función al objeto.

Finalidad

Reflexionar sobre la materia, las texturas y los acabados, su uso en el arte y buscar formas propias de expresión utilizando las texturas para comunicar sensaciones y entablar un dialogo. Es un tema de reflexión sobre la consecuencia del cambio climático y la alteración del ecosistema.

Tarea

Realizar un proyecto artístico basado en elegir y dibujar la imagen de animales en peligro de extinción. Buscar formas de expresión lo más apropiado a la realidad para representarlo con texturas y crear un dialogo que comunique su preocupación.

Objetivos

1. Recurrir a la información recibida a través de los diferentes sentidos para apreciar y expresar las texturas.
2. Clasificar las texturas según sus características: el origen, el sentido utilizado, la técnica aplicada, y el soporte.
3. Utilizar texturas naturales y artificiales en sus propios trabajos, pensando en la importancia que le quiere dar estética o funcional.
4. Mezclar pigmentos y materiales diferentes para conseguir nuevos efectos plásticos.
5. Comprender las imágenes y las producciones artísticas como creaciones con una intención social.
6. Hacer uso de materiales reciclados para sus creaciones artísticas.
7. Desarrollar un proyecto con el fin de crear una imagen tratando de representar la textura de una materia.
8. Valora la importancia de trabajo en grupo e individual y los procesos artísticos.

1.3.1.1

<https://www.textures.com>

Biblioteca de Imágenes y texturas.

Contenidos

La percepción de las texturas	Texturas táctiles y texturas visuales
	Texturas táctiles y texturas artificiales (acabados)
Representación de texturas	La textura orgánica y la textura geométrica
	Textura original e imitativa

Técnicas de creación de texturas	Texturas visuales – dibujo y tramas, estampado y frotado
	Texturas táctiles – escultura y arquitectura
Construcción de relatos visuales	Experimentación y uso de la tecnología
Taller y técnicas plásticas	Ceras, pasteles y materiales desechables.

1.4 Criterios de evaluación

1. Valora la importancia de los sentidos en el reconocimiento de la textura.
2. Traslada las texturas visuales de imágenes en sus expresiones plásticas.
3. Analiza y reutiliza ideas de artistas adaptándolas a sus necesidades creativas.
4. Experimenta con diversos procesos diversos y se interesa por las posibilidades que ofrece la tecnología.
5. Muestra tolerancia hacia otras manifestaciones diferentes a sus gustos.
6. Entiende los errores y los considera una herramienta de mejora.
7. Mantiene el espacio de trabajo limpio.
8. Confía en su aportación en los proyectos artísticos realizados en grupos.
9. Argumenta su proceso de trabajo.

1.5 Herramientas de evaluación

Evaluación de conocimientos teóricos.

Evaluación de proceso

2 DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

2.1 Actividad 1

2.1.1 La particularidad de la materia – su textura

Tiempo-1 hora.

El gremio de los artistas de todos los tiempos se han interesado por las texturas y los acabados de los objetos y las materias por su potencialidad expresiva y comunicativa de punto de vista artístico.

Esta actividad se desarrolla en el aula de tecnología y consiste en visualizar investigar y analizar sobre los tipos de texturas. En la en la biblioteca de imágenes <https://www.textures.com> CG TEXTURES, debéis elegir seis imágenes que os resulten más interesantes, haciendo una clasificación por materias. Observamos que son diferentes y cada una tiene características propias como: color, forma, incluso olor y sonido aunque no lo percibimos en la imagen nos produce una sensación y unas sinergias.

En la justificación es importante describir lo que vemos y lo que sentimos (un recuerdo o una sensación como agradable, frío, cálido, húmedo, repulsivo, blando, ruidoso, sonido... etc.).

Debéis formar grupos de cuatro y preparar un archivo PowerPoint para poner en común todas las observaciones sobre las texturas elegidas. Aquí tenéis un ejemplo de agrupación de materiales, pero en la biblioteca de imágenes que se ha facilitado podéis elegir otros grupos de materias.

MATERIA	IMAGEN	JUSTIFICACIÓN
MADERA	4	
PIEL	4	
MINERAL	4	
AGUA	4	
HUMO	4	
TIERRA -hojas, tierra, arboles...	4	

La primera actividad es de investigación de grupo para que los alumnos y las alumnas hagan una definición propia de las texturas.

2.2 Actividad 2

2.2.1 Clasificación de las texturas

Tiempo - 3 horas (3 días)

1º Día – Clase magistral 30 minutos se visualiza la presentación realizada por el profesor en video o PowerPoint. En 20 minutos se forman grupos de 2 alumnos o alumnas y se crea un dialogo para plantear como van a realizar el trabajo: que diseño y que materiales van a utilizar.



Clasificación de texturas

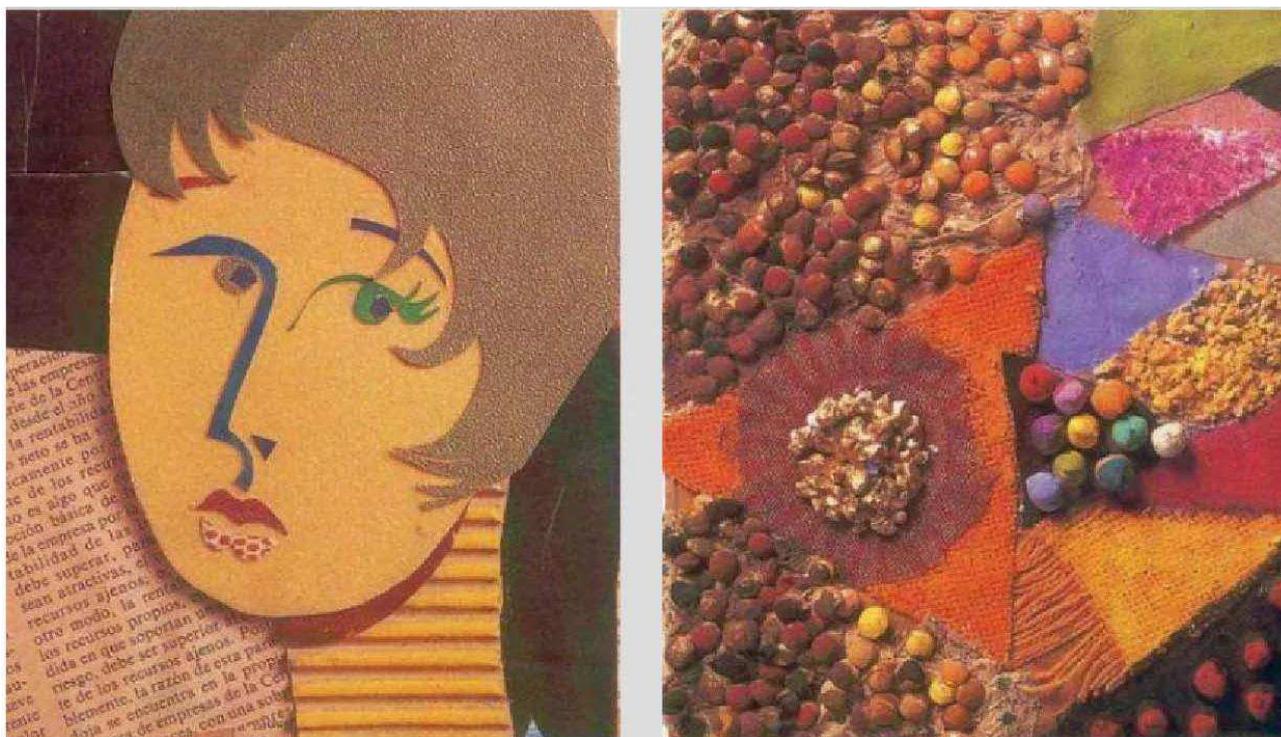
En esta actividad, con todo el grupo clase se visualiza la presentación para entender cómo se clasifican las texturas. Aparte de tomar apuntes se entregará un esquema con la clasificación. Debéis seguir el esquema y realizar un collage empleando materiales, imágenes de revistas, el dibujo y el color para representar texturas. Incluir también imágenes seleccionadas en la primera actividad y clasificarlas.

El ejercicio se va a realizar en grupo de tres alumnos o alumnas. Se buscarán texturas dos muestras de cada tipo sobre un cartón reciclado de 40 x 40 cm.

Se realizará el muestrario en formato rectangular o composiciones según la creatividad de cada grupo.

CONFIGURACIÓN DE SUPERFICIE	Táctil- tridimensional	2
	Visual - plano	2
ORIGEN	Natural	2
	Artificial	2
UNIFORMIDAD	Orgánico	2
	Geométrico	2

2º Día - cada grupo con los materiales elegidos y según la composición planteada crearan sus propias composiciones.



Composiciones con texturas.

3º Día

Para finalizar se expondrán los trabajos realizados por cada grupo en el mural de actividades y se presentará a los demás compañeros. Es importante contar la idea y los materiales que habéis utilizado. En las dos primeras actividades hemos clasificado y entendido las texturas ahora nos vamos a centrar en observar como algunos artistas que han destacado el tratamiento de las texturas en sus obras.

2.3 Actividad 3

Tiempo - 2 horas

2.3.1 Estudio de obras artísticas y artistas

1º Día. La sesión se realiza en el aula de tecnología.

Vais a extraer una ficha sorpresa para investigar y analizar la obra del artista que os ha tocado.

Esta actividad se realiza individual y consiste en investigar sobre artistas de tres disciplinas propuestas en la siguiente tabla. Vamos a visualizar los videos para concretar la información que debéis extraer referente al artista y su obra.

<https://www.youtube.com/watch?v=KQp8LJqYTXs>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZopOOpNnwGU>

<https://www.youtube.com/watch?v=K6HDpfEe75s>

ILUSTRACIÓN	PINTURA	FOTOGRAFIA
Bruno 9li	Paul Klee	Andrés Serrano
Nikki Farquharson	Jean Dubuffet	Grete Stern
Gary Fernández	Antoni Tapies	Penny Slinger
Isidro Ferrer	Víctor Vasarely	Nigel Henderson
Sara Fanelli	Franz Marc	Halasz Brassay
Estrellita Caracol	Rey Linchtenstein	
	Anselm Kiefer	

NOMBRE:	Estrellita Caracol	
BIOGRAFIA		
MATERIALES DE TRABAJO		
DOS OBRAS	Imagen 1- titulo y material	Imagen2 -titulo y material

Ficha sorpresa.

Si habéis elegido la imagen debéis subirla al aula virtual para compartir las observaciones con los compañeros el próximo día. Las imágenes deben estar etiquetadas: nombre alumno nombre autor.

2.3.2 Puesta en común de las observaciones

Hoy expondréis las observaciones extraídas sobre el artista o la artista que habéis investigado.

Debéis contar que os ha gustado de su obra, como es su obra y que materiales y texturas utiliza.

2.3.3 Abrir un debate sobre las obras presentada

Después de presentar todos su trabajo se abre un debate sobre las diferencias y similitudes que existen en las obras presentadas según:

- El material empleado
- Qué tipo de soporte
- Si utiliza el color
- Si utiliza elementos figurativos u abstractos
- Utiliza grafismos o tercera dimensión

2.4 Crear texturas utilizando aplicaciones digitales

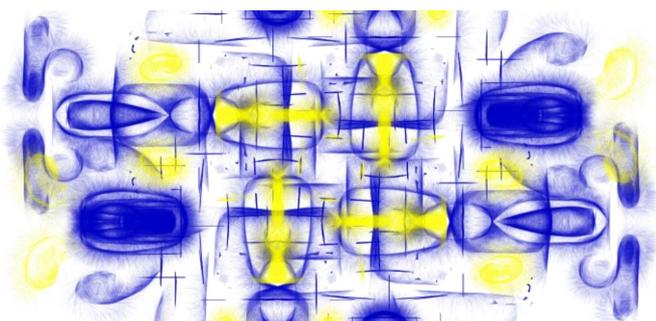
Tiempo -1 horas

Después de conocer artistas y sus obras como trabajan y los materiales que utilizan, ya podéis crear vuestras propias texturas combinando obras que habéis analizado con algunas creaciones digitales que vais a crear en los siguientes links:

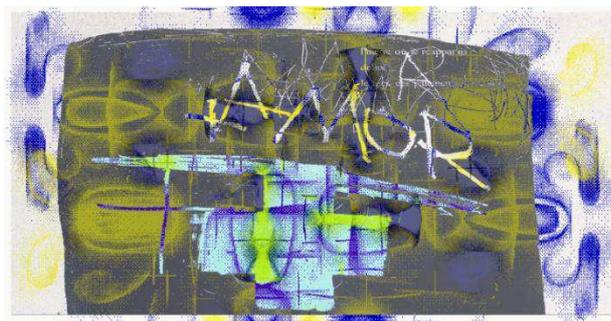
<https://www.escapemotions.com/experiments/flame/>

<https://bomomo.com/>

<http://intellaware.com/art/>



Textura realizada con la aplicación online intellaware



Textura digital y elementos de Antonio Tapias

Después de finalizar la tarea es importante unir todas las imágenes y crear un archivo digital. Os debéis poner de acuerdo sobre el formato a utilizar, presentación PowerPoint, video o documento impreso para dejarlo expuesto en el aula explicando lo que habéis hecho.

2.5 Técnicas para realizar texturas visuales

Tiempo - 4 horas

Hemos visto los trabajos de artistas y hemos realizado algunas texturas tipo collage y digitales.

Ahora vamos a estudiar y experimentar técnicas para la creación de texturas visuales. La experimentación se realiza individual para practicar técnicas que mejorara la habilidad “de hacer “

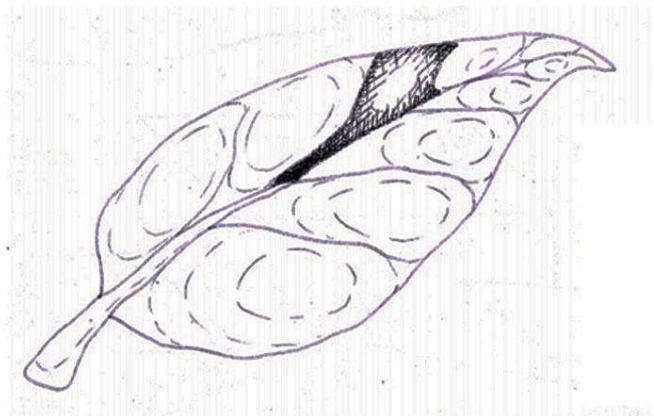
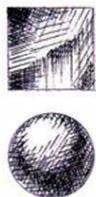
2.5.1 El dibujo

Ejercicio 1. La trama a lápiz.

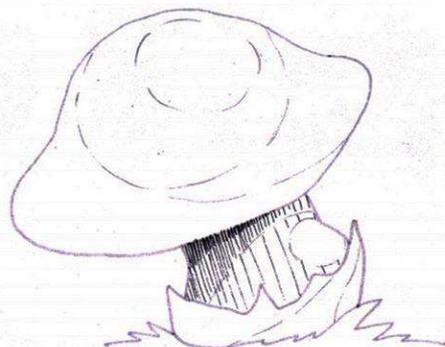
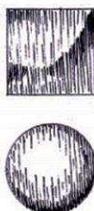
El dibujo es una herramienta muy importante para expresar y comunicar a través de las texturas graficas. Crear texturas utilizando el lápiz de grafito o lápices de colores para crear volumen con texturas de rayas. A partir de una superficie plana, utilizando la trama de rayas en distintas direcciones y llegar a lo tridimensional. Así como se explica en cada ejemplo. Es necesario trabajar la densidad de la trama y la dirección para conseguir el efecto de volumen y textura deseada. Con lápiz 2 H. Es una técnica adecuada para crear materias orgánicas.



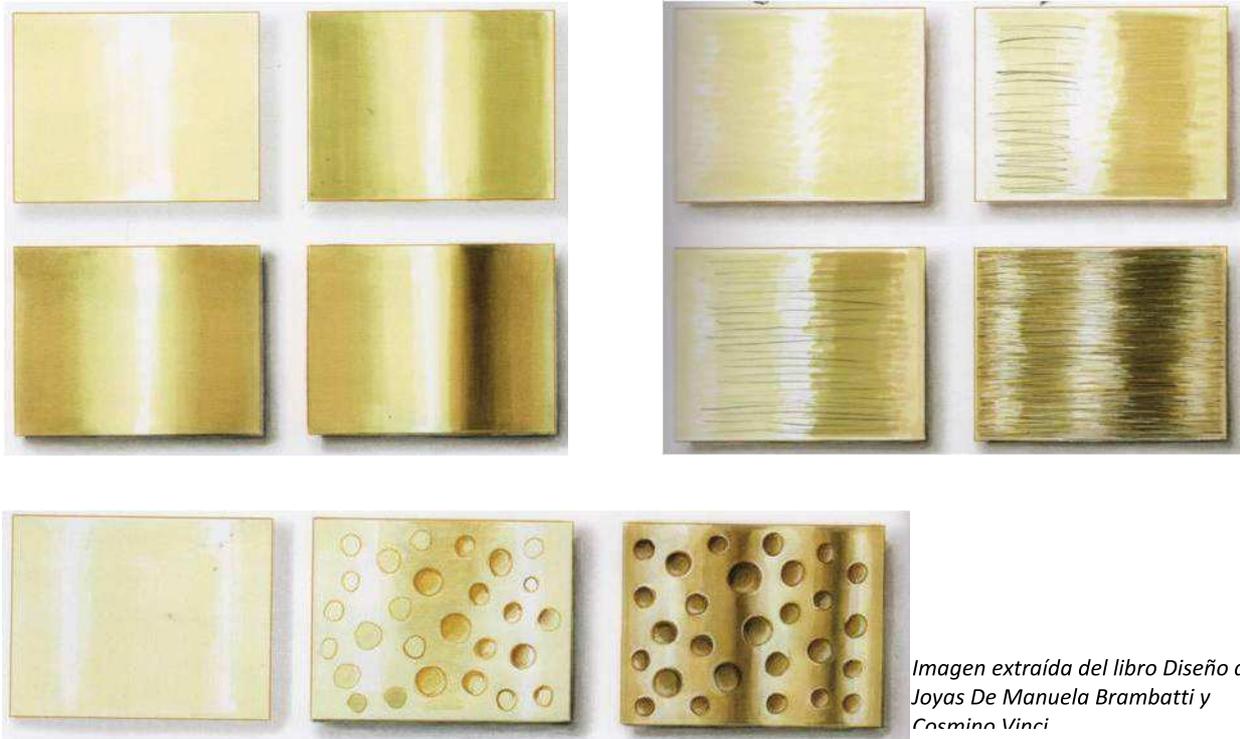
Rayado cruzado



Rayado en una dirección



Ejercicio 2. Crear una textura de acabado metálico brillo y satinado utilizando los lápices de colores. De amarillo claro a oscuro, ocre y marrón y difumino, creando efecto de luces y sombra. A continuación tenéis un ejemplo de dibujo de una superficie metálica de oro curvado acabado brillo, satinado y martilleado y los pasos que debéis seguir.



El próximo día vamos a experimentar creando texturas visuales a partir de texturas táctiles. Es importante traer: ceras blandas, tempera y distintos materiales rugosos, objetos, monedas, tapones, etc.

2.5.2 La técnica de estampado.

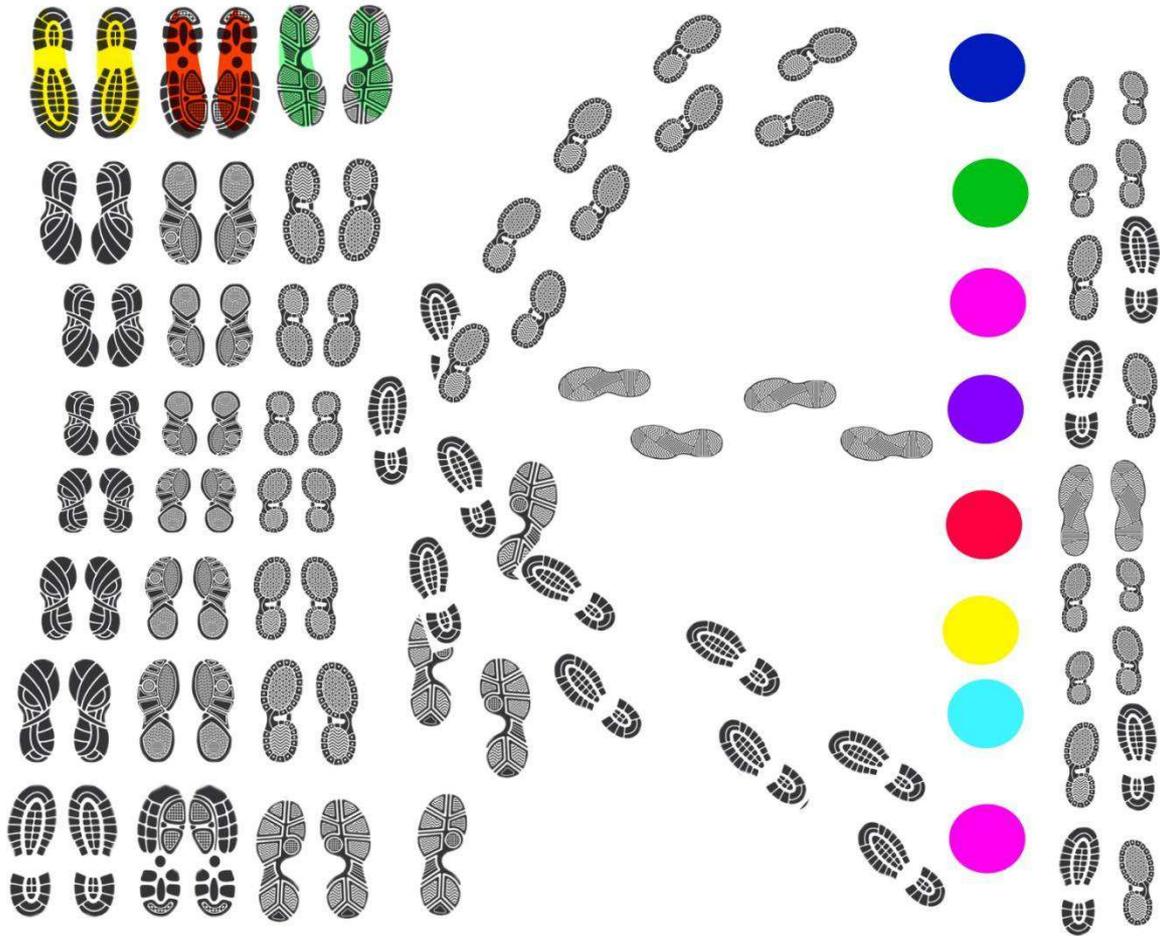
“Dejar huellas”

Esta actividad se realizará en grupo en el patio de la escuela. Para ello es necesario hacer un despliegue de materiales y mesas para soporte de material.

Los grupos se van a formar según sus pies. Deberíais hacer una etiqueta con el número de pie. Relacionado al ejercicio os llamareis por número de pie. Los grupos 40, 39,..

Con ello generareis una perspectiva visual y una textura aplicando color en la suela del zapato cada vez que piséis el punto de color. Es un ejercicio libre y de experimentación. Debemos plantearnos las fases y cuantas posibilidades de huellas existen sin olvidar la estética.

Mirad bien todas las posibilidades y elegid aquellas que más os guste. Presentaré un esquema y vosotros planteareis también otras posibilidades.



Estudio previo dejar huellas textura estampado.



Técnica de frotado.

2.5.3 La técnica de frotar, estampar y raspar

Realizareis la actividad con ceras sobre el cuaderno de dibujo. Es una técnica parecida al calco.

-Emplead materiales y objetos de vuestro entorno.

-Crear varias muestras combinando colores, objetos (hojas, telas, tapones) cualquier objeto que tenga relieve.

Presentar todos los trabajos realizados con las técnicas aplicadas en los últimos cuatro ejercicios.

Escribid una observación sobre la actividad “Dejar huellas” si habéis tenido algún problema o no, cuáles han sido los aspectos que os han interesado o no.

Habéis visto cómo se pueden crear las texturas, como otras personas del mundo del arte utilizan en sus obras las texturas para comunicar. Ahora realizareis un proyecto donde vais a poner en práctica todo lo que habéis aprendido.

2.6 Actividad 6

Tiempo- 4 horas

2.6.1 Animales en peligro de extinción.

La actividad se realizará en grupos de dos. Aplicareis lo que habéis aprendido en esta unidad y además de eso debéis crear una historia. El proyecto se realiza en 4 fases.

1º Fase – La fase de debate sobre las preguntas planteadas en la siguiente tabla.

Antes de empezar vais a responder a unas preguntas por escrito y después vamos a crear un pequeño debate sobre el tema “Animales en Peligro de Extinción”. En National Geographic encontrareis mucha información sobre este tema.

¿Cuándo se considera una especie en peligro de extinción?	
¿Cuántos animales están en peligro de extinción?	
¿Cuáles son las causas?	
¿Cómo evitar la extinción de la especie?	
¿Conocéis alguna especie en peligro de extinción en España?	

2º Fase. Elección de la especie a elegir. Conocéis alguna especie en peligro de extinción en España y en el mundo. Vais a crear un listado con la especie que conocéis y lo comprobaremos en la página de National Geographic para ampliar información.

En España	En el mundo
Lince ibérico	Oso polar
Quebrantahuesos	Mandrill
Oso pardo	Ajolote
Urogallo Cantábrico	Mono dorado de nariz chata
Visón europeo	Lémur
Cigüeña negra	Tortuga angonoka
Lagartija de Valverde	Pangolín
Lagartija carpetana	Gorila
Águila imperial blanca	Panda
	Mariposa monarca
	Águila de Filipinas

El listado es muy amplio y cada grupo elige una especie.

Ahora cada grupo debéis buscar más información sobre el animal escogido y tener en cuenta lo siguientes:

- Buscar una imagen frontal, un retrato. Los aspectos que vais a tratar es: la mirada, la textura, la característica de su abrigo, el color.
- Vais a emplear toda la creatividad para dar una solución a las texturas naturales: plumas, piel, cuero, escamas, caparazón, pelo.
- Es importante resaltar la característica particular de la especie elegida.
- Cuál es su hábitat natural para crear una textura para el fondo.
- El resultado es un collage con texturas visuales o táctiles utilizando las técnicas aprendidas en la unidad.
- El soporte que debéis utilizar es cartulina o papel marón de envolver en doble capa y pegado para fortalecer y crear también una textura.
- El retrato se trabaja directamente sobre el soporte o sobre papel de dibujo.

Si tenéis alguna duda es buen momento para resolverla.

3º Fase - El taller

4 Fase – Realizar un montaje digital utilizando una de las aplicaciones digitales que conocéis.

Ahora para finalizar el proyecto deberéis realizar un montaje digital para ponerle más dramatismo o resaltar la belleza o el carácter de la especie que habéis trabajado. Para ello escanearéis la obra para transformarla en un formato digital JPJ o PNG digital.

2.6.2 Puesta en común de los trabajos realizados.

Cuando hayáis finalizado vuestro trabajo cada grupo lo presentará al resto de la clase como ha desarrollado su proyecto:

- Que proceso habéis seguido.
- Que especie habéis escogido.
- Información sobre el la especie y su localización.
- Que característica particular de su aspecto o de su carácter habéis resaltado.
- Cuáles son las dificultades encontradas.
- Si habéis trabajado con interés la especie
- Que sentimiento os ha provocado



2.7 Actividad

Reflexión sobre nuestro trabajo realizado

Rubrica de autoevaluación

Trabajo en grupo

Logros				
	1	2	3	4
	Nunca	Poco	A veces	Siempre

He participado y he aportado ideas

He valorado el trabajo de mi compañero o compañera

He participado con el material necesario

He realizado las tareas que me correspondía a tiempo

Trabajo personal

Logros				
	1	2	3	4
	Nunca	Poco	A veces	Siempre

Te ha resultado difícil el trabajo que has realizado

Ha sido fácil aplicar las técnicas aprendidas

El resultado final es el esperado