

**PROGRAMACIÓN DOCENTE DE LA MATERIA DE
EDUCACIÓN PÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL 4º DE ESO
EN ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA**

La programación docente es el instrumento específico de planificación, desarrollo y evaluación de cada una de las áreas del currículo y en ella se concretan los objetivos, las competencias básicas, los contenidos, los diferentes elementos que componen la metodología y los criterios y los procedimientos de evaluación.

Ha sido elaborada por el departamento de Dibujo y presentada posteriormente a claustro para su aprobación. Se ha tenido en cuenta las necesidades y características del alumnado.

Incluye los siguientes aspectos contemplados en la circular de 5 de septiembre de 2015, relativa a la elaboración de la programación general anual:

1.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.	2
2.- EL PESO O CALIFICACIÓN MÁXIMA DE CADA UNO DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN CADA UNA DE LAS EVALUACIONES PREVISTAS.	8
3.- LOS INSTRUMENTOS DE EVALUCIÓN A EMPLEAR PARA OBTENER INFORMACIÓN	8
4.- PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA.	8
5.- METODOLOGIA QUE SE VA A EMPLEAR	10
6.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	12
7.- ADAPTACIONES CURRICULARES	12
8.- PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN	15
8.1.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en el proceso ordinario.	15
8.2.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en la prueba extraordinaria de septiembre.	17
8.3.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en la evaluación extraordinaria prevista para aquellos alumnos que como consecuencia de faltas de asistencia sea de imposible aplicación la evaluación continua.	17
8.4.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje y los criterios de calificación que vayan a aplicarse a los alumnos con materias pendientes del curso anterior.	17
9.- RECURSOS DIDÁCTICOS	18
10.- EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	18

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

1.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.
--

1ª Evaluación: Bloque 1 “Expresión Plástica”.

Bloque 2 “Dibujo Técnico”.

2ª Evaluación: Bloque 1 “Expresión Plástica”.

Bloque 3 “Fundamentos del diseño”.

3ª Evaluación: Bloque 4 “Lenguaje audiovisual y multimedia”.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO.

1ª y 2ª EVALUACIÓN										
BLOQUE1: EXPRESIÓN PLÁSTICA										
CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos. • Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen. • Técnicas de grabado y estampación. • Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición. • Estructura de la forma. • Simbología y psicología del color. • Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos. • El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación 	1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1.	Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CEC	AA		EJERCICIOS		0.32
	2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1.	Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.	CEC	AA		EJERCICIOS		0.32
	2.2.	Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen	CEC	AA		EJERCICIOS		0.32		
	2.3.	Cambia el significado de una imagen por medio del color.	CEC	AA		EJERCICIOS		0.32		
	3	Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	3.1.	Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos	CEC	SIEE	AA	OBSERVACIÓN		0.2
	3.2.	Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CEC	CSC	AA	OBSERVACIÓN		0.2		
	4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística	4.1.	Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CEC	CSC	AA	EJERCICIOS		0.32

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO.

1ª y 2ª EVALUACIÓN

BLOQUE1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACIÓN
	5	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1.	Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	CEC	CL	AA	OBSERVACIÓN		0.2
			5.2.	Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.	CEC	CL	AA	EJERCICIOS		0.32

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO.

1ª EVALUACIÓN										
BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO										
CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de Dibujo Técnico. • Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros. • Tangencias y enlaces. • Geometría descriptiva. Tipos de proyección. • Sistemas de representación: <ul style="list-style-type: none"> • Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica. • El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador. • Polígonos regulares. Polígonos estrellados. 	1	Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	1.1.	Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo	CMCT	AA		OBSERVACIÓN		0.2
			1.2.	Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico	CMCT	AA		EJERCICIOS		0.32
			1.3.	Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.	CMCT	AA		EJERCICIOS		0.32
			1.4.	Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	CMCT	SIEE	AA	EJERCICIOS		0.32
	2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	2.1.	Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	CMCT	AA		EJERCICIOS		0.32
			2.2.	Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas	CMCT	AA		EJERCICIOS		0.32
			2.3.	Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	CMCT	SIEE	AA	EJERCICIOS		0.32
			2.4.	Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	CMCT	SIEE	AA	EJERCICIOS		0.32
	3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3.1.	Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CMCT	CD	AA	OBSERVACIÓN		0.2

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO.

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos. • Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen. • Técnicas de grabado y estampación. • Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición. • Estructura de la forma. • Simbología y psicología del color. • Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos. • El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación 	1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	1.1.	Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	CL	CEC	AA	OBSERVACIÓN		0.2
			1.2.	Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	CL	CEC	AA	OBSERVACIÓN		0.2
	2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1.	Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	CEC	AA		OBSERVACIÓN		0.2
	3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.1.	Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio	CMCT	AA		EJERCICIOS		0.32
			3.2.	Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	CEC	SIEE	AA	EJERCICIOS		0.32
			3.3.	Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	CEC	SIEE	AA	EJERCICIOS		0.32
			3.4.	Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	CEC	CD	AA	OBSERVACIÓN		0.2
			3.5.	Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.	CSC	SIEE	AA	EJERCICIOS		0.32

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO.

3ª EVALUACIÓN										
BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA										
CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje audiovisual. Características. • Lenguaje fotográfico. Cámaras. • Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas. • Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros. • Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa. • Lenguaje televisivo. Géneros. • Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios. • Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. • Multimedia. • El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo. 	1	Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.	1.1.	Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.	CEC	AA		EJERCICIOS		0.32
			1.2.	Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.	CL	CEC	AA	EJERCICIOS		0.32
	2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	2.1.	Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara	CEC	AA		EJERCICIOS		0.32
			2.2.	Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	CEC	AA		EJERCICIOS		0.32
			2.3.	Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CEC	AA		EJERCICIOS		0.32
	3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.1.	Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	CEC	CD	AA	OBSERVACIÓN		0.2
			3.2.	Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	SIEE	CEC	AA	EJERCICIOS		0.32
			3.3.	Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	SIEE	CEC	AA	EJERCICIOS		0.32
	4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	4.1.	Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	CL	CEC	AA	EJERCICIOS		0.32

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

2.- EL PESO O CALIFICACIÓN MÁXIMA DE CADA UNO DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN CADA UNA DE LAS EVALUACIONES PREVISTAS.

El peso o la calificación máxima de cada uno de los estándares de aprendizaje de esta materia vienen especificados en la tabla anterior.

La calificación de la materia en la convocatoria final ordinaria se obtendrá a partir de las calificaciones obtenidas en los estándares de aprendizaje previstos para el curso. En esta materia los estándares serán evaluados con los instrumentos que figuran en la tabla y tendrán un peso del 80% los ejercicios y un 20 % los valorados mediante la observación. La calificación de cada evaluación será informativa, se calculará de forma proporcional a los estándares trabajados durante esa evaluación.

3.- LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN A EMPLEAR PARA OBTENER INFORMACIÓN

Los instrumentos que se han seleccionado para evaluar el grado de adquisición de cada estándar están especificados en la tabla inicial y relacionada con los estándares en cada evaluación. En esta materia utilizaremos los ejercicios o trabajos y la observación.

Cuando un alumno no pueda ser evaluado con alguno de los instrumentos de evaluación previstos por motivos justificados, para calificar los estándares incluidos en estos, se procederá de la siguiente manera:

- a) En el caso de que hubiera registros o pruebas anteriores, en el mismo curso escolar, se utilizará la calificación obtenida en ellas para esos estándares.
- b) Cuando no se hubiese evaluado alguno de los estándares de aprendizaje con anterioridad en el mismo curso escolar, se determinarán los instrumentos a aplicar y se facilitará que el alumno realice una prueba que permita evaluar este estándar, siempre que sea posible.
- c) En el caso de que no sea factible valorar el grado de adquisición de un estándar de aprendizaje por ningún medio, se consignará la anotación "no calificado".

4.- PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA.

Los códigos de competencia usados en la tabla inicial son:

- 1- Competencia lingüística CL.
- 2- Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología CMCT.
- 3- Competencia digital CD.
- 4- Aprender a aprender AA.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

5- Competencias sociales y cívicas CSC.

6- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEE

7- Conciencia y expresiones culturales CEC.

En la tabla se relaciona cada estándar de aprendizaje con las competencias a las que dichos estándares contribuyen de forma más directa. Con esta relación valoramos el grado de adquisición de las competencias del currículo

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

La Educación plástica, visual y audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir **la conciencia y expresiones culturales**. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

La Educación plástica, visual y audiovisual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto, fomentando el **sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**.

Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal dentro de la ética de la plástica y la comunicación.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de las **conciencias sociales y cívicas**. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para **aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la **competencia digital**.

La Educación plástica, visual y audiovisual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo de la materia, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas, anteriormente, contribuyen a que el alumnado adquiera **competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología**.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica, visual y audiovisual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la **competencia lingüística**.

5.- METODOLOGIA QUE SE VA A EMPLEAR

Las asignaturas tendrán un carácter práctico informativo, sin excluir los aspectos teóricos que se consideran fundamentales para el buen desarrollo de la materia, discusión del hecho artístico, conocimiento de las vivencias estéticas, etc.

Consideramos conveniente realizar el estudio de los distintos elementos que integran el lenguaje gráfico plástico desde todos los puntos de vista, de forma que el alumno vaya adquiriendo los conceptos, al mismo tiempo que se va concienciando de la necesidad de conocimiento de ellos en el mundo de imágenes que le rodea, desterrando la idea de antagonismo entre unas formas de expresión y otras, - una línea puede cerrar un polígono y también describir el vuelo de una mosca en la viñeta de un cómic -.

La enseñanza se llevará a cabo con el siguiente método:

- Ante cualquier tema o problema fijados se procederá, comprobando, al comienzo de cada unidad didáctica, los conocimientos iniciales del alumno que se refieran a los contenidos de la misma, detectando los aciertos y los errores.
- Haciendo una observación, reflexión y análisis.
- Impartiendo los contenidos específicos y estableciendo unas pautas y criterios:

* El criterio de dificultad. Organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y exijan una mayor capacidad de comprensión espacial.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

* El criterio de interés. Debe conectar con los intereses y necesidades de los alumnos, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.

* El criterio de organización cíclica. Los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad de forma que en los cursos más bajos se tratan en forma de iniciación y se llega a una especialización en los últimos cursos de esta etapa.

* El criterio de operatividad. Queda reflejado en torno a la clásica formulación del "saber ver", "saber interpretar", y "saber hacer" y sigue estos pasos:

Saber ver:

- a) Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizan en un determinado campo de expresión plástica.
- b) Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esta teoría en conceptos de validez permanente.
- c) Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador.

Saber interpretar:

- a) Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.
- b) Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.
- c) Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por conjunto.

Saber hacer:

- a) Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico.
- b) Ayuda a la selección de las técnicas que mejor acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.
- c) Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.
 - El alumno realizará las experiencias o ejercicios correspondientes, de cuantos conocimientos teóricos se han planteado en cada uno de los temas.
 - Análisis crítico de las obras realizadas, valorando si cumple con los objetivos que inicialmente se plantearon.
 - En cada evaluación se efectuarán unas pruebas para comprobar y evaluar el nivel adquirido durante este periodo.
 - Cabe destacar que para una buena realización de este programa se contará con todos los medios disponibles en el Centro, así como aquellos que el alumno pueda aportar por sí mismo.
 - Estas actividades se verán reforzadas y complementadas con visitas al exterior, para apreciar el entorno, y a todos aquellos centros de interés que ayuden a la

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

mejor comprensión del hecho artístico: museos, exposiciones, talleres gráficos, estudios de publicidad, arquitectura, pintura, escultura, etc.

- La necesaria atención a la Diversidad se tendrá muy en cuenta de acuerdo con el Departamento de Orientación del Centro y con la Comisión Pedagógica. En principio el Departamento de Dibujo plantea como medidas dirigidas en esta dirección las siguientes:

- Orientación al inicio del proceso y durante la realización de los trabajos, aportando al alumno posibles soluciones para alcanzar los objetivos, e incidiendo de forma especial en

- Retomar después de las evaluaciones aquellos temas y objetivos que de forma generalizada se han detectado como consecución poco satisfactoria.

- Valoración del trabajo diario y evaluación comparativa con respecto a los conocimientos iniciales.

- Si se hace necesario, y de acuerdo con las directrices que establezcan los órganos Pedagógicos del Centro, elaboración de pruebas y trabajos alternativos, en los que se adapten los contenidos curriculares tendiendo a alcanzar los mínimos exigibles para la promoción del área.

6.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Las actividades previstas por el departamento son:

- Concurso de “Stº Tomás de Aquino”.
- Exposiciones trimestrales de trabajos de alumnos.

En cuanto a las actividades que desarrollamos los componentes del departamento:

- Preparación de clases.
- Preparación de pruebas de evaluación.
- Preparación de pruebas de recuperación.
- Investigación metodológica.
- Preparación de actividades.
- Elaboración de material didáctico específicos de cada materia etc.

7.- ADAPTACIONES CURRICULARES

7.1.- Actuaciones de apoyo ordinario.

Para aquellos/as alumnos/as que muestren dificultad en la adquisición de los contenidos del área se adoptarán, después de localizar las dificultades específicas, medidas de tres tipos dirigidas a la consecución de los objetivos:

a) Cuando las dificultades sean de orden procedimental o para la adquisición de contenidos conceptuales muy puntuales, mediante la adaptación de las propuestas a sus capacidades o, si es necesario, la elaboración de propuestas y tareas distintas

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

que, partiendo de un nivel menor, vayan encaminadas a la consecución de los objetivos del área y el curso.

b) Cuando las dificultades estén producidas por una falta de base notable o una dificultad de asimilación de los contenidos, que no sean solucionables sin una atención individualizada o en pequeños grupos, el Departamento organizará, según la disponibilidad horaria de sus miembros, apoyos fuera del aula, mientras el resto de sus compañeros/as realizan trabajos de profundización que no dificulten, para el alumno/a que no asiste a ellos, la adquisición de los contenidos mínimos del área y ciclo.

c) Si las dificultades necesitaran de una atención específica, un cambio de metodología y/o reducción o cambio en los contenidos, esta reelaboración se efectuará a partir de las recomendaciones del Departamento de Orientación del Centro, una vez valoradas y detectadas las dificultades concretas.

Los alumnos que se muestren interesados/as y capacitados/as para la ampliación de contenidos contarán con propuestas y trabajos de profundización que respondan a sus expectativas (esta adaptación no causa, en la mayoría de los bloques temáticos programados, dificultad alguna, ya que se prestan a la aportación personal y a las soluciones individualizadas)

7.2.- Actuaciones para el alumnado con necesidades especiales.

Actuaciones para el alumnado con necesidades educativas especiales.- En lo relativo a alumnos con necesidades educativas especiales y aquellos que tienen un gran desfase curricular, se actuará en cada caso, según las medidas que establezca el Departamento de Orientación. Realizaremos el PTI junto con el departamento de Orientación reduciendo los estándares que se consideren necesarios, se modificarán los instrumentos que se consideran inadecuados para el alumno en cuestión, la metodología se adapta a sus necesidades dentro de lo posible, se le da más tiempo en las pruebas que se realicen, etc.

En el presente curso se incorporan, procedentes de los colegios de primaria, alumnos diagnosticados como alumnos con necesidades educativas especiales (ACNEE). Para estos alumnos se ha realizado la siguiente adaptación curricular significativa que servirá como punto de partida para adaptarla a la situación concreta de cada uno de estos alumnos, a sus posibilidades, capacidades e intereses que se irán manifestando y observando a lo largo del curso.

CONTENIDOS:

Primera evaluación:

- Trazar líneas rectas uniendo dos puntos, utilizando la regla con corrección.
- Reconocer las líneas rectas paralelas y perpendiculares, relacionándolas con ejemplos de su entorno
- Identificar y construir polígonos sencillos como triángulos y cuadriláteros
- Trazar circunferencias con el compás reconociendo esta forma en el entorno

Segunda evaluación:

- Realizar redes ortogonales binarias y cuaternarias, atendiendo a los conceptos de tamaño, forma y color

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

- Reproducir texturas a partir del uso de la línea
- Crear texturas a partir del uso del punto y la línea
- Reconocer los colores primarios y secundarios situándolos adecuadamente en el círculo cromático

Tercera evaluación:

- Crear un volumen mediante sistema aditivo de formas volumétricas fáciles de manipular, como las de poliexpán tizas o materiales de deshecho.
- Reconocer e interpretar mensajes visuales de su entorno que le resulten útiles a la hora de desenvolverse en la vida diaria
- Crear sus propios mensajes visuales a partir de imágenes mediante la técnica del collage
- Reconocer y valorar la obra de arte como fuente de comunicación y de goce estético
- Adquirir un hábito de trabajo, creativo y organizado

METODOLOGÍA:

- La metodología concreta a seguir con estos alumnos se basará en:
- La acumulación progresiva de conocimientos a partir de los ya asimilados.
- La verificación del grado de comprensión y asimilación de los contenidos por parte del alumno.
- Priorización de los contenidos procedimentales, como medio de desarrollo de la psicomotricidad.

7.3.- Actuaciones para el alumnado con altas capacidades intelectuales.

Los profesores debemos impulsar estrategias que permitan desarrollar actitudes de organización y planificación en nuestros alumnos con altas capacidades que también beneficiarán a los restantes miembros del grupo.

1. Atención y participación en clase:

Proponerles tomar apuntes, mejorando sus actividades y trabajando con más limpieza,

2. Desarrollo de una actitud positiva

Proponiéndoles que elaboren pequeños trabajos de investigación, elaboración de materiales o monografías etc.

3. Desarrollo actitudes de responsabilidad

Proponiéndoles el seguimiento de alumnos con más dificultades

4. Estimulo del orden y la organización

Valorándoles el orden y la organización de los materiales imprescindibles para las actividades

7.4.- Actuaciones para el alumnado que se integra tardíamente en el sistema educativo.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

Las medidas encaminadas a compensar los desfases académicos en el currículo de los alumnos que se integran tardíamente al curso o se han integrado en nuestro sistema educativo provenientes de otros deben de comenzar por una evaluación global.

Los contenidos y métodos de enseñanza puedan verse modificados.

Deben de establecerse actividades de refuerzo y apoyo específicas.

Estos alumnos deben de ser evaluados de manera diferente al resto de los alumnos.

8.- PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN

Las programaciones docentes también establecerán el mecanismo de recuperación de calificaciones negativas en los estándares, si así se decide.

8.1.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en el proceso ordinario.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

La evaluación de las áreas artísticas, aunque muy cuestionadas, son necesarias, en primer lugar para evaluar el propio proceso de enseñanza, su calidad y eficacia, así como el grado de interiorización de los conceptos y procedimientos por parte del alumno, valorando así también sus esfuerzos y progresos.

Se propone una evaluación sistemática e integral, basándose en:

1.- EVALUACIÓN INICIAL

De los intereses de cada alumno, sus motivaciones y expectativas, a través de una encuesta inicial elaborada por el departamento.

De sus actitudes artísticas. Sus capacidades a nivel procedimental, la creatividad y sensibilidad artística que demuestre en un ejercicio práctico propuesto al inicio del curso.

2.- EVALUACIÓN CONTINUA

Por medio de ejercicios de carácter práctico, de dificultad progresiva, en los que se apliquen los contenidos programados, así como las técnicas a través de las cuales llevarlos a la práctica. De este modo se podrán evaluar tanto la asimilación de los contenidos por parte del alumno, como el empleo de las técnicas propuestas.

Cada ejercicio será entendido como proyecto, en el cual se recopilará información y se realizarán bocetos bidimensionales y tridimensionales que formarán parte de una memoria explicativa que se entregará junto al ejercicio práctico. En ella, el alumno expondrá los fines expresivos de su trabajo, la idea que pretende transmitir y el cómo la ha llevado a la forma, adecuando técnicas y materiales.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

En cada memoria, se podrá evaluar el nivel de creatividad y de sensibilidad artística del alumno, así como su capacidad para comunicar ideas y permitirá hacer un seguimiento del proceso creativo que este ha realizado.

Mediante la sucesión de los ejercicios, se podrá hacer un seguimiento personalizado del progreso y la evolución de cada alumno, el cual será muy útil de cara a la evaluación.

La observación directa sobre el alumno nos dará información sobre su interés por los temas propuestos, su participación y colaboración en los trabajos en grupo y la aportación de ideas y actitud ante la materia.

3.- AUTOEVALUACIÓN

Resulta muy interesante que el alumno participe en su propio proceso de evaluación, reflexionando sobre sus posibles aciertos y errores, así como despertando una capacidad de autocrítica que le permitirá superarse y ser artífice de su propio aprendizaje.

Tanto a nivel individual, como en grupo, esta técnica permite que los alumnos, siempre desde el respeto, expongan ante los demás sus ideas acerca del trabajo de sus compañeros, permitiendo que también aprendan los unos de los otros. Exponiendo trabajos de interés, se puede llevar a la práctica la evaluación del grupo.

4.- EVALUACIÓN FINAL

Será una recopilación de todo el proceso evaluador del curso. Siempre teniendo muy en cuenta el punto de partida de cada alumno y el progreso realizado.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- 1- Limpieza
- 2- Acabado y presentación.
- 3- Ejecución conceptual (corrección y estructura)
- 4- Ejecución procedimental o técnica.
- 5- Nomenclatura, tipografía y texto.
- 6- Originalidad y creatividad.
- 7- Desarrollo de la idea.
- 8- Variedad, cantidad y extensión de los ejercicios.
- 9- Abstracción o síntesis.
- 10- Expresividad.
- 11- Elementos básicos de la expresión plástico-artística.
 - 11.1- Punto, línea y plano.
 - 11.2- Composición.
 - 11.3- Color.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

- 11.4- Textura.
- 11.5- Espacio y profundidad.
- 11.6- Encuadre proporción y escala.
- 11.7- Contraste.
- 11.8- Movimiento.
- 11.9- Forma.
- 11.10- Luz e iluminación. Modulación tonal.
- 11.11- Volumen.

La calificación será la suma de instrumentos de evaluación.

8.2.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en la prueba extraordinaria de septiembre.

Consistirá en un ejercicio teórico-práctico sobre los conocimientos impartidos durante el curso o ejercicios prácticos propuestos por el profesor de cada materia.

8.3.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en la evaluación extraordinaria prevista para aquellos alumnos que como consecuencia de faltas de asistencia sea de imposible aplicación la evaluación continua.

Consistirá en un ejercicio teórico-práctico sobre los conocimientos impartidos durante el curso y entregar al profesor, todos los ejercicios o actividades planteadas en cada evaluación.

8.4.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje y los criterios de calificación que vayan a aplicarse a los alumnos con materias pendientes del curso anterior.

1.- ALUMNOS DE 4º DE ESO CON MATERIAS DE 1º,2º y 3º DE ESO EVALUADAS NEGATIVAMENTE.

- 1.1 Elaboración de un repertorio de contenidos y actividades, distribuida por trimestres.
- 1.2 Incluir determinadas cuestiones de la materia pendiente en las pruebas del presente curso. (Aproximadamente un 25% de las cuestiones).
- 1.3. Los alumnos con continuidad en la materia serán evaluados por el profesor que les imparte la de 4º de ESO.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>

1.4. Los alumnos de 4º de ESO, que no cursan Educación Plástica Visual y Audiovisual serán evaluados por el Jefe de Departamento. Se les convocará a una reunión al comienzo de curso, donde se les facilitarán los contenidos, criterios de evaluación y fecha de entrega de trabajos.

9.- RECURSOS DIDÁCTICOS

No será obligatorio un libro de texto, sí recomendable. El profesor mandará a los alumnos por correo electrónico libros en formato pdf o apuntes para utilizarlos de consulta y ejercicios complementarios. También se les informará de páginas web donde encontrar material adicional sobre esta materia.

El aula donde se imparte la materia es el aula de grupo asignada, dotada de ordenador y cañón.

10.- EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Es evidente, por nuestra experiencia docente, que los resultados que se obtienen no siempre dependen de la idoneidad de la programación docente, sino de otros variados factores entre los que destaca la actitud de los alumnos. Es frecuente el caso de obtener resultados muy diferentes en dos grupos del mismo curso a los que un mismo profesor les ha aplicado la misma programación en el mismo año. Se podrá decir que quizás no han sido tomadas las medidas adecuadas de atención a la diversidad, pero la enseñanza de nuestra materia está tan estrechamente supeditada al rendimiento de los alumnos que forzosamente tenemos que adaptarnos a la progresión de los alumnos de cada grupo, a su diversidad. No se puede avanzar si no se ha asimilado lo anterior.

Pero de todas formas es cierto que se puede valorar el ajuste de la programación y los resultados, y en este departamento se hará de la manera siguiente:

- A través de las reuniones de Departamento, donde se compararán resultados y se analizarán determinados apartados y su idoneidad, tales como:
 - La metodología aplicada
 - Los procedimientos aplicados
 - Las estrategias de aprendizaje requeridas.
 - Las actividades realizadas
 - Los elementos motivadores
 - Los criterios de calificación
- A través de la programación de aula, que es el instrumento que traslada las líneas generales de la programación docente al trabajo diario de clase, y es un indicador de su adecuación.
- A través del informe trimestral que hacemos sobre el rendimiento de los alumnos y el proceso de enseñanza en cada uno de los cursos.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en ESO.</i>