

IES SALVADOR ALLENDE. DEPARTAMENTO DE DIBUJO

**EDUCACIÓN
PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL
1ºESO**

PROGRAMACIÓN Curso 17-18

Introducción.....	3
Metodología Didáctica.....	8
Materiales Textos y Recursos.....	8
Procedimiento e instrumentos para evaluación del aprendizaje de los alumnos y de la práctica docente	9
En la PGA se describen los Indicadores de Logro mediante los cuales se llevará a cabo el seguimiento y valoración de nuestro trabajo.....	9
Evaluación trimestral y Final.....	9
Procedimiento de Recuperación de evaluaciones Pendientes.....	9
Procedimiento y Actividades de Recuperación de materias Pendientes.....	9
Pruebas Extraordinarias de junio	10
Procedimientos para dar a conocer la Programación a los alumnos y a las familias:	10
Medidas Ordinarias de Atención a la Diversidad.....	10
Adaptaciones Curriculares para alumnos con NEE	10
Elementos transversales	11
Actividades Complementarias y Extraescolares	11
Criterios de Calificación.....	12
Temporalización y organización de los Contenidos.....	12
Criterios de Evaluación/ Estándares de Aprendizaje/ Competencias Clave/ Procedimientos e Instrumentos de Evaluación.....	12

La siguiente programación está basada en el **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, publicado en el B.O.C.M. Núm. 118.**

Introducción

CURRÍCULO	
Objetivos de etapa	<p>La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:</p> <p>a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p> <p>b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p> <p>c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.</p> <p>d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p> <p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p> <p>f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p> <p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p> <p>h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p> <p>i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.</p> <p>j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.</p> <p>k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.</p> <p>l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p>

<p>Contenidos</p>	<p>Contenidos de 1º ESO</p> <p>Bloque 1. Expresión plástica</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro. 2. El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos 3. Las texturas: textura visual y textura táctil. Técnicas para la creación de texturas. 4. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva. 5. Evaluación y análisis de procesos creativos. 6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales. 7. Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados <p>Bloque 2. Comunicación audiovisual</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. 2. Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e iconos. Iconicidad 3. Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición 4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento. 5. Realización de un proyecto de animación. <p>Bloque 3. Dibujo Técnico</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras. 2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. 3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón 4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás 5. Ángulos. Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones, 6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. 7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. 8. Resolución de trazados con rectas y curvas. 9. Los triángulos: clasificación y trazados.: el baricentro, el incentro o el circuncentro. 10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados. 11. Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. 12. La proporción: teorema de Thales.
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Bloque 1. Expresión plástica</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato,

- proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
 - 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
 - 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
 - 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
 - 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
 - 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
 - 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
 - 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
 - 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
 - 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.
 - 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
 - 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
 - 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
 - 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
 - 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
 - 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
 - 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
- 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
- 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
- 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
- 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
- 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
- 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
- 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
- 5.1. Distingue símbolos de iconos.
- 5.2. Diseña símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
- 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
- 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e

interpretando su significado.

7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
 - 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
 - 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
 - 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 - 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
 - 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
 - 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
 - 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
 - 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
 - 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
 - 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
 - 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
 - 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
 - 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
 - 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
 - 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
 - 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
 - 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
 - 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
 - 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
 - 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
 - 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
 - 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

	<p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p> <p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p> <p>11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p> <p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p> <p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p> <p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p> <p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencias y enlaces.</p> <p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p> <p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p> <p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p> <p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p> <p>27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p> <p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p> <p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>
Estándares de aprendizaje	Aparecen asociados a los criterios de evaluación en el cuadro anterior.
Competencias	<p>Las competencias clave del currículo son las siguientes:</p> <p>a) Comunicación lingüística. (CL)</p> <p>b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CM)</p> <p>c) Competencia digital. (CD)</p> <p>d) Aprender a aprender. (CA)</p> <p>e) Competencias sociales y cívicas. (CS)</p> <p>f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (CI)</p>

g) Conciencia y expresiones culturales. (CC)
(Entre paréntesis aparecen las siglas con que se citarán en la presente programación)

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática y transversal, haciendo hincapié en las más afines al área, la competencia matemática y la cultural.

Metodología Didáctica.

Si bien la finalidad del área es adquirir conocimientos esenciales que se incluyen en el currículo básico y las estrategias propias de los aprendizajes artísticos, el alumnado deberá además desarrollar actitudes conducentes a la observación y el análisis de la realidad y de los lenguajes plásticos que en ella encontramos para una comunicación diferente y más completa. Para ello necesitamos un cierto grado de entrenamiento individual y trabajo reflexivo de procedimientos básicos de la asignatura: la destreza manual, la expresión estética de ideas o la comunicación audiovisual.

En algunos aspectos del área, el trabajo en grupo colaborativo aporta, además del entrenamiento de habilidades sociales básicas y enriquecimiento personal desde la diversidad, una herramienta perfecta para discutir y profundizar en contenidos de ese aspecto.

El bloque **Expresión artística** experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque **Educación audiovisual** se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque **Dibujo Técnico** se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

Se procederá en primer lugar a la explicación de los contenidos de cada Unidad Didáctica, a continuación se procederá a realizar los ejercicios de los trabajos que acompañan a cada Unidad Didáctica, estos ejercicios podrán ser del libro de texto recomendado o ampliarse con otros propuestos por el profesor de similar dificultad cuando el grado de asimilación de los contenidos así lo requiera.

Bajo la definición de láminas o fichas, con temática muy orientada y técnica de ejecución abierta a las posibilidades y actitudes de cada alumno, se consiguen los objetivos propuestos, al mismo tiempo que se evita la pérdida de tiempo que supone dictar datos y enunciados o repartir fotocopias con los planteamientos de cada actividad.

Además, estas propuestas de trabajo (que son por lo general trabajos individuales, y que sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones teóricas junto a las exposiciones del profesor) es conveniente plantear actividades en equipo con aspectos prácticos y teóricos, sobre análisis y estudio de los elementos del entorno, debates en el aula o sobre la realización de proyectos.

Materiales Textos y Recursos

Para desarrollar esta programación contamos con los siguientes espacios: aula de con capacidad para unos 30 alumnos con lavabo. En cuanto a materiales, disponemos de diverso material de dibujo: reglas, plantillas, compases, piezas para vistas etc. Se tratará de facilitar a los alumnos parte del material fungible que vayan a utilizar como: pinturas, soportes, pinceles, papel etc. Asimismo disponemos del material que el Instituto puede poner a nuestra disposición tal como: proyectores de diapositivas, cañón proyector y los ordenadores del aula de informática.

El libro de texto recomendado es el siguiente:

“Educación Plástica, Visual y audiovisual” 1º ESO ISBN: 978-84-675-7608-5

Procedimiento e instrumentos para evaluación del aprendizaje de los alumnos y de la práctica docente

En la PGA se describen los Indicadores de Logro mediante los cuales se llevará a cabo el seguimiento y valoración de nuestro trabajo.

La evaluación del proceso de enseñanza tendrá **un carácter formativo**, orientado a facilitar la toma de decisiones para introducir las modificaciones oportunas que nos permitan la mejora del proceso de manera continua.

Evaluación trimestral y Final

Atendiendo a los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación antes descritos, la nota de cada **evaluación trimestral** será la que determine la media de las notas obtenidas en cada U. D. La nota mínima que se necesita para aprobar cada evaluación será siempre de 5.

La nota de la **evaluación final** será la resultante de la media de las notas obtenidas en las evaluaciones trimestrales, siempre que se tengan aprobadas las tres o se tenga alguna suspensa con no menos de un 4. Para aprobar la asignatura, la nota final debe ser igual o superior a un 5.

Procedimiento de Recuperación de evaluaciones Pendientes

El alumno realizará ejercicios y láminas sobre los contenidos suspensos. Si algún alumno no los presentara suspendería la asignatura.

Procedimiento y Actividades de Recuperación de materias Pendientes

Los alumnos de cursos superiores con la asignatura de 1º pendiente deberán realizar una serie de ejercicios y láminas sobre los contenidos programados en 1º. En caso de no superar dichos trabajos podrán presentarse al examen extraordinario de pendientes que se convocará en el mes de mayo y que constará de 5 ejercicios. Será necesario obtener la calificación de 5 para superar la prueba.

Pruebas Extraordinarias de junio

Los alumnos que no hayan superado la asignatura durante el curso tienen la oportunidad de examinarse en **junio** mediante un examen de toda la materia que haya sido impartida durante el curso. Será necesario obtener una calificación de 5 para superar la prueba.

Procedimientos para dar a conocer la Programación a los alumnos y a las familias:

Los que se describen en la concreción del currículo.

Medidas Ordinarias de Atención a la Diversidad

Se realizarán actividades de ampliación y refuerzo para los alumnos que las necesiten, que dependerán de las características de dichos alumnos.

Sería muy conveniente poder realizar desdobles y grupos flexibles sobre todo en los trabajos prácticos, siempre, claro está, que las limitaciones de espacio, tiempo y organización del centro lo permitan.

Adaptaciones Curriculares para alumnos con NEE

Para aquellos alumnos que necesiten adaptaciones curriculares éstas se elaborarán durante el curso en función de las características de éstos alumnos y de las dificultades que se observen en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura. En cualquier caso, para la realización de las adaptaciones se aplicarán los objetivos de ciclos anteriores o del curso anterior.

En el caso de los alumnos TEA las adaptaciones deben realizarse a partir de las indicaciones del profesorado de aula TEA, deben tenerse en cuenta las características específicas de cada alumno y sus necesidades para la realización de posibles exámenes y entrega de láminas y trabajos.

Elementos transversales

El desarrollo de la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y la argumentación en público, así como la educación en valores, la comunicación audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación, se abordan de una manera transversal a lo largo de todo el curso.

El carácter plástico y creativo de la asignatura permite como ejercicio extraordinario la ilustración de un pequeño texto, con las técnicas que se conozcan o se hayan tratado en la clase, también para fomentar la comprensión lectora y, a la vez, la creatividad, autonomía e imaginación que requiere la materia. También se realizarán ejercicios de descripción de imágenes y de sustitución de palabras por imágenes en un texto dado.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación estará presente durante todo el curso para la búsqueda, uso y comentario de imágenes. Será necesario prevenir a los alumnos frente a las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

El trabajo colaborativo permite fomentar el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, así como la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres. En este sentido, alentaremos el rechazo de la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

En otro orden de cosas, será igualmente importante la valoración crítica de los hábitos sociales y el consumo, así como el fomento del cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

Potenciaremos el trabajo en grupo y las técnicas cooperativas que fomenten el trabajo consensuado, la toma de decisiones en común, la valoración y el respeto de las opiniones de los demás, así como la autonomía de criterio y la autoconfianza.

Actividades Complementarias y Extraescolares

No está previsto realizar actividades extraescolares en 1º ESO.

Criterios de Calificación

Criterios de calificación: Sobre una Calificación total de 10 y para cada Unidad Didáctica:

-**Ejercicios y Láminas:** un 50% de la nota corresponderá a la comprensión y razonamiento de las soluciones, un 30% a la claridad y la limpieza, y otro 20% a la actitud e interés por los contenidos tratados.

-**Examen escrito** (opcional) del que un 80% de la nota corresponderá a la correcta resolución de los problemas, y un 20% a la claridad y la limpieza en las resoluciones. En caso de realizarse el examen, su calificación hará media al 50% con la calificación obtenida en los ejercicios y láminas.

Temporalización y organización de los Contenidos.

Criterios de Evaluación/ Estándares de Aprendizaje/ Competencias Clave/ Procedimientos e Instrumentos de Evaluación

Los contenidos se desarrollan en 9 unidades didácticas que serán calificadas según los siguientes criterios y que quedan divididas como sigue.

Primer Trimestre

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<p>U.D. 1</p> <p>1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el clarooscuro.</p> <p>2. El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos</p> <p>3. Las texturas: textura visual y textura táctil. Técnicas para la creación de texturas.</p>	<p>Entre paréntesis los Estándares de aprendizaje con que se relacionan.</p> <p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen (1,2)</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. (1,3,5)</p> <p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). (4,5,8)</p> <p>4. Experimentar con los colores primarios y secundarios. (6,7)</p> <p>5. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. (4,6,7)</p> <p>6. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. (5,8)</p>	<p>Entre paréntesis las Competencias Clave con que se relacionan.</p> <p>1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. (CL,CA,CC,CD,CS)</p> <p>2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. (CA,CI,CC,CS)</p> <p>3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. (CA,CI,CC,CS)</p> <p>4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas. (CA,CI,CC,CS)</p> <p>5. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) (CA,CC,CS)</p> <p>6. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. (CA,CI,CC,CD,CS)</p> <p>7. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. (CA,CC,CS)</p> <p>8. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. (CA,CC,CS)</p>	<p>Entre paréntesis los Criterios de evaluación con que se relacionan.</p> <p>1-Realización de ejercicios y Láminas de: -el punto y la línea: composición. 2 láminas: 20% de la nota (1,2,3) -tipos de líneas y sus aplicaciones. 3 láminas: 30% de la nota (1,2,3) -estudio de una obra abstracta. 1 lámina: 20% de la nota (1) -mezclas de color y texturas visuales. 6 láminas: 30% de la nota (4,5,6)</p> <p>2-Examen escrito (opcional)</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Procedimientos e Instrumentos de evaluación
<p>U.D. 2</p> <p>1. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.</p> <p>2. El collage: distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.</p> <p>3. Procedimientos y técnicas: Secas, húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales.</p>	<p>Entre paréntesis los Estándares de aprendizaje con que se relacionan.</p> <p>1. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. (1,6)</p> <p>2. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráficas plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage. (2,3,4,5,6,)</p>	<p>Entre paréntesis las Competencias Clave con que se relacionan.</p> <p>1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. (CA,CI)</p> <p>2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. (CA,CC)</p> <p>3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. (CI,CC,CA)</p> <p>4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. (CI,CC,CA)</p> <p>5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. (CI,CC,CA,CL)</p> <p>6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. (CI,CS)</p>	<p>Entre paréntesis los Criterios de evaluación con que se relacionan.</p> <p>1-Realización de ejercicios y Láminas de: -manejo de los lápices y rotuladores de colores. 6 láminas: 30% de la nota. (2) -manejo de las témperas. 2 láminas: 20% de la nota. (2) -ilustración de un texto, bocetos y ejecución definitiva. 1 lámina: 20% de la nota. (1,2) -elaboración de figuras planas con 1 lámina: 10% de la nota. (1,2) -collage, corte y rasgado. 2 láminas: 20% de la nota. (2)</p> <p>2-Examen escrito (opcional)</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<p>U.D. 3</p> <p>1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.</p> <p>2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.</p> <p>3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.</p> <p>4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.</p> <p>5. Resolución de trazados con rectas y curvas.</p>	<p>Entre paréntesis los Estándares de aprendizaje con que se relacionan.</p> <p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. (1,2,3)</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. (1,2,3)</p> <p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. (1,2,3)</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. (4,5)</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. (4,5,6)</p> <p>6. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. (6)</p>	<p>Entre paréntesis las Competencias Clave con que se relacionan.</p> <p>1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. (CM,CA)</p> <p>2. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. (CM)</p> <p>3. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. (CM,CA)</p> <p>4. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. (CM)</p> <p>5. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. (CM)</p> <p>6. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. (CM)</p>	<p>Entre paréntesis los Criterios de evaluación con que se relacionan.</p> <p>1-Realización de ejercicios y Láminas de: -manejo de escuadra, cartabón y compás. 3 láminas: 30% de la nota. (todos)</p> <p>-operaciones con segmentos. 2 láminas: 20% de la nota. (1,2,6)</p> <p>-trazados de paralelas y Perpendiculares con distinta inclinación. 2 láminas: 20% de la nota. (1 ,3)</p> <p>-figuras curvas , división de la circunferencia en partes iguales. 3 láminas: 30% de la nota. (4,5)</p> <p>2-Examen escrito (opcional)</p>

Segundo Trimestre

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<p>U.D. 4</p> <p>1. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.</p> <p>2. La proporción: teorema de Thales.</p> <p>3. División de un segmento mediante el Teorema de Thales.</p> <p>4. Ángulos. Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones</p>	<p>Entre paréntesis los Estándares de aprendizaje con que se relacionan.</p> <p>1. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. (1,3)</p> <p>2. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. (1,2)</p> <p>3. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. (3)</p> <p>4. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. (4)</p> <p>5. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. (5,6)</p> <p>6. Conocer lugares geométricos y definirlos. (7)</p>	<p>Entre paréntesis las Competencias Clave con que se relacionan.</p> <p>1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>2. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>3. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>4. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>5. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p> <p>6. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p> <p>7. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p> <p>(CM ,CA: todos)</p>	<p>Entre paréntesis los Criterios de evaluación con que se relacionan.</p> <p>1-Realización de ejercicios y Láminas de: -trazados geométricos: mediatriz y bisectriz. Thales. Explicación escrita. 3 láminas: 30% de la nota. (3,4,5,6) -determinación de distancias. 2 láminas: 20% de la nota. (4) -construcción de figuras semejantes: Thales. 1 lámina: 20% de la nota. (5) -operaciones con ángulos y construcción. 3 láminas: 30% de la nota. (1,2,3)</p> <p>2-Examen escrito (opcional)</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<p>U.D. 5</p> <p>1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.</p> <p>2. Significación de las imágenes: significativo-significado: símbolos e iconos. Iconicidad</p> <p>3. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual.</p>	<p>Entre paréntesis los Estándares de aprendizaje con que se relacionan.</p> <p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. (1,3,4,11)</p> <p>2. Identificar significativo y significado en un signo visual. (2)</p> <p>3. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. (1)</p> <p>4. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos. (5,9)</p> <p>5. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. (6,7,8,9)</p> <p>6. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. (10)</p> <p>7. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. (1,9)</p> <p>8. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. (11)</p>	<p>Entre paréntesis las Competencias Clave con que se relacionan.</p> <p>1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. (CC,CS,CA, CL)</p> <p>2. Distingue significativo y significado en un signo visual. (CC,CS,CA)</p> <p>3. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. (CC,CS,CA,CL)</p> <p>4. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas sacando conclusiones e interpretando su significado. (CC,CS,CI,CL)</p> <p>5. Distingue símbolos de iconos. (CC,CS,CA,CI)</p> <p>6. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. (CC,CS,CA,CI)</p> <p>7. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. (CC,CS,CA,CI)</p> <p>8. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. (CC,CS,CA,CI)</p> <p>9. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. (CC,CA,CI)</p> <p>10. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. (CC,CL,CI,CA)</p> <p>11. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. (CI,CD,CS,CA)</p>	<p>Entre paréntesis los Criterios de evaluación con que se relacionan.</p> <p>1-Realización de ejercicios y Láminas de: -análisis y comentario de imágenes. 2 láminas: 30% de la nota. (1,2,3,7) -creación de imágenes abstractas y figurativas. 2 láminas: 30% de la nota. (4,5) -ilustración. 1 lámina: 20% de la nota. (4,5) -Cómic y secuencia de imágenes. 2 láminas: 20% de la nota. (6,7,8)</p> <p>2-Examen escrito (opcional)</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<p>U.D. 6</p> <p>1. Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición.</p> <p>1. Realización de un proyecto de animación.</p>	<p>Entre paréntesis los Estándares de aprendizaje con que se relacionan.</p> <p>1. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. (2)</p> <p>2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. (1,3,4,5,6)</p> <p>3. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. (7)</p>	<p>Entre paréntesis las Competencias Clave con que se relacionan.</p> <p>1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. (CI,CA)</p> <p>2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. (CC,CI,CA,CS)</p> <p>3. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. (CC,CL,CI,CA)</p> <p>4. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. (CI,CA)</p> <p>5. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. (CC,CI,CA)</p> <p>6. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. (CC,CS,CI,CA)</p> <p>7. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. (CC,CI,CA,CD)</p>	<p>Entre paréntesis los Criterios de evaluación con que se relacionan.</p> <p>1-Realización de ejercicios y Láminas de: -encuadres verticales y horizontales. 1 lámina: 10% de la nota. (2)</p> <p>-encuadres fotográficos. 1 lámina: 10% de la nota. (1,2)</p> <p>-composiciones Simétricas y Asimétricas. 1 lámina: 20% de la nota. (2)</p> <p>-composiciones con 3, 4 y 5 elementos. 2 láminas: 20% de la nota. (2)</p> <p>-composiciones modulares. 2 láminas: 20% de la nota. (1,2)</p> <p>-comentario de un cartel. 1 lámina: 10% de la nota. (1,2)</p> <p>-secuencia de imágenes. 1 lámina: 10% de la nota. (3)</p> <p>2-Examen escrito (opcional)</p>

Tercer Trimestre

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<p>U.D. 7</p> <p>1. Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.</p>	<p>Entre paréntesis los Estándares de aprendizaje con que se relacionan.</p> <p>1. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. (1)</p> <p>2. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). (2)</p> <p>3. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. (3)</p> <p>4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. (4)</p>	<p>Entre paréntesis las Competencias Clave con que se relacionan.</p> <p>1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 2. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 3. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 4. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>(CM ,CA: todos)</p>	<p>Entre paréntesis los Criterios de evaluación con que se relacionan.</p> <p>1-Realización de ejercicios y Láminas de: -tipos de triángulos. 1 lámina: 20% de la nota. (1) -construcción de triángulos. 3 láminas: 30% de la nota. (2,4) -hallar rectas y puntos notables. 3 láminas: 30% de la nota. (3) -redes modulares triangulares, triángulo equilátero. 1 lámina: 20% de la nota. (1,2)</p> <p>2-Examen escrito (opcional)</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<p>U.D. 8</p> <p>1. Los cuadriláteros: clasificación, trazados.</p>	<p>Entre paréntesis los Estándares de aprendizaje con que se relacionan.</p> <p>1. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. (1)</p> <p>2. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. (2)</p>	<p>Entre paréntesis las Competencias Clave con que se relacionan.</p> <p>1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 2. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>(CM ,CA : todos)</p>	<p>Entre paréntesis los Criterios de evaluación con que se relacionan.</p> <p>1-Realización de ejercicios y Láminas de: -tipos de cuadriláteros. 1 lámina: 20% de la nota. (1) -construcción de cuadriláteros. 2 láminas: 40% de la nota. (2) -redes modulares sencillas, Cuadrado y rectángulo. 2 láminas: 40% de la nota. (1,2)</p> <p>2-Examen escrito (opcional)</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<p>U.D. 9</p> <p>1. Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.</p>	<p>Entre paréntesis los Estándares de aprendizaje con que se relacionan.</p> <p>1. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. (1)</p> <p>2. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. (2)</p> <p>3. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. (3)</p>	<p>Entre paréntesis las Competencias Clave con que se relacionan.</p> <p>1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 2. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 3. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>(CM ,CA : todos)</p>	<p>Entre paréntesis los Criterios de evaluación con que se relacionan.</p> <p>1-Realización de ejercicios y Láminas de: -construcción de polígonos. 2 láminas: 40% de la nota. (1,2,3) -polígonos estrellados. 2 láminas: 40% de la nota. (1,2,3) -red modular hexagonal. 1 lámina: 20% de la nota. (1,2,3)</p> <p>2-Examen escrito (opcional)</p>