



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE LA ASIGNATURA
“EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL”**

4º ESO
Curso 2020/21

DEPARTAMENTO DE ARTE

INDICE

INTRODUCCIÓN	pág.3
1.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	pág.3
1.2. OBJETIVOS DE LA ETAPA	pág.4
2.2. COMPETENCIAS CLAVE	pág. 5
2.2.1. Las Competencias Clave en el Sistema educativo español.	
2.2.2. Descripción de las Competencias Clave.	
2.2.3. Contribución del área al desarrollo de las Competencias Clave.	
2.2.4. Las Competencias Clave y los Objetivos de la etapa.	
2.2.5. Las Competencias Clave en el currículo.	
2.2.6. Estrategias metodológicas para trabajar por competencias.	
2.2.7. La evaluación de las Competencias Clave.	
2.3. CONTENIDOS	pág.11
2.3.1 Organización de los contenidos.	
2.3.1.1. Estructura y distribución.	
2.3.1.2. Secuenciación.	
2.3.1.3. Contenidos estándares	
2.3.2. Relación de las unidades didácticas y temporalización.	
2.4. METODOLOGÍA	pág. 13
2.4.1 Características generales.	
2.4.2. Distribución del horario semanal.	
2.4.3. Agrupamiento de alumnos.	
2.4.4. Recursos materiales y didácticos.	
2.4.5. Sistemas de motivación y participación de los alumnos.	
2.5. EVALUACIÓN	pág.17
2.5.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.	
2.5.2. Instrumentos de evaluación.	
2.5.3. Criterios de calificación.	
2.5.4. Sistema de recuperación de evaluaciones pendientes.	
2.5.5. Procedimientos y actividades de recuperación de materias pendientes de cursos anteriores.	
2.5.6. Alumnos que no pueden ser evaluados mediante evaluación continua.	
2.5.7. Información a padres y proceso de reclamación	
2.6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	pág. 22
2.7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	pág. 23
2.7.1. Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo.	
2.7.2. Atención a la diversidad en relación a la comunidad educativa	
2.8. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	pág. 24
2.9. CONTENIDOS TRANSVERSALES	pág. 25
2.10. MEDIDAS NECESARIAS PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS, INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	pág. 25
2.11. PROCESO PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	
2.11.1. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	pág. 25
2.12. DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS	pág. 31

ANEXOS.

LEGISLACIÓN VIGENTE: NORMATIVA ESTATAL - NORMATIVA AUTONÓMICA

1. INTRODUCCIÓN.

1.1. Justificación de la programación.

El éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje depende en gran medida de que se clarifiquen previamente los objetivos y de que se consensúe de forma armonizada y sistemática el plan de acción educativa para la etapa en sus diversos aspectos: qué debe aprender el alumno o alumna (contenidos), en qué orden (secuencia), para qué (capacidades finales de los alumnos), cómo (metodología) y con qué medios (libros, cuadernos, otros materiales). Todos estos elementos, junto con el planteamiento de la atención a la diversidad del alumnado, las líneas maestras de la orientación y tutoría, el tratamiento de los temas transversales y la explicitación de los criterios de evaluación, configuran la guía sobre la cual se levantan los pilares que configuran el curso.

La programación curricular se convierte así en una carta de navegar, un instrumento práctico y público que permite a cada profesor encuadrar sus programaciones de aula en el marco conjunto de actuación, y a todos los agentes educativos (dirección, profesores, padres y alumnos) conocer la propuesta pedagógica del centro para la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria, así como las correcciones generales que pueden plantearse o los mecanismos de ampliación, refuerzo o adaptación que deben ponerse en marcha.

Esta programación ha sido elaborada siguiendo las pautas mencionadas en los siguientes documentos:

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de Educación Secundaria Obligatoria.

De acuerdo con la LOMCE, el currículo estará integrado por los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa; los contenidos, o conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos y a la adquisición de competencias; las competencias, o capacidades para activar y aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, para lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos; la metodología didáctica, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo de los docentes; los estándares y resultados de aprendizaje evaluables; y los criterios de evaluación del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

a) Objetivos: referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

b) Contenidos: conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

c) Competencias: capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

d) Estándares de aprendizaje evaluables: especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

e) Criterios de evaluación: son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.

g) Metodología didáctica: conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

Los PRINCIPIOS GENERALES en esta etapa, de acuerdo con el R.D. 1105/2014, de 26 de diciembre, son los siguientes:

La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en ellos hábitos de estudio y de trabajo; prepararles para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos.

En la Educación Secundaria Obligatoria se prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado.

La Educación Secundaria Obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y al logro de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y la adquisición de las competencias correspondientes y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y competencias y la titulación correspondiente.

La etapa de Educación Secundaria Obligatoria se organiza en materias y comprende dos ciclos, el primero de tres cursos escolares y el segundo de uno. Estos cuatro cursos se seguirán ordinariamente entre los doce y los dieciséis años de edad.

El segundo ciclo o cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria tendrá un carácter fundamentalmente propedéutico.

1.2. OBJETIVOS DE LA ETAPA

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- 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.
- 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.
- 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.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás y resolver pacíficamente los conflictos, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- 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.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en uno mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- 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.

- 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, y contribuir así a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2.2. COMPETENCIAS CLAVE

2.2.1. Las Competencias Clave en el Sistema educativo español.

Las orientaciones de la Unión Europea insisten en la necesidad de la adquisición de las competencias clave por parte de la ciudadanía como condición indispensable para lograr que los individuos alcancen un pleno desarrollo personal, social y profesional que se ajuste a las demandas de un mundo globalizado y haga posible el desarrollo económico, vinculado al conocimiento.

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Las competencias se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias y la vinculación de este con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

El conocimiento competencial integra un conocimiento de base conceptual: conceptos, principios, teorías, datos y hechos (conocimiento declarativo-saber decir); un conocimiento relativo a las destrezas, referidas tanto a la acción física observable como a la acción mental (conocimiento procedimental-saber hacer); y un tercer componente que tiene una gran influencia social y cultural, y que implica un conjunto de actitudes y valores (saber ser).

Por otra parte, el aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el conocimiento de base conceptual (“conocimiento”) no se aprende al margen de su uso, del “saber hacer”; tampoco se adquiere un conocimiento procedimental (“destrezas”) en ausencia de un conocimiento de base conceptual que permite dar sentido a la acción que se lleva a cabo.

Dado que el aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral, el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa, tanto en los ámbitos formales como en los no formales e informales.

Su dinamismo se refleja en que las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas.

Además, este aprendizaje implica una formación integral de las personas que, al finalizar la etapa académica, serán capaces de transferir aquellos conocimientos adquiridos a las nuevas instancias que aparezcan en la opción de vida que elijan. Así, podrán reorganizar su pensamiento y adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus actuaciones y descubrir nuevas formas de acción y nuevas habilidades que les permitan ejecutar eficientemente las tareas, favoreciendo un aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Las Competencias Clave del currículo son las siguientes:

- 1.º Comunicación lingüística. (CCL)
- 2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)
- 3.º Competencia digital. (CD)
- 4.º Aprender a aprender. (CAA)
- 5.º Competencias sociales y cívicas. (CSC)
- 6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIE)
- 7.º Conciencia y expresiones culturales. (CEEC)

Se potenciará el desarrollo de las Competencias básicas o disciplinares (Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología), aunque también se atenderá al resto de Competencias Clave de tratamiento transversal.

2.2.2. Descripción de las Competencias Clave.

La COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL), es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva.

Para el adecuado desarrollo de esta competencia se debe atender a los cinco componentes que la constituyen y a las dimensiones en las que se concretan:

El componente lingüístico comprende diversas dimensiones: la léxica, la gramatical, la semántica, la fonológica, la ortográfica y la ortoépica, entendida esta como la articulación correcta del sonido a partir de la representación gráfica de la lengua.

El componente pragmático-discursivo contempla tres dimensiones: la sociolingüística (vinculada con la adecuada producción y recepción de mensajes en diferentes contextos sociales); la pragmática (que incluye las microfunciones comunicativas y los esquemas de interacción); y la discursiva (que incluye las macrofunciones textuales y las cuestiones relacionadas con los géneros discursivos).

El componente socio-cultural incluye dos dimensiones: la que se refiere al conocimiento del mundo y la dimensión intercultural.

El componente estratégico permite al individuo superar las dificultades y resolver los problemas que surgen en el acto comunicativo. Incluye tanto destrezas y estrategias comunicativas para la lectura, la escritura, el habla, la escucha y la conversación, como destrezas vinculadas con el tratamiento de la información, la lectura multimodal y la producción de textos electrónicos en diferentes formatos; asimismo, también forman parte de este componente las estrategias generales de carácter cognitivo, metacognitivo y socioafectivas que el individuo utiliza para comunicarse eficazmente, aspectos fundamentales en el aprendizaje de las lenguas extranjeras.

Por último, la competencia en comunicación lingüística incluye un componente personal que interviene en la interacción comunicativa en tres dimensiones: la actitud, la motivación y los rasgos de personalidad.

La COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT), inducen y fortalecen algunos aspectos esenciales de la formación de las personas que resultan fundamentales para la vida.

En una sociedad donde el impacto de las matemáticas, las ciencias y las tecnologías es determinante, la consecución y sostenibilidad del bienestar social exige conductas y toma de decisiones personales estrechamente vinculadas a la capacidad crítica y visión razonada y razonable de las personas. A ello contribuyen la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.

Para el adecuado desarrollo de la competencia matemática resulta necesario abordar cuatro áreas relativas a los números, el álgebra, la geometría y la estadística, interrelacionadas de formas diversas.

Las competencias básicas en ciencia y tecnología son aquellas que proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos. Estas competencias contribuyen al desarrollo del pensamiento científico, pues incluyen la aplicación de los métodos propios de la racionalidad científica y las destrezas tecnológicas, que conducen a la adquisición de conocimientos, la contrastación de ideas y la aplicación de los descubrimientos al bienestar social.

Para el adecuado desarrollo de las competencias en ciencia y tecnología resulta necesario abordar los saberes o conocimientos científicos relativos a la física, la química, la biología, la geología, las matemáticas y la tecnología, los cuales se derivan de conceptos, procesos y situaciones interconectadas.

La COMPETENCIA DIGITAL (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.

Para el adecuado desarrollo de la competencia digital resulta necesario abordar: La información, la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas.

La **COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER (CAA)** es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales.

Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender, y en segundo lugar, el fomento de la organización y la gestión del aprendizaje.

Para el adecuado desarrollo de la competencia de aprender a aprender se requiere de una reflexión que favorezca un conocimiento de los procesos mentales a los que se entregan las personas cuando aprenden, un conocimiento sobre los propios procesos de aprendizaje, así como el desarrollo de la destreza de regular y controlar el propio aprendizaje que se lleva a cabo.

Las **COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)** implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad –entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja–, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social.

La competencia social se relaciona con el bienestar personal y colectivo.

La competencia cívica se basa en el conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos civiles, así como de su formulación en la Constitución española, la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea y en declaraciones internacionales, y de su aplicación por parte de diversas instituciones a escala local, regional, nacional, europea e internacional.

Adquirir estas competencias supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los otros; es decir, aunar lo individual y lo social, lo privado y lo público en pos de soluciones constructivas de los conflictos y problemas de la sociedad democrática.

La competencia **SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)**, implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.

Para el adecuado desarrollo de la competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor resulta necesario abordar:

La capacidad creadora y de innovación.

La capacidad pro-activa para gestionar proyectos.

La capacidad de asunción y gestión de riesgos y manejo de la incertidumbre.

Las cualidades de liderazgo y trabajo individual y en equipo.

Sentido crítico y de la responsabilidad.

La **COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL (CCEC)**, implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

Para el adecuado desarrollo de la competencia para la conciencia y expresión cultural resulta necesario abordar:

El conocimiento, estudio y comprensión de los distintos estilos y géneros artísticos y de las principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico.

El aprendizaje de las técnicas y recursos de los diferentes lenguajes artísticos.

La capacidad de percibir, comprender y enriquecerse con las producciones del mundo del arte y de la cultura.

La potenciación de la iniciativa, la creatividad y la imaginación propias de cada individuo de cara a la expresión de las propias ideas y sentimientos.

El interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

La promoción de la participación en la vida y la actividad cultural de la sociedad.

El desarrollo de la capacidad de esfuerzo, constancia y disciplina como requisitos necesarios para la creación de cualquier producción artística de calidad, así como habilidades de cooperación que permitan la realización de trabajos colectivos.

2.2.3. Contribución del área al desarrollo de las Competencias Clave.

En la descripción del modelo competencial, incluimos el marco de descriptores competenciales ya que suponen una reflexión y reconfiguración de los contenidos desde un enfoque de aplicación que permita el entrenamiento de las mismas. Las competencias no se estudian, ni se enseñan, se entrenan. Para ello

debemos generar tareas de aprendizaje donde permitamos a los alumnos la aplicación del conocimiento mediante metodologías de aula activas.

Abordar cada competencia de manera global en cada unidad didáctica es inabarcable, para ello cada una se rompe en indicadores, grandes pilares que permiten describirla de una manera más precisa. Podemos encontrar entre 3 y 6 indicadores por competencia.

Cada indicador sigue siendo todavía demasiado general, por lo que lo rompemos en lo que hemos llamado descriptores de la competencia que «describen» al alumno competente en este ámbito. Por cada indicador encontraremos entre 3 y 6 descriptores redactados en infinitivo.

En cada unidad didáctica concretaremos el descriptor en desempeños competenciales redactados en tercera persona de presente indicativo. El desempeño será el aspecto concreto de la competencia que podremos entrenar y evaluar de manera explícita en la unidad, será concreto y objetivable y nos indica qué debemos observar en las actividades diseñadas para su entrenamiento.

Para su desarrollo partimos de un marco de descriptores competenciales definido para el proyecto aplicable a toda asignatura y curso.

Respetando el tratamiento específico en algunas áreas, los elementos transversales, tales como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional, se trabajarán desde todas las áreas posibilitando y fomentando que el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos sea el más completo posible.

Por otra parte, el desarrollo de valores presentes también en todas las áreas ayudará a que nuestros alumnos aprendan a desenvolverse desde unos determinados valores que construyan una sociedad bien consolidada en la que todos podamos vivir.

La diversidad de alumnos con sus estilos de aprendizaje diferente, nos llevará a trabajar desde las **diferentes potencialidades** que poseen, apoyándonos siempre en sus fortalezas para poder dar respuesta a sus necesidades.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.

Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
- Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.

Comunicación lingüística

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística, y al explorar diferentes canales de comunicación.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales.

- Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

En caso de centros bilingües o plurilingües que impartan la asignatura en otra lengua:

- Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.
- Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

Competencia digital

Dentro del área aparecen contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

Conciencia y expresiones culturales

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de 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.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.

- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

Aprender a aprender

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

Los contenidos del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se agrupan en varios bloques. Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje se formulan para el cuarto curso de Educación Secundaria.

El alumnado deberá adquirir unos conocimientos y unas destrezas básicas que le permitan adquirir una cultura plástica y visual.

2.2.4. Las Competencias Clave y los Objetivos de la etapa.

Las competencias clave deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos definidos para la Educación Secundaria Obligatoria.

La relación de las competencias clave con los objetivos de la etapa hace necesario diseñar estrategias para favorecer la incorporación de los alumnos a la vida adulta y servir de cimiento para su aprendizaje a lo largo de su vida.

La adquisición eficaz de las competencias clave por parte del alumnado y su contribución al logro de los objetivos de las etapas educativas, requiere del diseño de actividades de aprendizaje integradas que permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

2.2.5. Las Competencias Clave en el currículo.

Las competencias clave deben estar integradas en las áreas o materias de las propuestas curriculares, y en ellas definirse, explicitarse y desarrollarse suficientemente los resultados de aprendizaje que los alumnos y alumnas deben conseguir.

Las competencias deben cultivarse en los ámbitos de la educación formal, no formal e informal a lo largo de toda la vida.

Todas las áreas o materias del currículo deben participar en el desarrollo de las distintas competencias del alumnado.

La selección de los contenidos y las metodologías debe asegurar el desarrollo de las competencias clave a lo largo de la vida académica.

Los criterios de evaluación deben servir de referencia para valorar lo que el alumnado sabe y sabe hacer en cada área o materia. Estos criterios de evaluación se desglosan en estándares de aprendizaje evaluables.

El conjunto de Estándares de aprendizaje evaluables de un área o materia determinada dará lugar a su perfil de área o materia.

Todas las áreas y materias deben contribuir al desarrollo competencial.

2.2.6. Estrategias metodológicas para trabajar por competencias.

Todo proceso de enseñanza-aprendizaje debe partir de una planificación rigurosa de lo que se pretende conseguir, teniendo claro cuáles son los objetivos o metas, qué recursos son necesarios, qué métodos didácticos son los más adecuados y cómo se evalúa el aprendizaje y se retroalimenta el proceso.

Los métodos didácticos han de elegirse en función de lo que se sabe que es óptimo para alcanzar las metas propuestas y en función de los condicionantes en los que tiene lugar la enseñanza.

Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

Para potenciar la motivación por el aprendizaje de competencias se requieren, además, metodologías activas y contextualizadas. Aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos.

Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares.

Para un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir compartir y construir el conocimiento y dinamizar la sesión de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas.

El trabajo por proyectos ayuda al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales.

El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas, con el objeto de atender a la diversidad en el aula, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales.

Finalmente, es necesaria una adecuada coordinación entre los docentes sobre las estrategias metodológicas y didácticas que se utilicen.

2.2.7. La evaluación de las Competencias Clave.

Tanto en la evaluación continua en los diferentes cursos como en las evaluaciones finales en las diferentes etapas educativas, para poder evaluar las competencias es necesario elegir estrategias e instrumentos para evaluar al alumnado de acuerdo con sus desempeños en la resolución de problemas que simulen contextos reales, movilizando sus conocimientos, destrezas y actitudes.

Han de establecerse las relaciones de los estándares de aprendizaje evaluables con las competencias a las que contribuyen, para lograr la evaluación de los niveles de desempeño competenciales alcanzados por el alumnado.

La evaluación del grado de adquisición de las competencias debe estar integrada con la evaluación de los contenidos, en la medida en que ser competente supone movilizar los conocimientos y actitudes para dar respuesta a las situaciones planteadas, dotar de funcionalidad a los aprendizajes y aplicar lo que se aprende desde un planteamiento integrador.

Los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como Rúbricas o escalas de evaluación. Estos indicadores de logro deben incluir rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad.

El profesorado debe utilizar procedimientos de evaluación variados e incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación. En todo caso, los distintos procedimientos de evaluación utilizables, como la observación sistemática del trabajo de los alumnos, las pruebas orales y escritas, el portfolio, los protocolos de registro, o los trabajos de clase, permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

Las evaluaciones externas de fin de etapa tendrán en cuenta, tanto en su diseño como en su evaluación los estándares de aprendizaje evaluables del currículo.

2.3. CONTENIDOS

2.3.1. Organización de los contenidos

Los contenidos del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se agrupan en varios bloques. Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje se formulan para el segundo ciclo de Educación Secundaria.

El alumnado deberá adquirir unos conocimientos y unas destrezas básicas que le permitan adquirir una cultura plástica y visual.

2.3.2. Estructura y distribución

Bloque 1. Expresión plástica

Bloque 2. Dibujo Técnico

Bloque 3. Fundamentos del diseño

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

Bloque 5. Procedimientos y técnicas.

2.3.1.2. Secuenciación.

1ª Evaluación: Temas: 1, 2 y 3

2º Evaluación: Temas: 4, 5 y 6

3ª Evaluación: Temas: 7, 8 y 9

2.3.1.3. Contenidos estándares

Bloque 1. Expresión plástica

1. Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos.
2. Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen.
3. Técnicas de grabado y estampación.
4. Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición.
5. Estructura de la forma.
6. Simbología y psicología del color.
7. Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.
8. El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Materiales de Dibujo Técnico.
2. Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros.
3. Polígonos regulares. Polígonos estrellados.
4. Tangencias y enlaces.
5. Geometría descriptiva. Tipos de proyección.
6. Sistemas de representación: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.
7. El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. La comunicación visual: elementos y finalidades.
2. Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.
3. Las formas básicas del diseño.
4. Composiciones modulares. Técnicas.
5. Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades.
6. La imagen corporativa.
7. Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.
8. El diseño asistido por ordenador.
9. Programas de dibujo.
10. Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Lenguaje audiovisual. Características.
2. Lenguaje fotográfico. Cámaras.
3. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas.
4. Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.
5. Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.

6. Lenguaje televisivo. Géneros.
7. Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.
8. Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.
9. Multimedia.
10. El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.

2.3.2. Relación de las unidades didácticas y temporalización.

1ª EVALUACIÓN.

PRUEBA INICIAL: 1ª semana de curso de Septiembre (aproximadamente)

UNIDAD 1: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

UNIDAD 2: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

UNIDAD 3: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

UNIDAD 4: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

EXAMEN DE 1ª EVALUACIÓN: en última semana del trimestre.

Nota media Final: trabajos realizados en clase + exámen Teoría (en caso de que hubiese que realizar exámen de teoría referente a las unidades 1, 2, 3 y 4).

2ª EVALUACIÓN

UNIDAD 5: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

UNIDAD 6: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

UNIDAD 7: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

UNIDAD 8: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

EXAMEN DE 2ª EVALUACIÓN: en última semana del trimestre.

Nota media Final: trabajos realizados en clase + exámen Teoría (en caso de que hubiese que realizar exámen de teoría referente a las unidades 5, 6, 7 y 8).

3ª EVALUACIÓN

UNIDAD 9: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

UNIDAD 10: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

UNIDAD 11: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

UNIDAD 12: Tiempo estipulado de resolución en aula: 2/2,5 semanas

EXAMEN DE 3ª EVALUACIÓN: en última semana del trimestre.

Nota media Final: trabajos realizados en clase + exámen Teoría (en caso de que hubiese que realizar exámen de teoría referente a las unidades 9, 10, 11, y 12).

RECUPERACIONES:

Junio, última semana de curso aproximadamente

(Tan sólo se realizará exámen final a aquellos alumnos que durante el curso tubieran suspenso algún examen teórico o la nota media de los trabajos prácticos no fuese de "Suficiente")

2.4. METODOLOGÍA

2.4.1. Características Generales:

El proceso de enseñanza-aprendizaje entendemos que debe cumplir los siguientes requisitos:

- Partir del nivel de desarrollo del alumnado y de sus aprendizajes previos.
- Asegurar la construcción de aprendizajes significativos a través de la movilización de sus conocimientos previos y de la memorización comprensiva.

- Posibilitar que los alumnos y las alumnas realicen aprendizajes significativos por sí solos.
- Favorecer situaciones en las que los alumnos y alumnas deben actualizar sus conocimientos.
- Proporcionar situaciones de aprendizaje que tienen sentido para los alumnos y alumnas, con el fin de que resulten motivadoras.

En coherencia con lo expuesto, los principios que orientan nuestra práctica educativa son los siguientes:

- Metodología activa.
Supone atender a aspectos íntimamente relacionados, referidos al clima de participación e integración del alumnado en el proceso de aprendizaje:
 - Integración activa de los alumnos y alumnas en la dinámica general del aula y en la adquisición y configuración de los aprendizajes.
 - Participación en el diseño y desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje.
- Organización del trabajo.

El trabajo con los alumnos y alumnas se estructura en dos fases sucesivas:

Información

Se trata de sistematizar y facilitar el trabajo individual y en grupo para que su organización no reste tiempo ni efectividad a cada sesión de clase.

El planteamiento, los contenidos, las imágenes y las actividades tienen como referencia preferente el mundo actual y su faceta visual y tecnológica. Se organizan los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto, para después ir enlazando con otros de mayor complejidad. Se intenta en todo momento conectar con los intereses e inquietudes de los alumnos, proporcionándoles de forma atractiva la finalidad de los aprendizajes. Los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad, de manera que en los primeros cursos se introducen de manera simple, mientras que en los últimos se llega a una especialización. La operatividad es un criterio fundamental que se basa en la idea de imagen como código comunicativo: “saber leer imágenes y comunicar con las mismas”.

Los contenidos se estructuran en tres bloques fundamentales, que aparecen a lo largo de los cuatro cursos:

- Elementos de los lenguajes visuales.
- Análisis de la forma.
- Representación del volumen.

Práctica

La segunda parte se centra en la práctica de ejercicios

- Se propone una variada gama de actividades para que, según el criterio del profesor/a, cada alumna y alumno realice las que resulten más adecuadas a su nivel.
- Se singularizan los ejercicios que se consideran alcanzables por la mayoría de los alumnos y que condensan los objetivos de la unidad.
- Los ejercicios suelen dividirse en dos clases: individuales y en grupo.
- Se dan indicaciones para promover la creatividad del alumno y la búsqueda por su parte de nuevas actividades.

Para que el alumno interiorice la técnica de ejecución de los ejercicios, se emplean dibujos resueltos, propuestas de dibujos y descripciones o explicaciones.

2.4.2. Distribución del horario semanal:

2 horas: 4º ESO distribuidos en 2 grupos A y B

2.4.3. Agrupamiento de los alumnos:

Los diversos modelos de agrupamiento que adopta el centro son una dimensión esencial del Proyecto Curricular. Creemos que utilizar un único modelo de agrupamiento, con independencia de la diversidad de características del conjunto de alumnos y de las actividades de enseñanza-aprendizaje, limita el potencial enriquecedor del proceso educativo.

La diversidad de agrupamientos a lo largo de este proceso cumple dos objetivos:

- Proporciona una mejor explotación de las actividades escolares.
- Constituye un instrumento de adecuación metodológica a las necesidades de nuestros alumnos y alumnas.

La selección de los diversos tipos de agrupamiento que se van a articular atiende a los siguientes principios:

- Parten del modelo educativo del centro.
- Responden a las posibilidades y recursos, materiales y humanos, del centro.
- Son suficientemente flexibles para realizar adecuaciones puntuales en ciertas actividades.
- Parten de la observación real de nuestros alumnos y alumnas y de la predicción de sus necesidades.
- Mantienen una estrecha relación con la naturaleza disciplinar de la actividad o área.

Los criterios de distribución del alumnado por aulas obedecen a un análisis sistemático, que recoge aspectos de debate tan importantes como el punto de partida de los alumnos al llegar al inicio del ciclo y de cada curso, las peculiaridades educativas del centro y la naturaleza del área o actividad.

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos, en función de las necesidades que plantee la respuesta a la diversidad y necesidades de los alumnos, y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza/aprendizaje.

Así, partiendo del agrupamiento más común (grupo-clase), y combinado con el trabajo individual, se acudirá al **pequeño grupo cuando se quiera buscar el refuerzo para los alumnos con un ritmo de aprendizaje más lento** o la ampliación para aquellos que muestren un ritmo de aprendizaje más rápido; a los grupos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo en los que el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente pero exista coincidencia en cuanto a intereses; o a la constitución de talleres, que darán respuesta a diferentes motivaciones.

MODALIDAD DE AGRUPAMIENTO	NECESIDADES QUE CUBRE
<u>Trabajo individual</u>	<ul style="list-style-type: none">- Actividades de reflexión personal.- Actividades de control y evaluación.
<u>Pequeño grupo (apoyo)</u>	<ul style="list-style-type: none">- Refuerzo para alumnos con ritmo más lento.- Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.- Trabajos específicos.
<u>Agrupamiento flexible</u>	Respuestas puntuales a diferencias en: <ul style="list-style-type: none">- Nivel de conocimientos.- Ritmo de aprendizaje.- Intereses y motivaciones.
<u>Talleres</u>	<ul style="list-style-type: none">- Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las

	actividades.
--	--------------

Por su valor intrínseco en el fomento de la adquisición y el desarrollo de habilidades como la autonomía, la toma de decisiones responsable y el trabajo en equipo, es importante que se conformen **grupos de trabajo heterogéneos** para realizar **trabajos cooperativos**. Antes de iniciar los trabajos, se proporcionará al alumnado herramientas que les ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos. Todo ello, obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales.

CRITERIOS DE AGRUPAMIENTO:

- Procedencia de un mismo centro.
- Edad cronológica.
- Nivel de instrucción.
- Ritmo de aprendizaje.
- Intereses.
- Motivación.
- Naturaleza del área o de la actividad.

TIPOS DE AGRUPAMIENTO:

- Aula.
- Gran grupo.
- Pequeño grupo.
- Talleres.
- Comisiones de trabajo.
- Grupos de actividad.

2.4.4. Recursos y materiales didácticos:

Los criterios de selección de los materiales curriculares que sean adoptados por los equipos docentes siguen un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo didáctico anteriormente propuestos. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que perfilan el análisis:

- Adecuación al contexto educativo del centro.
- Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados en el Proyecto Curricular.
- Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de los temas transversales.
- La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
- La adecuación a los criterios de evaluación del centro.
- La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
- La claridad y amenidad gráfica y expositiva.
- La existencia de otros recursos que facilitan la actividad educativa.

Atendiendo a todos ellos, hemos establecido una serie de pautas concretas que dirigirán nuestra selección y que están plasmadas en la siguiente guía de valoración de materiales curriculares:

2.4.5. Sistemas de Motivación y participación de los alumnos.

Consideramos fundamental partir de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos y alumnas, para fomentar la participación activa de las clases, puesto que la metodología empleada en el aula taller consiste en la realización de trabajos, bien sea individual o en grupo.

También será importante arbitrar dinámicas que fomenten el trabajo en grupo, debido a que algunos de los trabajos propuestos en clase es necesario que se lleven a cabo en grupo, incluso a veces, dando opción al

alumno de poder elegir entre la realización de la actividad en grupo o individual, de este modo, la motivación es mayor al dar la posibilidad de elegir.

La utilización de materiales nuevos e incluso desconocidos para ellos, es otro de los recursos que ayudan a despertar el interés en los alumnos, de este modo se muestran integrados y motivados en el aula.

El acabado final de los trabajos y el descubrimientos, a veces, de lo que son “capaces de hacer”, refuerzan su afán de participación e interés en las clases, valorando de este modo los recursos de los que disponen y de su potencialidad.

Para todo ello, las clases serán eminentemente prácticas. Se desarrollarán en espacios diversos: talleres individuales y grupales en el aula taller destinado a impartir esta asignatura, aula de teoría, exterior del Centro y cualquier otro espacio que se considere adecuado para una actividad concreta. Los contenidos teóricos de la asignatura se expondrán en las clases teóricas, justo a las propuestas de prácticas obligatorias y de trabajos, y se complementarán con el asesoramiento personal mientras se trabaja. En todas las clases se realizarán una serie de ejercicios prácticos que se entregarán a la profesora en las fechas indicadas. Otra componente de la materia serán los trabajos que admitirán ser, en parte, realizados fuera de clase, que consistirán en la realización de una serie de ejercicios prácticos que apliquen los conocimientos y las capacidades de crítica e investigación. Éstos tendrán su fecha de entrega a lo largo del curso y como último plazo el día fijado por el Centro para el examen ordinario de la asignatura. La mayor parte de las actividades y trabajos serán generalmente individuales, si no se expresa lo contrario en algún caso que así lo aconseje.

2.5. EVALUACIÓN

2.5.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Bloque 1. Expresión plástica

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.

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.

2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

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.

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.

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.

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.

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo técnico

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.
 - 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de dibujo técnico.
 - 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
 - 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
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.
 - 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
 - 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
 - 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
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.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

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.
 - 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.
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.
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.
 - 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
 - 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.
 - 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
 - 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

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.
 - 1.2. Realiza un *story board* a modo de guion para la secuencia de una película.
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.
 - 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
 - 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
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.
 - 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
 - 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de esta 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.

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento de los alumnos y estos adquieren un mayor grado de protagonismo.

En concreto, en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

Necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman el andamiaje de la asignatura. 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.

Por otro lado, cada alumno parte de unas potencialidades que definen sus inteligencias predominantes. Enriquecer las tareas con actividades que se desarrollen desde la **teoría de las inteligencias múltiples** facilita que todos puedan llegar a comprender los contenidos que pretendemos transmitir para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es indispensable la **vinculación a contextos reales**, así como generar posibilidades de aplicación de los contenidos adquiridos. Para ello, las tareas competenciales facilitan este aspecto, que se podría complementar con proyectos de aplicación de los contenidos.

Con respecto a las actividades complementarias que se pueden proponer al alumnado, conviene reflexionar sobre estas cuestiones:

- ¿Se consiguieron los objetivos propuestos a partir de las actividades realizadas?
- ¿Cuál fue el resultado de la realización de las actividades?
- ¿Cuáles de ellas han gustado más?
- ¿Qué propuestas de mejora podemos señalar?

Para registrar las evidencias de aprendizaje vinculadas a los estándares utilizaremos portafolios de aprendizaje en el aula. A lo largo de las distintas unidades didácticas iremos planificando la realización y recogida de productos que muestren el nivel de consecución del estándar y la evolución del mismo a lo largo del curso.

El portafolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de evolución del alumno. Puede pautarse la recogida de evidencias o dejar al alumno que seleccione cuáles quiere mostrar. Cada evidencia lleva una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal. El documento del portafolio puede realizarse en papel o en formato digital.

En el anexo de evaluación se presenta un posible guion para su realización.

Las evidencias que podemos recoger en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pueden ser:

- Actividades del libro o de la guía que trabajen explícitamente sobre los estándares definidos en la unidad.
- Mapas mentales o conceptuales elaborados por los alumnos.
- Productos de aprendizaje diseñados en tareas de aplicación.
- Producciones artísticas propias del área.
- Herramientas de autoevaluación y coevaluación del trabajo en el aula.

2.5.2. Instrumentos de evaluación específicas del área.

Evaluación inicial: se realizará mediante una prueba práctica

Distintas pruebas objetivas escritas.

Fichas de trabajo en clase.

Rúbricas de evaluación:

1. Rúbricas para la evaluación: Especificadas a continuación

Cuaderno del alumno: recogeremos información también de forma puntual del cuaderno para valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

Observación diaria: valoración del trabajo de cada día.

Por acumulación de faltas injustificadas (25% trimestralmente), los alumnos perderán el derecho a la evaluación continua y tendrá que presentarse a los exámenes de evaluación. En este caso, se llevará a cabo el siguiente protocolo de actuación: informar previamente a los padres y mantener informados, en todo momento, a los alumnos implicados de las fechas con suma antelación.

2.5.3. Criterios de calificación.

En cada evaluación, el profesor, departamento, seminario o equipo docente decidirá el peso que en la calificación final de cada trimestre y área tendrán los instrumentos de evaluación utilizados para el seguimiento de los aprendizajes de sus alumnos. Para su determinación pueden apoyarse en una tabla como la que sigue:

En cada evaluación, el profesor, departamento, seminario o equipo docente decidirá el peso que en la calificación final de cada trimestre y área tendrán los instrumentos de evaluación utilizados para el seguimiento de los aprendizajes de sus alumnos. Para su determinación pueden apoyarse en una tabla como la que sigue:

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN
Herramientas de evaluación del trabajo competencial	20%
Trabajo diario de clase	30%
Pruebas de actividades prácticas	50% + 10% (En caso de no existir rúbrica).
Rúbricas (Si fuera posible su evaluación)	10%
Calificación total	

Al final del curso:

	PORCENTAJE EN LA NOTA FINAL
1. ^a evaluación	33%
2. ^a evaluación	33%
3. ^a evaluación	33%

Calificación total	

2.5.4. Sistema de recuperación de evaluaciones pendientes.

- **Procedimientos y actividades de recuperación de materias pendientes de cursos anteriores.**
- **Pruebas extraordinarias de septiembre.**

La nota final de cada evaluación será la nota media de todos los trabajos que se hayan realizado durante el trimestre, obteniendo al menos una calificación de Suficiente. En caso de no haber presentado en la fecha propuesta por el profesor algún tipo de trabajo o actividad, podrá valorarse la posibilidad de realizar un examen a final de cada trimestre en la fecha propuesta de evaluación. Por tanto:

- Todos aquellos alumnos que a final de cada evaluación, hayan entregado y superado todos los trabajos se les calificará hallando el porcentaje según criterios de calificación.
- En caso de no haber superado con la nota de “suficiente”, alguno o algunos de los trabajos o actividades que se hayan realizado en cada evaluación, el alumno tendrá la posibilidad de recuperar esa parte al final de cada trimestre durante la semana destinada a “Recuperación”..
- En caso de no obtener la calificación de Suficiente a final de cada trimestre, es decir de no haber superado la parte suspensa, la nota informativa que aparecerá en el boletín será de: INSUFICIENTE.
- Los alumnos que no hayan superado alguno de los trabajos en alguna de las 3 evaluaciones, tendrán la posibilidad de presentarse para recuperarla durante la semana destinada a “Recuperaciones” y a final de curso en la semana destinada a ello.
- Todos aquellos alumnos que en convocatoria ordinaria, no hayan superado al menos con la calificación de Suficiente el los trabajos o exámenes realizados, obtendrán la calificación de INSUFICIENTE en el boletín informativo como nota final y tendrán la posibilidad de presentarse a la convocatoria extraordinaria, solo con aquella parte que tuviesen suspensa . Si aún en la convocatoria extraordinaria de Junio la calificación obtenida es de Insuficiente, la asignatura estará suspensa en su TOTALIDAD para el próximo curso.
- La nota final del curso, será la nota media de todas las evaluaciones, para aquellos alumnos que hayan superado todos los trabajos y exámenes del curso.

Se valorará además de los conocimientos curriculares propios de la etapa:

- La Limpieza de los trabajos.
 - Forma de presentación.
 - Entrega en fecha de los trabajos.
- (los trabajos entregados fuera de fecha, no se evalúan (excepto causa justificada), pero sí contarán a la hora de realizar la nota media para la evaluación).
- Cuidado y correcta utilización de los diferentes materiales plásticos.
 - En la calificación final se estimarán los factores tradicionales tenidos en cuenta en la evaluación (asistencia y aprovechamiento de las clases, rendimiento e interés demostrado según la evolución y aumento de las calificaciones a lo largo del curso y la realización de otros trabajos o actividades extraordinarias que hayan sido tutorizadas).

2.5.5 Procedimientos y actividades de recuperación de materias pendientes de cursos anteriores.

Los alumnos tendrán la posibilidad de recuperar asignaturas de años anteriores superando la materia del curso actual. En caso de no darse esta circunstancia, tendrán la opción de presentar tras las vacaciones de Semana Santa un trabajo final propuesto por el profesor que contendrá los contenidos mínimos exigidos del nivel a recuperar.

Al ser Educación Plástica una asignatura que cada curso integra los contenidos del nivel anterior con la ampliación propia del curso actual, no será necesario actividades propias de recuperación, ya que el alumno diariamente trabajará los mínimos exigidos para recuperar.

2.5.6. Alumnos que no pueden ser evaluados mediante evaluación continua.

Todos aquellos alumnos de 4º de ESO que tengan la asignatura de Ed. Plástica pendiente de años anteriores serán evaluados por medio de evaluación continua, es decir, si obtienen al menos la calificación de suficiente en el curso actual automáticamente quedará aprobada la asignatura de años anteriores.

- En caso de no haber aprobado en Junio el curso actual, tendrá la posibilidad de presentarse a un exámen extraordinario para poder recuperar la asignatura de años anteriores.

- Todos aquellos alumnos que tengan un 25% de faltas mensual a las clases de esta asignatura, perderán la evaluación continua. Tratándose de 1º de ESO, el número de faltas mensual ascendería a un total de 3,5 clases al mes.

2.5.7. Información a padres y proceso de reclamación.

Se mantendrá comunicación con las familias con la siguiente información:

- Agenda escolar.
- Comunicados y circulares.
- Mediante el correo electrónico.
- En caso necesario mediante llamada telefónica.

La comunicación entre las familias y el centro se realizará mediante la agenda escolar, correo electrónico y llamadas telefónicas.

Los padres podrán seguir la evolución de su hijo/a a través de la agenda escolar y/o las tutorías solicitadas bien por el padre/madre bien por el tutor. El tutor recogerá la información de cada profesor y será comunicada a los padres a lo largo del curso. En casos excepcionales o si es requerido por algunas de las partes podrán reunirse los padres con el profesor de una materia determinada para solventar dudas, problemas particulares, etc.

Los padres tendrán acceso a las calificaciones a través del boletín escolar que se entregará a la finalización de cada evaluación. Al comienzo del curso se convocará una reunión de padres y se les entregará un boletín informativo con fechas, normas del centro, calendario escolar, etc.

Los objetivos, los contenidos, los criterios de evaluación, los mínimos exigibles para obtener una valoración positiva del curso, los criterios de calificación, así como los procedimientos de evaluación del aprendizaje y calificación, se publicarán en el blog del colegio en el apartado destinado a la asignatura. Además, estarán expuestos en el tablón de cada aula con el fin de que puedan ser consultados por los alumnos a lo largo de todo el curso.

La **página web** del centro ha sido creada con la intención de servir como medio de enlace entre todos los sectores de nuestra comunidad educativa. Es un espacio para compartir experiencias educativas, conocer la labor que desde el centro se hace, aportar nuevas ideas para mejorar la educación de nuestros hijos/as y como foro de comunicación y transmisión de información.

En virtud de la Orden de 28 de agosto de 1995 por la que se regula el procedimiento para garantizar el derecho de los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato a que su rendimiento escolar sea evaluado conforme a criterios objetivos queda fijado el proceso de reclamación de la siguiente forma:

- Los alumnos y padres podrán solicitar de profesores y tutores cuantas aclaraciones precisen sobre las calificaciones de evaluaciones o sobre la valoración que se hagan sobre el proceso de aprendizaje.
- Los alumnos y sus padres podrán reclamar las calificaciones finales de curso en primer lugar verbalmente ante el profesor que imparte la asignatura, quien teniendo en cuenta los criterios de calificación y oído el alumno y/o sus padres, tomará la decisión de mantener la calificación o modificarla. La decisión adoptada podrá ser recurrida por escrito ante el Jefe de Estudios en un plazo de 48 horas a partir del día en que se produjo su comunicado.
- El alumno o sus padres presentará la reclamación al Departamento correspondiente (Anexo II), que debe emitir un informe al Jefe de Estudios que concluirá ratificando o modificando la calificación. El Jefe de Estudios comunicará por escrito al alumno y a sus padres la decisión adoptada por el Departamento.
- Si el alumno no está de acuerdo con la resolución propuesta, puede presentar un escrito de reclamación en el centro (Anexo III) que se deberá enviar a la DAT- Sur para su resolución por el Director de Área, poniendo fin a la vía administrativa.

Los Anexos II y III podrán ser solicitados en la secretaría del Centro o bien descargarse en <https://www.colegioelcaton.es/nuestro-centro/reglamento-de-r%C3%A9gimen-interno/>

2.6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Con respecto a las actividades complementarias que se pueden proponer al alumnado, conviene reflexionar sobre estas cuestiones:

- ¿Se consiguieron los objetivos propuestos a partir de las actividades realizadas?
- ¿Cuál fue el resultado de la realización de las actividades?
- ¿Cuáles de ellas han gustado más?
- ¿Qué propuestas de mejora podemos señalar?

Para registrar las evidencias de aprendizaje vinculadas a los estándares utilizaremos portafolios de aprendizaje en el aula. A lo largo de las distintas unidades didácticas iremos planificando la realización y recogida de productos que muestren el nivel de consecución del estándar y la evolución del mismo a lo largo del curso.

El portafolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de evolución del alumno. Puede pautarse la recogida de evidencias o dejar al alumno que seleccione cuáles quiere mostrar. Cada evidencia lleva una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal. El documento del portafolio puede realizarse en papel o en formato digital.

En el anexo de evaluación se presenta un posible guion para su realización.

Las evidencias que podemos recoger en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pueden ser:

- Actividades del libro o de la guía que trabajen explícitamente sobre los estándares definidos en la unidad.
- Mapas mentales o conceptuales elaborados por los alumnos.
- Productos de aprendizaje diseñados en tareas de aplicación.
- Producciones artísticas propias del área.
- Herramientas de autoevaluación y coevaluación del trabajo en el aula.

2.7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Descripción del grupo después de la evaluación inicial

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (*planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.*).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.
- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.
- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

2.7.1. Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo.

La evaluación inicial nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades

educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).

- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

2.7.2. Atención a la diversidad en relación a la comunidad educativa

Tal y como dispone la Ley 3/2016, de 22 de julio, de protección integral de protección de LGTBIFOBIA y la discriminación por razón de orientación e identidad sexual en la Comunidad de Madrid, en su art. 31.4 a lo largo del curso se desarrollarán acciones de fomento de cultura del respeto y la no discriminación de las personas basada en la orientación sexual e identidad o expresión de género en las fechas conmemorativas dispuestas en el art. 50 de la citada ley.

2.8. ESTRATEGIAS DE ANIMACION A LA LECTURA Y DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.

Curso	4º de E.S.O.
Área	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL “Diseño y creación de un personaje”
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular el interés por la lectura. - Potenciar el hábito lector. - Desarrollar la comprensión lectora. - Diseñar un personaje de un libro a partir de bocetos realizados con distintas técnicas. - Utilizar materiales y técnicas de expresión plástica. - Realización del personaje con papel maché. - Expresar una misma idea o representar un mismo objeto mediante diferentes procedimientos y técnicas y comparar los resultados. - Disfrute con el proceso creativo. - Participar en la organización de actividades en grupo. - Valoración de las fases necesarias para la planificación y elaboración de trabajos personales. - Adquirir el hábito del orden y cuidado del material así como del cuidado de la obra acabada.
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> - Se propone el diseño y la construcción de personajes tridimensionales surgidos de la lectura de una narración. Cada alumno creará un personaje con papel maché. - Al finalizar se creará un decorado, diseñado por grupos de alumnos, que reflejará el ambiente espacial de la narración y donde se reunirán todos los personajes.
Temporalización	6 - 8 horas.

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Tres libros o historias diferentes. - Lápices de grafito y de colores. - Tintas, témperas y pinceles. - Papel de periódico o de cocina. - Cola blanca. - Telas, hilo de coser, aguja y tijeras.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Des - Utilizar correctamente materiales y técnicas de expresión plástica. - Valoración de las fases necesarias para la planificación elaboración de trabajos personales.

2.9. CONTENIDOS TRANSVERSALES

En Educación Secundaria Obligatoria, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.

Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Se fomentará la prevención de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Se incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

Se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil.

Se potenciará la educación y la seguridad vial.

2.10. MEDIDAS NECESARIAS PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

Se enseñará al alumno a manejar la pizarra digital.

Se recomendarán páginas web donde podrán contrastar los contenidos impartidos en clase, así como realizar actividades on-line referentes a los contenidos mínimos impartidos.

Dependiendo de la temporización aprenderemos a utilizar algunos programas específicos de creación de posters, montajes fotográficos....etc.

2.11. PROCESO PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La evaluación adquiere todo su valor en la posibilidad de retroalimentación que proporciona, introduciendo los mecanismos de corrección adecuados.

Los profesores, además de los aprendizajes de los alumnos, evaluarán los procesos de enseñanza, y dentro de estos su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos de la programación.

La evaluación de la programación de esta asignatura corresponde a los profesores de la especialidad pertinente, que a la vista de los informes de las sesiones de evaluación, procederán al finalizar el curso a la revisión de sus programaciones iniciales. Las modificaciones que se hubieran acordado se incluirán en la programación para el curso siguiente, y si necesario fuera realizar durante el mismo curso las adaptaciones que se considerasen oportunas dentro del ámbito legal y normativo del Centro.

El Departamento de Música y Artes establece cinco ámbitos para el análisis de la práctica docente distinguimos:

- 1) Motivación por parte del profesor hacia el aprendizaje de los alumnos.
- 2) Planificación de la programación didáctica
- 3) Estructura y cohesión en el proceso de enseñanza/aprendizaje
- 4) Seguimiento del proceso de enseñanza/aprendizaje
- 5) Evaluación del proceso.

Los indicadores de logro de cada de estos ámbitos serán anexados al final de la programación.

2.11.1 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

Para el análisis de la práctica docente distinguimos cinco ámbitos:

- 1) Motivación por parte del profesor hacia el aprendizaje de los alumnos.
- 2) Planificación de la programación didáctica
- 3) Estructura y cohesión en el proceso de enseñanza/aprendizaje
- 4) Seguimiento del proceso de enseñanza/aprendizaje
- 5) Evaluación del proceso.

1) MOTIVACIÓN POR PARTE DEL PROFESOR HACIA EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

INDICADORES	VALORACIÓN (0 – 5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Motivación inicial de los alumnos:		
Presento al principio de cada sesión un plan de trabajo, explicando su finalidad.		
Comento la importancia del tema para las competencias y formación del alumno.		
Diseño situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas...)		
Relaciono los temas del área/materia con acontecimientos de la actualidad		
Motivación durante el proceso		
Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado...		
Doy información de los progresos conseguidos así como de las dificultades encontradas.		
Relaciono con cierta asiduidad los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.		
Fomento la participación activa de los alumnos		
Presentación de los contenidos		
Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (guiones, mapas conceptuales, esquemas...)		

2) PLANIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

INDICADORES	VALORACIÓN (0 – 5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Componentes de la Programación didáctica		
Tengo establecido que cada programación didáctica está estructurada por Unidades Didácticas		
Realizo la programación didáctica de mi área/materia teniendo como referencia la Concreción Curricular del Centro.		
Diseño la unidad didáctica basándome en las competencias básicas que deben de adquirir los alumnos		
Formulo los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las competencias que mis alumnos/as deben conseguir como reflejo y manifestación de la intervención educativa.		
Selecciono y secuencio los contenidos de mi programación de aula adaptándome a las características de cada grupo de alumnos.		
Analizo y diseño dentro de la programación didáctica las competencias básicas necesarias para el área o materia		
Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesores de apoyos).		
Establezco, de modo explícito, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
Coordinación docente		
Adopto estrategias y técnicas programando actividades en función de los objetivos didácticos, en función de las competencias Clave, en función de los distintos tipos de contenidos y en función de las características de los alumnos.		
Estoy llevando a la práctica los acuerdo de ciclo o departamento para evaluar las competencias básicas así como los criterios de evaluación de las áreas o materias.		

3) ESTRUCTURA Y COHESIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA /APRENDIZAJE

INDICADORES	VALORACIÓN (0 – 5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Actividades en el proceso		
Diseño actividades que faciliten la adquisición de competencias clave.		
Propongo a mis alumnos actividades variadas (de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recapitulación, de ampliación y de evaluación).		
Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de las diversas metodologías (trabajo cooperativo, trabajo individual, uso de las TIC's).		
Estructura y organización del aula		
Distribuyo el tiempo adecuadamente.		
Utilizo distintas técnicas de aprendizaje cooperativo en función del momento, de la tarea a realizar, de los recursos a utilizar... etc, controlando siempre que el adecuado clima de trabajo.		
Utilizo recursos didácticos tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos		
Cohesión con el proceso enseñanza/aprendizaje		
Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso...		
Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos....		

4) SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE

INDICADORES	VALORACIÓN (0 – 5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje:		
Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.		
Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición.		
En caso de objetivos suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición		
Contextualización del proceso		
Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, el grado de motivación, etc., y en función de ellos, adapto los distintos momentos del proceso enseñanza-aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, ...).		
Me coordino con otros profesionales (profesores de apoyo, PT, AyL, Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, Departamentos de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos...		
Adaptado el material didáctico y los recursos a la característica y necesidades de los alumnos realizando trabajos individualizados y diferentes tipos de actividades y ejercicios.		
Busco y fomento interacciones entre el profesor y el alumno.		
Los alumnos se sienten responsables en la realización de las actividades		
Planteo trabajo en grupo para analizar las interacciones entre los alumnos.		

5) EVALUACIÓN DEL PROCESO

INDICADORES	VALORACIÓN (0 – 5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Criterios de evaluación		
Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones de la Concreción Curricular.		
Cada unidad didáctica tiene claramente establecido los criterios de evaluación.		
Utilizo suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos		
Instrumentos de evaluación		
Utilizo sistemáticamente instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, carpeta del alumno, ficha de seguimiento, diario de clase)		
Corrijo y explico los trabajos y actividades de los alumnos y, doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.		
Uso estrategias y procedimientos de autoevaluación y coevaluación en grupo que favorezcan la participación de los alumnos en la evaluación.		
Utilizo diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad de alumnos/as, de las diferentes áreas/materias, de las unidades didácticas, de los contenidos...		
Uso diferentes instrumentos de evaluación (pruebas orales y/o escritas, portafolios, rúbricas, observación directa...) para conocer su rendimiento académico.		
Utilizo diferentes medios para informar a padres, profesores y alumnos (sesiones de evaluación, boletín de información, reuniones colectiva, entrevistas individuales, asambleas de clase...) de los resultados de la evaluación.		
Utilizo los resultados de evaluación para modificar los procedimientos didácticos que realizo y para mejorar mi intervención docente		
Realizo diferentes registros de observación para realizar la evaluación (notas en el cuaderno del profesor, rúbricas, registro de trabajo diario,...).		

Tipos de evaluación		
Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, en la que tengo en cuenta el informe final de etapa y/o el consejo orientador.		
Contemplo otros momentos de evaluación inicial: a comienzos de un tema, de Unidad Didáctica.		

2.12. DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Título

La identidad del artista

Descripción de la unidad

En este tema reconocemos el arte como forma de comunicación subjetiva y simbólica, como expresión personal, como proceso racional y emocional; desarrollamos la necesidad de conocer distintos materiales y técnicas, de tener habilidades y destrezas, pero sobre todo de desarrollar la imaginación y la iniciativa, la experimentación, además de la organización, todo ello necesario para el proceso de creación.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:

- Textos de portada y bloques de contenido:

- *El proceso de creación*: descubrimos que convertirse en artista es un proceso gradual de experimentación para el que hay que estar motivado, que tiene que ver con la satisfacción de crear y la necesidad de expresar.

- *Materiales y técnicas*; aprendemos de la diversidad de disciplinas artísticas, reconociendo que en todas el artista ha de afrontar el hecho de que hay que elegir materiales y técnicas y aprender los procesos que permitan realizar la obra.

- Referentes artísticos: comenzamos con Microbo, quien por su juventud puede ser cercana al alumnado y les facilite identificarse con ella y con el proceso de creación. Como referentes, y en relación con la actividad final, tratamos de Diego Rivera y el muralismo mexicano; además de mostrar técnicas y procesos de otros artistas, como Haring o Basquiat, Fairey o Mora. Además, en la unidad se nombran a Carmen Calvo, Salvador Dalí y David Hockney, entre otros.

- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:

- “Un poquito de mí”, como actividad de presentación personal, y “Estampar con gomas de borrar”, para experimentar distintas técnicas creativas.

- Además, de manera globalizada y grupal, como actividad final “Así soy, así somos”.

- *Reflexionamos*: ¿Qué necesitamos para ser artista? ¿Qué son más importantes: las cualidades o el interés? ¿Qué significa que el arte es simbólico? ¿Cuántas técnicas artísticas conoces?, etc. Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:

- ¿Soy capaz de imaginar y crear cosas nuevas siguiendo un proceso creativo desde la idea hasta el resultado final de la obra?

- ¿Soy capaz de atreverme a experimentar con materiales y técnicas diversas para buscar la mejor forma de expresar lo que quiero?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El arte como necesidad de expresión humana y el arte como profesión.

- El arte como proceso que implica razón y emoción.

- Importancia de la imaginación y la creatividad para la creación artística.

- La subjetividad de la expresión personal del artista en la obra.

- El simbolismo y la metáfora en el arte: más allá de lo evidente, de la copia o imitación.

- Los distintos materiales y soportes para la actividad artística que implican conceptos y herramientas derivados de ellos.

- La diversidad de técnicas y procesos creativos.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Conocer las distintas fases del proceso de creación de una obra.
- Conocer la diversidad de materiales y técnicas con las que trabaja el artista en la actualidad, más allá de lo gráfico-plástico.

Específicos:

- Reconocer la necesidad de expresión humana, en general, y el arte como profesión.
- Descubrir la implicación conjunta de emoción y razón en el arte.
- Conocer la importancia de la imaginación y la creatividad para la creación artística.
- Reconocer la peculiaridad y la subjetividad de la expresión personal.
- Comprender el simbolismo y la metáfora en el arte; que lo lleva más allá de lo evidente, de la copia o imitación.
- Conocer la diversidad de materiales y soportes para la actividad artística que implican herramientas y conceptos derivados de ellos.
- Experimentar distintas técnicas, tanto artesanales como digitales, planas como en volumen, multimedia y multidisciplinares.

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Título

El artista y la sociedad

Descripción de la unidad

Esta unidad nos permite tratar las relaciones del artista y sus obras con la sociedad que le rodea; de las relaciones entre la memoria personal y la colectiva, la cultura y el arte; de cómo ha ido cambiando la figura del artista; de los objetivos del arte y su valor en la sociedad y, por tanto, del patrimonio; de su análisis y crítica, tratando de manera especial de formas sociales del arte, y del arte urbano y otras formas de arte comunitario que llegan al activismo por su implicación social y política (artivismo).

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:

- Textos de portada y bloques de contenido:

- *Arte, cultura y sociedad*; estudiamos cómo el arte nunca va aislado de la sociedad en la que se desarrolla. Aprenderemos a analizar nuestro patrimonio no solo formalmente, sino como parte de la historia que nos hace entendernos en el momento actual, que nos ayuda a crear nuestra identidad.

- *Arte social*; analizamos al artista como ser social capaz de mostrarnos y hacernos vivir otras realidades; capaz de hacernos reflexionar y actuar sobre la sociedad. Estudiamos las diferentes manifestaciones del arte social.

- Referentes artísticos: Christian Boltanski es el artista de portada, pues es un ejemplo de cómo el arte puede ser memoria, pero también denuncia de lo que lo rodea; Boa Mistura, como ejemplo de arte colectivo y social, que trabajan en la calle implicando a la gente; Atín Aya, como documentalista. Además, al tratar el tema del patrimonio, aparecen artistas de distintas épocas como Goya, Manet, Duchamp, Botero, e incluso actuales como Miralda, entre otros.

- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:

- “¿Imitar o reinterpretar?”, que invita, más allá de la copia, a reinterpretar la obra de un artista, y “Contracorriente”, que permite que los alumnos reflexionen sobre su realidad por medio del arte.

- Además, de manera globalizada y grupal, como actividad final “Del corazón al cielo”.

- *Reflexionamos*: ¿Qué es el arte? ¿Qué funciones crees que puede tener en la sociedad? ¿Existen distintos estilos? ¿Por qué crees que cambian? ¿Se puede criticar e intervenir por medio del arte?, etc. Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:

- ¿Soy capaz de entender las relaciones entre la obra y su contexto? ¿Soy consciente de cómo esto se refleja en mis obras?

- ¿Soy capaz de reflexionar e intervenir para la mejora social con recursos artísticos y creativos?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- La relación del artista con su entorno; el arte como memoria e identidad cultural.
- Los distintos valores que damos al arte.
- Análisis formal y crítica de la obra artística.
- El arte popular: de la artesanía a la cultura visual.
- Del arte comunitario al arte relacional: el arte para todos.
- El arte urbano.
- El activismo (sobre la implicación social del arte y del artista).

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Reconocer las relaciones del artista y de las obras de arte que crea con la sociedad que le rodea para entender el patrimonio y hacer su crítica y análisis.
- Conocer la diversidad de objetivos del arte y las posibilidades de implicación e intervención social por medio del arte.

Específicos:

- Entender la relación del arte con la sociedad y el papel del artista en ella.
- Reconocer el papel del patrimonio en la construcción de la identidad y la memoria colectiva.
- Comprender la importancia de analizar el patrimonio tanto desde un punto de vista formal, como crítico, teniendo en cuenta al artista y su contexto.
- Diseñar y crear producciones artísticas que reflexionan sobre la identidad y el contexto social.
- Conocer el arte social e implicarse en acciones que permitan la interacción y la intervención social por medio del arte.
- Descubrir salidas profesionales relacionadas con el patrimonio, el arte y la artesanía, con su promoción, cuidado y conservación.

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Título

Natura

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos de la experiencia estética, especialmente producida por la naturaleza, como motor de la creación artística; de lo sensorial como forma de conocimiento y de la observación sistemática y el análisis que llevan a la comprensión del entorno; de las leyes que subyacen en las formas, ritmos y estructuras, etc., de la naturaleza. Esto nos permite conocer distintas formas de interacción del artista con el medio natural que lo rodea y recursos para la creación artística.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:

- Textos de portada y bloques de contenido:

- Contemplar y *experimentar*; reconocemos las posibilidades del arte para desarrollar la capacidad perceptiva; observamos y analizamos las sensaciones ante lo natural; relacionamos el concepto de identidad con el entorno, especialmente con el paisaje que nos rodea.

- *Representar e interpretar*; observamos y analizamos las formas y estructuras como forma de conocer, para imitar e interpretar; desde lo natural a lo geométrico. Practicamos el dibujo del natural y recordamos elementos y conceptos de geometría plana.

- Referentes artísticos: Soledad Sevilla es la artista de portada, como ejemplo de artista que parte del mundo natural para expresar sus sensaciones. Como referentes proponemos a Andy Goldsworthy, que trabaja solo con elementos naturales, y Lucía Loren, que además propone la reparación del paisaje. También con la naturaleza trabajan Walter de María, Tim Knowles, Rebeca Horn; paisajistas, como José Arpa; clásicos, como Bernini, o contemporáneos, como Mendieta, que tratan de la identificación con lo natural; otros más conceptuales, como Perejaume, Merz, o Carneiro; geómetras, como Maya Hayuk, o más orgánicos, como Luis Gordillo, entre otros.

- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:

- *Mural de sensaciones*, para descubrir el arte como experiencia emocional, y *La escritura del viento*, para reproducir e interpretar las formas de la naturaleza.

- Además, de manera globalizada y grupal, la actividad final *Naturaleza multisensorial* propone

diseñar y cartografiar un recorrido que implique los sentidos especialmente.

- *Reflexionamos:* ¿Observas con detalle lo que te rodea? ¿La experiencia artística es racional o emocional? ¿Reconoces formas y estructuras, ritmos y esquemas de movimientos para poder representarlos? ¿Eres capaz de trazar formas geométricas?, etc. Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:

- ¿Soy capaz de experimentar e identificar mis sensaciones ante la naturaleza y de expresarlas mediante creaciones artísticas?
- ¿Soy capaz de descubrir las relaciones de medida y orden en las formas y estructuras de la naturaleza para conocer a partir de la observación y el análisis?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El encuentro con lo natural como fuente de experiencia estética y de creación artística.
- El arte como forma de conocimiento por medio de la experiencia y lo emocional.
- El arte como forma de reconocimiento: identificación con el entorno y mirada cultural.
- Observación y análisis de la naturaleza: dibujo artístico y dibujo geométrico.
- Interpretación artística de lenguajes, formas, ritmos y estructuras naturales.
- Reconocimiento de formas y patrones geométricos: construcción de polígonos regulares.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Descubrir la experiencia estética y reconocer la naturaleza como inspiración y modelo del artista.
- Reconocer las interrelaciones entre el arte y la naturaleza, descubriendo las relaciones de medida y orden en formas, ritmos y estructuras.

Específicos:

- Reconocer el valor de las experiencias sensoriales tanto para los procesos creativos como para el conocimiento en general.
- Experimentar el encuentro con lo natural como fuente de experiencia estética.
- Valorar la mirada cultural sobre el paisaje y conocer sus distintas representaciones.
- Reconocer el valor identitario con el entorno: con los ciclos naturales, con lo animal y lo vegetal.
- Analizar e interpretar lenguajes y formas naturales a través de la observación y de la experiencia, practicando tanto el dibujo artístico como el geométrico.
- Entender la geometría como forma de medida y orden en las estructuras de la naturaleza.

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Título

Carácter

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos sobre el vestir, el cuidado de la apariencia en general y las profesiones en torno al diseño de moda y complementos. Se proponen temas como la importancia del estilo, en relación con la identidad y la construcción de la propia personalidad, así como el análisis de las formas, sus proporciones y los diversos materiales y texturas. Tratamos, además, del mundo profesional más allá del diseñador, incluyendo al fotógrafo, al publicista, al modista, etc.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos:*

- Textos de portada y bloques de contenido:

- *La moda: segunda piel:* analizamos el concepto de estilo y de identidad a través del vestir, estudiamos la proporción, la evolución de la moda y distintas profesiones, como estilistas o fotógrafos de moda; aprendemos a diseñar colecciones con una intencionalidad expresiva.

- *Objetos personalizados:* analizamos la importancia del objeto como complemento del atuendo y seña de identidad, estudiamos diferentes modos de crearlos (artesanía y nuevas tecnologías) y analizamos características funcionales, simbólicas y estéticas.

- Referentes artísticos: Balenciaga es el diseñador de portada, no solo por crear un estilo propio, sino por proponer también un estilo de vida. Se destacan David Delfin, por su trasgresión y creatividad, así como Sigmar Polke, por el uso de los tejidos como memoria emocional. Artistas como Erwin Wurm, Ángeles

Agrela, Sacha, Meret Oppenheim o Isabel Muñoz ofrecen visiones críticas e imaginativas sobre la apariencia. Se comentan también otros profesionales de la moda, como Yves Saint Laurent, Amaya Arzuaga, Chloë Sevigny, Paco Rabanne, PeSeta, etc.

- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:
- *A tu estilo*, para diseñar una colección, y *Cuéntame*, para asociar relatos con objetos.
- Además, de manera globalizada y grupal, como actividad final la realización de un *Calendario temático*, utilizando la fotografía escenográfica y el retoque digital.
- *Reflexionamos*: ¿Qué significa tener un estilo propio? ¿Reconoces el valor simbólico y cultural de los objetos? ¿Qué es una fotografía escenográfica? ¿Qué valor añade el textil a la obra artística actual?, etc. Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:
- ¿Soy capaz de apreciar el valor social y cultural de las profesiones en torno al campo del diseño de modas y complementos y las labores artesanas asociadas a ello?
- ¿Soy capaz de crear siguiendo un estilo propio, definiendo mi personalidad, aunando tradición e innovación?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El atuendo como signo de identidad y expresión de la personalidad.
- Historia de la moda: evolución en relación con cambios políticos y sociales.
- Diseño y personalización de moda y complementos en función de un estilo y una función.
- Profesiones implicadas en el ámbito de la moda y complementos, la estética personal y el atrezo.
- Escenografía y fotografía creativa.
- Proceso de diseño, producción y mercado; Tradición e innovación.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Conocer el campo del diseño de modas y complementos, así como profesiones asociadas a ello, apreciando su valor social y cultural.
- Diseñar con estilo propio moda y complementos, aunando tradición e innovación.

Específicos:

- Reconocer y valorar el atuendo (ropa y complementos) como seña de identidad.
- Conocer la historia de la moda analizando formas, proporciones y materiales en los distintos estilos y reconociendo los cambios en relación a los políticos y sociales.
- Diseñar colecciones de moda y complementos en función de un estilo, función e intención expresiva.
- Diseñar y crear complementos siguiendo procesos y normas establecidos.
- Diseñar escenografías y realizar fotografía creativa para presentar moda.
- Conocer el valor de las artes y labores tradicionales asociadas a la moda, así como las innovaciones tecnológicas teniendo en cuenta consideraciones éticas respecto a los sistemas de producción y mercado y las preocupaciones ecológicas en torno a ello.

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Título

Promo-ver

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos sobre el mundo del diseño gráfico en su papel de transmisor y narrador de ideas mediante la combinación de textos e imágenes. Se proponen temas como el papel social de las artes gráficas, la publicidad y la narrativa gráfica (cómic, viñetas, *story boards*, etc.). También tratamos las nuevas tecnologías para la transmisión de imágenes en movimiento (el arte multimedia y digital) y su evolución histórica, desde la primitiva animación hasta los actuales diseños web y animaciones interactivas.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:
- Textos de portada y bloques de contenido:

- *Artes gráficas: imagen y narración visual*: reconocemos, de nuevo, la necesidad humana de contar historias y de cómo estas se pueden materializar en imágenes, facilitando en algunos casos su comprensión, pero aportando, además, nuevos significados. En nuestra cultura, eminentemente visual, las imágenes crean tendencias y convencen con mensajes instantáneos y emotivos: las imágenes ilustran, pero además motivan.
- *Arte multimedia, digital e interactivo*: conocemos cómo la revolución tecnológica ha multiplicado las posibilidades de comunicación audiovisual y multimedia haciendo que el arte sea cada vez más sofisticado, potenciando la experiencia audiovisual hasta convertirla en experiencia sensorial y poniendo en alerta todos los sentidos e implicando al espectador.
- Referentes artísticos: comenzamos con Miyazaki, por ser un ejemplo del campo profesional del diseño actual, que cuenta historias y promueve valores con ellas. Son muchos los artistas que podemos presentar en esta unidad. Recordando los visto años anteriores, aparecen Osamu Tezuka, Eadweard Muybridge y Jean Giraud; distintos artistas especialistas en el diseño y la publicidad, como Paul Rand, Toni Segarra, Joni Alter, Milton Glaser y Luis Basat, y otros como Minimian, Martha Rosler, Hergé, Ana Juan, Forges o George Méliès, entre otros.
- *Creemos*: se proponen como actividades principales:
 - *Minimundos*, para ver cómo el lenguaje visual puede crear mundos ficticios y atractivos, y *Secuenciando escenas*, para practicar la narración por medio de imágenes.
 - Además, de *manera* globalizada y grupal, como actividad final: *Un anuncio institucional*, para descubrir las posibilidades de la publicidad más allá de la venta y promoción de objetos de consumo.
 - *Reflexionamos*: ¿Sabrías realizar un cartel o ilustración atractiva? ¿Cuáles son los pasos que habrías de seguir para realizar una animación? ¿Es importante secuenciar y ordenar las ideas? ¿Va cambiando la publicidad? ¿Qué diferencia a los distintos creadores?, etc. Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:
 - ¿Soy capaz de reconocer y diferenciar la labor de los distintos profesionales de la comunicación gráfica y audiovisual?
 - ¿Soy capaz de identificar los medios y recursos gráfico-visuales y utilizarlos para crear mis propios mensajes?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El papel social de la imagen como vehículo de transmisión de ideas y valores.
- Soportes, formatos y estrategias para un mensaje publicitario efectivo.
- Las artes gráficas, el lenguaje visual y el papel del diseñador gráfico.
- Imágenes secuenciadas en espacio y tiempo para narrar historias: el *story board*.
- Las nuevas tecnologías en la creación artística y la comunicación audiovisual: animación, diseño web y el mercado del videojuego.
- Estrategias audiovisuales: movimientos de cámara, angulaciones e iluminación.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Reconocer mecanismos y recursos de la comunicación visual.
- Conocer la diversidad del trabajo profesional en el ámbito de las artes gráficas y multimedia, el diseño y la publicidad.

Específicos:

- Conocer el papel social que tiene la imagen como vehículo de transmisión de ideas y valores.
- Conocer distintos soportes, formatos y estrategias para que los mensajes sean efectivos.
- Conocer distintas profesiones de las artes gráficas y multimedia, el diseño y la publicidad.
- Descubrir la capacidad de las imágenes para crear narraciones secuenciadas en espacio y tiempo. El *story board*.
- Enunciar y practicar algunas estrategias audiovisuales: movimientos de cámara, angulaciones e iluminación.
- Analizar las numerosas posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen a la creación artística y a la comunicación audiovisual.

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Título

Sostenibilidad

Descripción de la unidad

En este tema retomamos la relación entre arte y naturaleza. Partimos de la idea de que el artista no puede despreocuparse de la sostenibilidad; por eso, tratamos, por un lado, el diseño sostenible, ecológico, retomando de la unidad anterior el ámbito publicitario para proponer la contrapublicidad como respuesta del artista para la reflexión y actuación ante el consumismo en el que vivimos, y, por otro, de las posibilidades del arte para el reciclaje y la reutilización de los objetos.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:

- Textos de portada y bloques de contenido:

- *Diseño ecológico*: aprenderemos cómo el diseño, la publicidad y el consumismo están en relación y cómo los artistas están en una posición privilegiada para luchar por un mundo más sostenible. Finalmente, analizaremos alternativas al consumismo en pro del consumo responsable.

- *Objeto, arte y diseño*: analizaremos los procesos de diseño, creación y transformación de objetos (técnicas, materiales...), así como las diversas posibilidades que tiene el artista para reciclar y reutilizar objetos, de aplicar la sostenibilidad en sus creaciones.

- Referentes artísticos: Daniel Canogar es el artista principal del tema, por ser un claro exponente del artista comprometido con la denuncia y la concienciación sobre la basura tecnológica y sus perjuicios. Pablo Picasso fue uno de los primeros en reutilizar objetos cotidianos en sus producciones artísticas, y Arsenio Rodríguez se muestra como un exponente actual del *trash art*. Ha Shult, conocido por su fuerte compromiso medioambiental; Banksy, Gabriel Orozco, Martín Rincón, Susan Stockwell, Pablo Gamboa, Damian Ortega, Bob Verschueren, Alex Uribe y Mark Langan, entre otros.

- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:

- *Si los objetos hablaran*, para reflexionar sobre el consumismo: la cantidad de objetos que tenemos, su procedencia y desecho, y *Piensa y diseña ecológicamente*, para conocer las posibilidades del diseño sostenible.

- Además, de manera globalizada y grupal, como actividad final: *Muebles de cartón*, una actividad pensada para el análisis y el desarrollo de un objeto de uso cotidiano con materiales económicos.

- *Reflexionamos*: ¿Podemos llevar una vida sostenible? Y el arte, ¿puede ser sostenible o ayudar en la sostenibilidad? ¿Cómo hacer diseños y objetos ecológicos? ¿Cómo reutilizar objetos? ¿Qué vende la publicidad?, etc. Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:

- ¿Soy capaz de reaccionar frente al consumismo con los recursos artísticos, el diseño y la publicidad?

- ¿Soy capaz de diseñar y crear objetos de manera ecológica y sostenible, aprovechar las posibilidades del arte para el reciclaje y la reutilización?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El diseño ecológico y la obsolescencia programada.

- La publicidad y la ética. La publicidad y la contrapublicidad.

- Las alternativas al consumismo. El consumo responsable.

- Los objetos, el arte y el diseño. La reutilización en arte de objetos cotidianos obsoletos.

- La construcción y transformación de objetos. Procedimientos de construcción volumétrica.

- La representación objetiva del objeto.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Conocer recursos artísticos para responder al consumismo y la publicidad que la provoca y generaliza.

- Descubrir la práctica de la sostenibilidad en el ámbito profesional del diseño y el arte en general.

Específicos:

- Reconocer en los "objetos inservibles" una fuente para la creación de nuevos objetos y arte.

- Conocer las estrategias publicitarias y ser capaz de desarrollar una mirada crítica ante el consumo exagerado e irreflexivo.

- Desarrollar una conciencia ecológica, siendo capaz de plantearse el cambio de hábitos poco sostenibles.
- Valorar diseños y productos ecológicos y sostenibles, apreciando las producciones artesanales frente al consumismo desmesurado.
- Conocer diferentes métodos de construcción, y transformación de producciones tridimensionales.
- Diseñar y construir de manera sostenible.
- Conocer sistemas de representación de objetos en el espacio.

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Título

Interiores

Descripción de la unidad

En este tema tratamos del interior de los edificios, los objetos que contienen, la luz que los ilumina, etc., como espejo de los intereses, las intenciones y las emociones de las personas que los habitan. Se presentan algunas de las labores artesanales relacionadas con el interiorismo. Posteriormente, se analizan los procesos relacionados con la producción en cadena de objetos de interior (diseño industrial), el desarrollo de la idea, su realización y el necesario traspaso de información objetiva (tangencias, normalización, perspectivas, etc.).

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:
 - Textos de portada y bloques de contenido:
 - *Diseño y decoración de espacios interiores*: analizaremos la importancia del interiorismo y la decoración a la hora de sentirnos identificados con los espacios que habitamos. Estudiaremos las diferentes artes decorativas y la importancia que tienen en el mundo del arte.
 - *Diseño industrial*: aprenderemos las diferentes fases de un proceso multidisciplinar como el de la creación de objetos a gran escala, y analizaremos las diferentes formas de representación del espacio.
 - Referentes artísticos: Antoni Gaudí es el artista de portada, por su originalidad a la hora de diseñar los espacios que habitamos. Mackintosh, arquitecto y diseñador, principal exponente del *art nouveau*, y Javier Mariscal, como artista multidisciplinar, que utiliza disciplinas y soportes variados, con un lenguaje muy personal. Además de Darya von Berner, Romero Britto, Alfonso Mucha, Betabeé Romero y Philippe Starck, entre otros.
- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:
 - *Redecora*, para tratar de los distintos estilos, y *Desarrollo de productos*, para ser conscientes de los procesos de diseño y construcción de objetos.
 - Además, de manera globalizada y grupal, como actividad final, *Diseña tu espacio*, para trabajar de manera globalizada sobre el espacio y practicar el dibujo normalizado y el desarrollo de una maqueta.
 - *Reflexionamos*: ¿Es lo mismo un espacio interior que uno exterior? ¿Cambian los espacios según los estilos de las personas que los habitan? ¿Cuál es la relación entre las artes decorativas y el diseño de interior? ¿Qué es el diseño para la excelencia? ¿Existen normativas para la concepción, el diseño y la construcción espacial?, etc. Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:
 - ¿Soy capaz de reconocer la importancia del diseño y decoración de interiores por su impacto emocional?
 - ¿Soy capaz de representar mis ideas de manera objetiva y crear diseños que otros puedan reproducir?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El diseño y decoración de interiores. Profesiones asociadas. El interiorista y el decorador.
- La historia de los estilos.
- Las artes decorativas y la creación de ambientes.
- El diseño industrial: el proceso para la creación de objetos en masa.
- La creación de formas en el espacio. Formas modulares y tangencias.
- La representación de formas en el espacio. Normalización y sistemas de representación.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Reconocer el impacto y la importancia del diseño y la decoración de interiores.

- Diseñar espacios y elementos de interior, representándolos de manera objetiva.

Específicos:

- Conocer el papel del interiorista y el decorador, valorar su trabajo y el de las profesiones asociadas.
- Diferenciar diferentes estilos dentro del interiorismo y la decoración.
- Reconocer las diferentes artes decorativas y valorar su importancia en la creación de ambientes.
- Valorar la creación del diseño industrial y conocer el proceso y fases de creación de objetos.
- Conocer diferentes sistemas de representación de las formas en el espacio, sabiendo aplicar las normas básicas de normalización industrial.
- Representar volúmenes en perspectiva axonométrica.
- Aplicar al diseño composiciones modulares, tangencias y enlaces.

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Título

Espacios compartidos

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos sobre la ideación y creación de proyectos de construcción de espacios, tanto de uso privado como de espacios para compartir. Para ello aprendemos tanto de la arquitectura como de la intervención y ocupación artística del espacio, ya sea más clásica o innovadora; de la que se ocupa de rehabilitar y reutilizar o de la construcción efímera, reflexionando sobre la importancia del espacio en el que nos movemos, habitamos y ocupamos, tratando, además, del diseño del entorno urbano de un modo holístico.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos*:

- Textos de portada y bloques de contenido:

- *Proyectar y crear espacios*: analizamos ejemplos arquitectónicos innovadores, estudiamos diferentes aspectos de la creación de espacios y sus profesiones afines, aprendemos a representar espacios en perspectiva cónica.

- *La apropiación del espacio*: analizamos diferentes tipos de espacios comunitarios, estudiamos modos de concebirlos y diseñarlos, y aprendemos cómo reutilizar, intervenir o rehabilitar, así como a valorar la coherencia de los elementos dentro del paisaje urbano.

- Referentes artísticos: Zaha Hadid es la arquitecta elegida como portada, por aunar innovación y coherencia con el entorno. Son referentes Mies van der Rohe, como renovador del concepto de espacio; y Shigeru Ban, por su carácter social e integrador. Otros artistas y estudios de arquitectura se muestran por incidir en diferentes miradas: Jorge Yeregui, el inquilino; Dionisio González, arquitecturas digitales; Lara Almárcegui, uso de descampados; los Becher, lo industrial; Calatrava, arquitectura biónica; etc.

- *Creamos*: Se proponen como actividades principales:

- *Un espacio diferente*, para desarrollar nuestra creatividad imaginando nuevos lugares, y *Ocupar y apropiarse del espacio*, para diseñar espacios adecuándose a las necesidades de las personas que los van a ocupar.

- Además, de manera globalizada y grupal, como actividad final *Un espacio efímero*, para experimentar las posibilidades de construcción de espacios.

- *Reflexionamos*: ¿Qué importancia tiene la coherencia de los elementos en el entorno vital? ¿Qué profesionales intervienen en el mundo de la construcción y rehabilitación de edificios? ¿Qué implica proyectar en arquitectura, qué hay que considerar para construir?, etc. Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:

- ¿Soy capaz de descubrir la importancia del espacio como lugar de acogida y encuentro?

- ¿Soy capaz de diseñar y crear espacios teniendo en cuenta a la gente que lo habita, sus intereses y necesidades?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Diseñar espacios teniendo en cuenta estética, función y la relación con su entorno.
- Los profesionales del diseño y la construcción de espacios.
- Sistemas de representación: el dibujo en perspectiva cónica.
- Evolución e innovación en el diseño, construcción y modos de habitar.

- La intervención del espacio: apropiación y rehabilitación de edificios y espacios.
- Concepción y diseño de espacios compartidos.
- Mobiliario o equipamiento urbano.
- El diseño del espacio exterior: urbanismo y paisajismo.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Diseñar y crear espacios teniendo en cuenta a la gente que lo habita, sus intereses y necesidades.
- Descubrir la importancia del espacio como lugar de acogida y encuentro.

Específicos:

- Diseñar y valorar los espacios aunando estética, función y la relación con su entorno.
- Conocer distintas profesiones afines al diseño y la construcción de espacios, desde la arquitectura a la ingeniería o el diseño de interiores.
- Representar en perspectiva cónica volúmenes de edificios insertos en un entorno.
- Valorar la innovación, así como proponer ideas creativas para la evolución de los espacios y el modo de habitarlos.
- Conocer las posibilidades de intervención del espacio para adaptar sus usos y su aspecto con la intención de apropiación o rehabilitación.
- Conocer las particularidades y realizar propuestas de espacios compartidos.
- Diseñar y distinguir entre función, estética y exposición a factores externos del mobiliario o equipamiento urbano.
- Valorar críticamente el diseño del espacio exterior, urbanismo y paisajismo.

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Título

Impacto.

Descripción de la unidad

Esta unidad trata de la integración transdisciplinaria. Busca explicar el concepto de artista global y el arte como forma de vida: el artista como persona comprometida, capaz de gestionar la complejidad del proceso creativo para impactar en la sociedad, aportando soluciones que mejoren su entorno. Partiendo de la filosofía del artista Hundertwasser, de sus cinco pieles, se va retomando todo lo aprendido estos años y revisando el amplio espectro de prácticas artísticas; arte que envuelve nuestras vidas, se plasma en el cuerpo y conforma la identidad; arte social y cooperativo generador de experiencias; arte de acción ambiental defensor de la ecología y transformador del paisaje.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Creamos* y *Reflexionamos*.

- *Aprendemos:*

- Textos de portada y bloques de contenido:
- *Artista global:* Se presentan artistas como Leonardo da Vinci, Miguel Ángel o Hundertwasser, que fueron capaces de desarrollar su creatividad en múltiples facetas: inventores, arquitectos, sociólogos, pensadores y escritores. Ayudaron a avanzar a la humanidad produciendo cambios significativos.
- *Quinta piel: el arte como forma de vida:* el saber y la innovación vienen de la mano de aquellos que saben buscar soluciones en distintos ámbitos y combinarlos. Se propone trabajar hacia un nuevo renacimiento desde la relación y el encuentro con otros y con el medio, teniendo el arte como forma de vida, que aúna emoción y razón
- Referentes artísticos: Hundertwasser, Pharrell Williams y Björk, como referentes de artistas globales; también distintos artistas actuales que desarrollan su trabajo artístico en actuaciones para la defensa de la naturaleza y la ecosofía, como Michael Reynolds, Piet Oudolf, Carlos de Gredos, Jim Denevan o Natalie Jeremijenko y otros nuevos, como Tatiana Shkondina, Jacques Fresco, Fede Guzmán y Enric Bernat.

- *Creamos:* Se proponen como actividades principales:

- “Tu derecho a la ventana, tu deber al árbol”, para ser conscientes de lo que somos y tenemos y queremos, y “Un mundo feliz”, para pensar en el futuro.
- Además de manera globalizada y grupal, como actividad final “Espectáculo final”.

- *Reflexionamos:* ¿En qué consiste la teoría de las cinco pieles? ¿Por qué crees que Hundertwasser considera la espiral la forma más perfecta? ¿Crees que es necesario para el artista tener conocimientos

sobre ciencia y tecnología? ¿Crees que desde el mundo del arte pueden cambiarse las ideas o las sociedades?, etc. Estas cuestiones las podemos resumir de manera global en:

- ¿Soy capaz de descubrir y aprovechar las relaciones del arte con otras formas de conocimiento, con la innovación tecnológica?
- ¿Soy capaz de pensar y actuar de manera global utilizando el arte como recurso para la reflexión y el cambio social?

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Las posibilidades del arte para una vida más creativa y enriquecedora.
- La importancia de la creatividad, entendiéndola como actitud.
- El arte como modo de expresión, conocimiento y forma de experiencia para la mejora.
- La relación del arte con la identidad, el entorno y la vida en general.
- La interdisciplinariedad de las artes.
- Las interrelaciones entre el arte, la ciencia y la tecnología y sus posibilidades para la mejora y el cambio.
- El arte como recurso para la reflexión y el cambio social.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Descubrir las relaciones estrechas y necesarias entre la ciencia y el arte.
- Conocer las múltiples posibilidades de las prácticas artísticas y el arte para producir impacto en la sociedad y conseguir el cambio y la mejora.

Específicos:

- Reconoce la importancia de la creatividad, entendiéndola como actitud.
- Descubrir y aplicar la interdisciplinariedad de las artes y sus relaciones con otras formas de conocimiento.
- Recuperar el arte de todos, el arte social y cooperativo, arte de acción, ambiental, defensor de la ecología y del paisaje.
- Reconocer que el arte envuelve nuestras vidas, se plasma en el cuerpo, conforma la identidad y genera experiencias transformadoras.
- Reconocer el arte como forma de expresión y conocimiento por medio de la experiencia.
- Valorar las interrelaciones entre el arte, la ciencia y la tecnología y sus posibilidades para la mejora y el cambio.
- Pensar y actuar de manera global utilizando el arte como recurso para la reflexión y el cambio social.

ANEXOS

LEGISLACIÓN VIGENTE

NORMATIVA ESTATAL

[LEY ORGÁNICA 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.](#)

(BOE de 10 de diciembre)

[REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. \(BOE de 3 de enero\)](#)

[REAL DECRETO 83/1996, de 26 de enero,](#) por el que se aprueba el Reglamento orgánico de los institutos de Educación Secundaria. (BOE de 21 de febrero)

[Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. \(BOE de 29 de enero\)](#)

1.2. NORMATIVA AUTONÓMICA

[DECRETO 52/2015, de 21 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo del Bachillerato. \(BOCM de 20 de mayo\)](#)