

# Educación Plástica Visual y Audiovisual 2º ESO

## 1. Contenidos.

### Bloque 1. Expresión plástica

1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.
3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.
5. La textura los diferentes tipos de textura.
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.
8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
3. El lenguaje del cómic.
4. La Retórica publicitaria.
5. Estructura narrativa cinematográfica.
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación.

### Bloque 3. Dibujo Técnico

1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.
4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.
5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.
6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.
7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

## 2. Temporalización.

### 1ª evaluación

#### Bloque 3. Dibujo Técnico

1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.
4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.
5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.

### 2ª evaluación

#### Bloque 3. Dibujo Técnico

6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.
7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

#### Bloque 1. Expresión plástica

1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.
3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.

### 3ª evaluación

#### Bloque 1. Expresión plástica

5. La textura los diferentes tipos de textura.
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.
8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.

2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
3. El lenguaje del cómic.
4. La Retórica publicitaria.
5. Estructura narrativa cinematográfica.
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación.

## 2. Metodología didáctica

Dado que el objetivo principal de la enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es que los alumnos adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual y audiovisual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual audiovisual y plástico.

Para cumplir este objetivo, se articularán los contenidos atendiendo a los siguientes criterios:

. El criterio de dificultad: organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por ser éstos básicos, preparen al alumno para entender los más abstractos que exigen una mayor capacidad de comprensión espacial.

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

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

. El criterio de operatividad: que queda reflejado en torno a la clásica fórmula del «saber ver», «saber interpretar» y «saber hacer» y sigue estos pasos:

### SABER VER:

. Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizar en un determinado campo de la expresión plástica.

. Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esta teoría en conceptos de validez permanente.

. Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tiene carácter ejemplificador.

### SABER INTERPRETAR:

. Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.

. Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.

. Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

### SABER HACER:

. Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico

. Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.

. Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

## 4. Materiales, textos y recursos didácticos que se van a utilizar.

Los alumnos utilizarán los materiales específicos de la asignatura  
No hay libro de texto.

## 5. Competencias clave

Se entiende por competencias, las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de la enseñanza de la ESO, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. A efectos, las competencias clave se llevarán a cabo del siguiente modo:

-La **Comunicación lingüística**, constituye un instrumento fundamental para expresar proyectos e ideas en dibujo técnico: gráficamente, de forma objetiva, utilizando los códigos requeridos para ello pero también, comunicando proyectos e ideas y compartiendo conocimientos, que permiten el trabajo en equipo y la colaboración tal como requiere el complejo mundo del diseño y de la fabricación de objetos

-En cuanto a la **Competencia matemática**, no debemos olvidar, que la Geometría forma parte de las matemáticas y las construcciones gráficas constituyen un valioso elemento que une ambas materias.

- La geometría, es además un instrumento que ayuda a conocer la Naturaleza en la que está presente de múltiples y variadas formas ligando nuestras construcciones con regla y compás con **el estudio de las ciencias y la tecnología.**

-El dibujo asistido por ordenador, es en nuestros días, una herramienta de trabajo insustituible que los alumnos deben conocer y que contribuye al desarrollo de la **Competencia digital.**

-Desde el dibujo, **aprenden a aprender**, a comunicarse, a trabajar desde lo particular a lo general, a desarrollar **las competencias sociales y cívicas** en el trato y colaboración con sus compañeros.

-Fomenta **el sentido de iniciativa y emprendedor** en la resolución de los pequeños problemas que surgen al trabajar en pequeños proyectos así como en la búsqueda de soluciones a un problema gráfico siendo un vehículo **de la expresión cultural** de la mano del diseño.

## 6. Criterios de evaluación.

### Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas..
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo

### Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

## 7. Estándares de aprendizaje

### Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
  - 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

- 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico- plásticas.
- 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
- 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
  - 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
  - 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
  - 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
  - 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
  - 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
  - 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
  - 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
  - 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
  - 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
  - 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
  - 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
  - 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
  - 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
  - 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.
  - 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
  - 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
  - 11.3. Experimenta con las ténperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas
  - 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
  - 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
  - 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas.
  - 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

## Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
  - 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
  - 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
  - 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
  - 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
  - 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
  - 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
  - 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
  - 5.1. Distingue símbolos de iconos.
  - 5.2. Diseña símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
  - 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
  - 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
  - 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
  - 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
  - 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
  - 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
  - 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
  - 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
  - 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
  - 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
  - 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
  - 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
  - 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
  - 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

### Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
  - 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
  - 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
  - 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
  - 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
  - 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
  - 6.1. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
  - 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
  - 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
  - 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
  - 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
  - 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
  - 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
  - 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
  - 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
  - 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
  - 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
  - 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
  - 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
  - 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
  - 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
  - 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
  - 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
  - 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
  - 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
  - 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
  - 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
  - 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
  - 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas

## 8. Procedimientos e instrumentos de evaluación

En lo relacionado con este aspecto se establecen diversos instrumentos y procedimientos que permitan evaluar el “saber hacer” y el “saber ver”:

1\_ La observación sistemática: gracias a ésta se puede conocer y analizar el proceso de realización de producciones plásticas, observar la interrelación con otros así como analizar la adquisición de hábitos de trabajo.

Para llevar a cabo esta tarea se podrán utilizar diversos instrumentos y prácticas para recoger la información necesaria: fichas de seguimiento, listas de control, carpeta-registro personal del alumno,...

2\_ Seguimiento de los trabajos, tanto individuales como colectivos, realizados por el alumno: con este procedimiento se puede apreciar el progreso en la adquisición de los contenidos relacionados con la expresión así como la utilización de las distintas técnicas gráfico-plásticas.

3\_ El diálogo del profesor con los alumnos individualmente o en grupo como estrategia para corregir posibles errores y para detectar dificultades.

4\_ Evaluación personalizada, atendiendo a la evolución personal de cada alumno y a su progreso respecto a sus posibilidades, sus conocimientos y sus aptitudes y su capacidad creativa.

Ésta se llevará a cabo gracias al análisis de las diversas actividades desarrolladas en el aula:

. Trabajos realizados por el alumno (tanto de aplicación de contenidos como de síntesis).

Se valorarán atendiendo al trabajo diario y teniendo en cuenta tanto el proceso de creación como el resultado.

En ellos se evaluará también su capacidad para participar en labores de equipo.

. Pruebas específicas (exposiciones de temas y resolución de ejercicios)

. Actitud del alumno. Asistencia a clase, respeto y cuidado del material y espacio común y su colaboración en las actividades programadas, así como la aportación de materiales y documentos que puedan enriquecer el desarrollo de éstas.

## 9. Criterios de calificación.

Teniendo en cuenta el carácter eminentemente práctico de la asignatura, en la evaluación del rendimiento del alumno y en su posterior calificación al final de cada trimestre, se tendrá en cuenta la realización de los diversos trabajos, así como su participación en el desarrollo de las distintas actividades llevadas a cabo en el aula.

Los alumnos deben entregar, dentro de los plazos marcados, las láminas o trabajos propuestos por el profesor. Las notas de éstos estarán comprendidas entre 0 y 10, considerándose negativas las menores de 5. Para realizar la media de los trabajos es necesario haber presentado todas las láminas propuestas por el profesor.

Las notas de las pruebas objetivas, tanto teóricas como prácticas también serán puntuadas del 0 al 10.

La nota total de cada evaluación será la media de las pruebas teóricas y los trabajos realizados en clase, estableciéndose que el trabajo llevado a cabo en el aula se valore en un 50% y las pruebas teórico-prácticas en otro 50%.



Se considera estrictamente necesario que el alumno obtenga como mínimo una puntuación de un 3 en las pruebas de nivel de contenidos para que le sea hecha la media con los trabajos de clase.

## **Contenidos mínimos para superar la asignatura**

Para aprobar la asignatura será necesario aprobar las tres evaluaciones.

La nota final corresponderá a la media de las tres evaluaciones.

## **10. Procedimiento de recuperación**

Los alumnos que no hayan superado los criterios establecidos para aprobar las distintas evaluaciones podrán presentarse a los exámenes de recuperación que se realizarán posteriormente a la evaluación de cada trimestre.

## **11. Procedimientos y actividades de recuperación**

Los alumnos que estén cursando la asignatura en el curso superior pueden recuperar la asignatura de uno de los modos siguientes:

-Realizando tres trabajos específicos (uno por cada trimestre) propuestos por el Departamento (siempre que en éstos obtengan como mínimo una puntuación de 5, en una escala del 0 al 10

Para aquellos alumnos que no presenten todos los trabajos o, en ellos, no alcancen una puntuación mayor o igual a 5, podrán presentarse a los exámenes de pendientes, cuyo calendario establecerá la Comisión de coordinación pedagógica y hará público la Jefatura de estudios del centro.

## **12. Prueba extraordinaria.**

En el examen extraordinario, entran los contenidos de todo el curso. El examen consistirá en varios ejercicios y en cada ejercicio se especificará el valor de cada ejercicio.

## **13. Garantías para una evaluación objetiva**

El procedimiento para que el alumnado y sus familias conozcan la información de la programación es la exposición en la página web del centro.

Los alumnos podrán ver con el profesor los controles corregidos para comprobar la aplicación de los criterios de corrección. Además de estas medidas el alumno puede realizar las correspondientes reclamaciones de la nota final

## **14. Medidas ordinarias de Atención a la Diversidad**

El nivel básico que todos los alumnos deben alcanzar sería el de los **contenidos básicos**.

Algunos alumnos para alcanzar estos objetivos necesitan del desarrollo **de actividades de refuerzo** en la utilización de recursos y aplicación de conceptos y otros con capacidades por encima de la media podrán llegar a un nivel de acabado más elaborado mediante el desarrollo de **actividades de ampliación**.

**En primer lugar** se da una explicación teórica común para todos los miembros de la clase, en la que además se utilizan recursos ejemplos a través de internet, libros, vídeos e incluso láminas de sus propios compañeros, con el fin de ejemplificar de la mejor forma posible lo que se les demanda.

**Tras dicha explicación**, se resuelven dudas generales, y a partir de aquí todas aquellas que puedan presentarse a lo largo del proceso, se resuelven de forma individual.

A la hora de diseñar actividades para atender a la diversidad de alumnos en el aula se establece los siguientes principios:

- Partir de sus intereses y motivaciones.
- Partir de sus conocimientos previos.
- Dosificar la cantidad de información nueva.
- Diversificar las tareas y aprendizajes.
- Diseñar situaciones de aprendizaje para su recuperación.
- Organizar y conectar unos aprendizajes con otros.
- Promover la reflexión sobre sus conocimientos.
- Plantear tareas abiertas y fomentar la cooperación.
- Instruir en la planificación y organización del propio aprendizaje.

Para los alumnos con **necesidades educativas especiales** se diseñaran actividades y criterios de evaluación adecuados a su rendimiento, dedicándoles una atención más especializada.

En la medida de lo posible se intentará que estas **adaptaciones curriculares** en las actividades no difieran sustancialmente de las realizadas por el resto del grupo, puesto que lo que buscamos es la integración y no la diferenciación del alumno frente al resto de la clase.

Se valorará especialmente su actitud atenta, participativa y receptiva.

Realizar las tareas propuestas

Traer el material.

Apreciar el lenguaje visual como fuente de información y de disfrute

## 15. Adaptaciones curriculares

Para **adaptaciones curriculares significativas** se actuará bajo la orientación de los equipos de apoyo y orientación adaptándose a las características del alumno

## 16. Actividades complementarias y extraescolares.

Aunque no contemplamos específicamente ninguna **actividad extraescolar**, pueden surgir puntualmente Talleres o exposiciones que, si son considerados de interés para los alumnos, se solicitarán a lo largo del curso por parte del departamento.

## 17. Actividades para el fomento de la lectura.

La asignatura se basa en los lenguajes audiovisuales su estudio se fundamenta en los análisis comparativos de los lenguajes escrito y oral, por estos motivos constantemente hay un desarrollo del lenguaje.

Como actividades características de la asignatura se realizan dibujos, composiciones,... que correspondan a la interpretación de del textos escritos.

En la asignatura se trabaja con cómic y se aconseja a los alumnos que lo lean.

#### MEDIDAS PEDAGÓGICAS A APLICAR:

**Lectura en voz alta.** Siempre que se pueda, conviene que los alumnos lean en voz alta y que la vocalización y pausas en los signos de puntuación o entonación sea la correcta.

**Favorecer la correcta expresión oral de los alumnos,** realizando actividades como exposiciones orales de temas, debates, respuestas orales....

Formulación de **enunciados** de manera más compleja.

**Lectura reflexiva de enunciados.** Muchas veces las actividades no son correctamente realizadas, porque el alumno no sabe interpretar qué es lo que se le pide.

-Siempre que el tipo de ejercicio lo permita, hacer redactar alguna pregunta al alumno **con el fin de** mejorar, entre otras cosas, del uso de los signos de puntuación o de la organización de las ideas.

-**Valoración** de la ortografía y la expresión como algo imprescindible en la vida diaria

## 18. Actividades del periodo posterior a la evaluación ordinaria

Durante el periodo posterior a la evaluación ordinaria se repasarán los contenidos del curso. Todos los alumnos que permanezcan en clase realizarán los ejercicios de repaso, aunque esté más enfocado el repaso a los alumnos suspensos, a los alumnos que hayan aprobado también les sirve para reforzar los conocimientos adquiridos.

## 19. Plan de Mejora de Resultados

Los alumnos de 2º ESO de sección bilingüe han tenido un porcentaje de aprobados en el curso anterior de 100% (similar a los años anteriores) por lo tanto, no es necesario un plan de mejora de los resultados

Los alumnos de 2º ESO de programa bilingüe han tenido un porcentaje de aprobados en el curso anterior de 46%, los suspensos fundamentalmente se concentraban en los alumnos de PMAR. Por lo tanto es necesario tomar alguna medida para mejorar los resultados y en especial para los alumnos de PMAR.

Los alumnos que tienen peores resultados son los que no hacen con rigor la tarea. Para que se realice con más rigor la tarea, se llamará por teléfono a las familias de los alumnos que no realicen los deberes, y con esta ayuda familiar, es probable que los resultados mejoren.

En la memoria del año anterior se hacía la siguiente propuesta de mejora: *“El grupo de EPVA de 2A de la ESO ha estado compuesto por los 11 alumnos de PMAR y por otros 19. Los alumnos de PMAR tienen muchas dificultades de aprendizaje, la propuesta de mejora es el desdoblamiento este grupo de 2º, también en EPVA.”* El desdoblamiento no ha sido posible y la adaptación de los ejercicios a las capacidades de los alumnos de PMAR puede ser compleja.