

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Docentes responsables: Judit Castro Martínez de la Cámara

Punto de partida:

El alumnado del Centro procede mayoritariamente del Polígono de Cruz de Piedra y del Barrio de Las Rehojas. Un análisis de carácter general respecto al alumnado sobre el que actuamos en nuestro centro, nos lleva a concluir que son chicos/as procedentes de un entorno de problemática social, familias poco estructuradas, elevado absentismo escolar, y en el cual es generalizada la obtención de ayudas sociales. Este ambiente tiene un fiel reflejo en el ámbito escolar, donde, de forma habitual, predomina el escaso hábito de trabajo y esfuerzo diario. En general, el nivel de 3º ESO se caracteriza por su diversidad, reuniendo en los mismos grupos alumnos/as de distintas edades (repetidores y no repetidores), diferentes nacionalidades y multitud de características propias y personales que definen a cada uno de ellos. El alumnado está repartido en dos grupos, los cuales se organizan de la siguiente manera:

- 3º ESO, Grupo 1 de EUP, lunes y miércoles: cuenta con un total de 19 alumnos y alumnas, de los/as cuales 4 alumnos/as necesitan adaptaciones curriculares. De los cuales uno con DI y otro con Disgrafía.

- 3º ESO, Grupo II de EUP, martes y jueves: cuenta con un total de 20 alumnos y alumnas, no presentan ningún tipo de adaptación curricular. Hay dos repetidores.

Dada la diversidad de los grupos, la programación presenta un carácter flexible y abierto que permita siempre atender a las necesidades específicas de cada alumno/a. Y en previsión de la formación telemática, la metodología y actividades recogidas en las programaciones se adaptarán a la enseñanza no presencial a través del GOOGLE CLASSROOM.

JUSTIFICACIÓN

Introducción:

Justificación de la programación didáctica:

Como justificación de la presente programación, a continuación se especifica la normativa por la que se rige dado que nos encontramos en un proceso de transición hacia la LOMLOE:

El currículo de las diferentes materias de etapa es el establecido en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la LOE de 2006 (LOMLOE) siendo la nueva ley orgánica que rige el sistema educativo español en sustitución de la LOMCE de 2013. Y que entra oficialmente en vigor este año en los cursos impares.

DECRETO 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC n.º 136, de 15 de julio).

La Educación Plástica y Visual constituye una materia de gran valor formativo. Tradicionalmente los contenidos relacionados con la Educación Artística tenían una finalidad comunicativa y estética. En estos momentos, el estudio de su currículo nos permite cooperar en el desarrollo de capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales. Ello implica que los contenidos que la materia va a abordar preparan para la comprensión y análisis del entorno, social, cultural, natural y artístico. Un entorno configurado como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de diferente carácter, especialmente visual y táctil.

El impulso a las capacidades cognitivas y estéticas viene a integrarse a la preocupación y necesidad de estimular el conocimiento y dominio de sí, de las relaciones con los otros, de la necesidad de ponerse en el lugar de otros, de expresar juicios estéticos de manera fundamentada y respetuosa, de ampliar las posibilidades imaginativas creativas. Así pues, la materia persigue por una parte, dotar al alumnado de los recursos necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico-plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

Asimismo, el área se presta a trabajar diversos temas transversales, como la educación medioambiental, la igualdad, la alimentación, el consumo, etc. El trabajo de potenciación de las dimensiones formativas expuestas, hasta ahora, de forma sintética puede ser desglosado en términos de su contribución al desarrollo de las siguientes capacidades:

- Intrapersonales que suponen el autoconocimiento y dominio de sí, a través del contacto y experimentación con lenguajes, imágenes, formas y materiales. El estudio de las emociones y sentimientos vividos favorece el conocimiento de sí y la posibilidad de integrar ese conocimiento en la organización y control de las experiencias emocionales.
- Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, investigar diversas

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

técnicas plásticas y visuales.

- Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.
- Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos, revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica y Visual:

- Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
- Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
- Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico y cultural de España y Canarias como exponente de nuestra memoria colectiva.
- Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
- Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

Además, la metodología en la que crece esta programación se fundamenta dentro del programa AICLE del centro, este es un sistema que pretende el aprendizaje de un idioma a través de otras asignaturas, en este caso de Educación Plástica. Es decir, se trata de impartir la materia como en inglés.

Orientaciones metodológicas

Modelos metodológicos:

Tal y como queda establecido en la LOMLOE, el modelo pedagógico canario se nutre de una premisa crucial: la necesaria integración de la evaluación en el proceso de planificación y diseño de estas situaciones de aprendizaje, para asegurar una evaluación competencial del alumnado. Es necesario, por tanto, que el profesorado utilice variedad de instrumentos, técnicas y herramientas de evaluación, en diferentes contextos, con soportes y formatos diversos, que permitan que el alumnado pueda demostrar lo que sabe, lo que siente y piensa, lo que puede hacer..., atendiéndose así, de manera inclusiva, a la diversidad del alumnado, a su ritmo de aprendizaje y a su forma de aprender.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con una actitud reflexiva, abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personal y sostenible. Estas situaciones de aprendizaje, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, favoreciendo el aprendizaje significativo y despertando la curiosidad e interés por el arte que nos rodea, permitiendo así, desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas, basado en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), así como en la coeducación. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, consiguiendo que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y en el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados. El fundamento del aprendizaje

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

competencial se basa en la vinculación de las diferentes competencias clave, los criterios de evaluación y los saberes básicos.

Metodología del área:

En el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística y visual, por un lado, las fronteras existentes entre las artes son cada vez más débiles y, por otro, un desarrollo enorme de recursos, soportes y planteamientos que se ven potenciados por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Basándonos en estos cambios, la metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado.
- Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida del ser humano y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico, vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones, evaluando críticamente los resultados.
- Inclusión del Programa Aicle en los contenidos a impartir.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, y hacer de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

El proceso de enseñanza-aprendizaje activo se apoyará en la utilización, por parte del profesorado, de distintas estrategias metodológicas basadas en la alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades, contextos y situaciones de aprendizaje, en las que tendrá en cuenta las motivaciones, los intereses, las capacidades del alumnado y la atención a la diversidad.

Se priorizará la reflexión y el pensamiento crítico frente al memorístico, y se fomentará el conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje para mejorar su motivación. El profesorado generará estrategias participativas que favorezcan la comunicación, actuará como orientador antes, durante y después del proceso de enseñanza aprendizaje, y propiciará en el alumnado el interés, la motivación y el disfrute personal.

En base todo lo explicado con anterioridad, se considera interesante integrar entre otros la metodología Design Thinking.

Modelos de enseñanza:

Se trabaja por unidades didácticas basadas en proyectos, compuestas por un conjunto de tareas de diversos contenidos y características. Con la intención de atender a la diversidad presente en el aula, y con el propósito de aportar dinamismo al trabajo realizado durante todo el curso, se trabajarán los siguientes modelos:

(SINE) Sinéctico

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

(EDIR) Enseñanza directiva

(END) Enseñanza no directiva

(INVG) Investigación guiada

(DEDU) Deductivo

Agrupamientos:

Teniendo en cuenta que ya no hay medidas de seguridad sanitaria (solo se aconseja llevar mascarilla en caso de presentar síntomas de COVID), y dado que ya no se obliga a mantener el distanciamiento mínimo entre el alumnado, y con la intención de atender a la diversidad presente en el aula y con el propósito de aportar dinamismo al trabajo realizado durante todo el curso, se trabajará con las siguientes agrupaciones:

(TIND) Trabajo individual

(GGRU) Gran Grupo

Espacios:

La utilización de los diversos espacios (dentro y fuera del aula) habitualmente se realiza en función de la naturaleza de las actividades que se puedan llevar a cabo. A continuación se indican los espacios y los recursos disponibles:

Dentro del aula:

- Disposiciones espaciales diversas (según la adaptabilidad del mobiliario).

Fuera del aula:

- Aula Medusa.
- Aula de pizarra digital.
- Entorno del centro.

Destacando que, se considera que los tres espacios más apropiados con los que trabajar serán:

- El Aula de Dibujo (gran parte de las sesiones)
- El aula Medusa (cuando se requiera de un ordenador por alumno)
- La casa de cada alumno/a (en caso de que la docencia no sea presencial o se mande tarea)

Recursos:

Las actividades a realizar en un aula de Educación Plástica y visual son muy variadas ya que recogen la doble faceta de expresión plástica y de dibujo técnico. Para realizar estas actividades tan diferenciadas, el centro debe proporcionar unos mínimos recursos materiales y espaciales que faciliten su exposición y realización en el aula. En principio, esta debe ser lo suficientemente amplia y luminosa para permitir el desenvolvimiento de los alumnos/as en la misma, con zonas diferenciadas donde poder realizar las distintas actividades y practicar distintas técnicas con diferentes materiales y tamaños.

Los recursos principales serán los que se indican a continuación:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

- Proyector y ordenador (software y dispositivo para visualizar presentaciones en clase y en caso de impartir las sesiones online).
- Folios formato DIN A4.
- Láminas formato DIN A4 o Bloc de Dibujo DIN A4.
- Carpeta de almacenaje.
- Lápiz HB, goma, afilador.
- Reglas (escuadra y cartabón).
- Compás.
- 12 Lápices de colores.
- 12 Rotuladores de colores de punta fina.
- 1 Rotulador negro de punta fina tipo estilógrafo.
- Acuarelas y pincel.
- Revistas o material reciclado.
- Diccionario inglés-español (traductor web)

Los alumnos/as aportarán los materiales básicos necesarios para realizar los ejercicios prácticos tanto de dibujo técnico como de creación plástica y artística.

En cualquier caso, el aula de Educación Plástica existen materiales complementarios y de apoyo para los alumnos/as. Estos materiales, libros, utensilios, prácticas ya realizadas, etc. Se encuentran a disposición de los alumnos y alumnas para su utilización y consulta cuando sea pertinente.

Actividades complementarias y extraescolares:

El desarrollo de las actividades extraescolares que se puedan plantear quedan abiertas y flexibles en función de la oferta cultural del municipio de Las Palmas. Como Actividades Complementarias se realizarán las referentes a ciertas fechas tales como el día de Canarias, día de la Mujer, o Día del Libro.

Atención a la diversidad:

Los materiales curriculares deben contemplar las diferencias individuales de capacidades por ello la elaboración de la programación tiene un carácter abierto y flexible, moviendonos hacia la búsqueda de la motivación e intereses de los alumnos y alumnas. Para ello, posibilitan una acción abierta de los profesores y profesoras, de forma que tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos puedan variar según las necesidades específicas del aula.

Esta atención a la diversidad se contempla en tres planos: la programación, la metodología y las actividades de refuerzo y ampliación, además de las posibles adaptaciones curriculares.

Por tanto, si se diera el caso que algún alumno/a necesitara adaptaciones curriculares estas se elaborarán durante el curso en función de las características de este alumnado y de sus necesidades particulares.

Asimismo, se realizarán actividades de ampliación y refuerzo para el alumnado que las necesite o demande, y estas se ajustarán a las características de dicho alumnado. Contando con cotutores PROMECO para ambos grupos.

Por otro lado el alumnado de las AULAS ENCLAVE tendrán un estrecho contacto con la materia ya que realizarán conjuntamente actividades para favorecer a la inclusión de todos los compañeros.

Evaluación:

Tal y como queda recogido en la LOMLOE, la distribución de los criterios de evaluación a lo largo de la etapa está graduada para que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes subyacentes en las competencias claves, convergiendo en lo que conforma, entre otras cosas, su Perfil de Salida, al término de esta enseñanza.

La evaluación del alumnado se llevará a cabo atendiendo a los criterios de evaluación, que permiten medir el grado de desarrollo de las competencias específicas y de las competencias clave, teniendo en cuenta los acuerdos sobre la evaluación y calificación de las áreas/materias/ámbitos, tanto en las convocatorias ordinarias como en las extraordinarias. Para la materia y

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

nivel educativo, de la presente programación didáctica se hará uso de la plataforma Google Classroom para la entrega de láminas o trabajo colaborativo, Google Meet para las exposiciones orales si fuera imposible hacerlas de manera presencial, y las aplicaciones Kahoot, EdPuzzle o Socrative para pruebas de conocimiento en el caso de que no pudieran realizarse físicamente en el centro.

Los instrumentos que se emplearán para llevar a cabo la evaluación del alumnado serán de los siguientes tipos:

1. Observación directa:

- Iniciativa: Participación en el trabajo individual y/o en grupo
- Hábitos de trabajo: trae y usa correctamente el material específico del área, exactitud y precisión, finaliza las tareas en el tiempo establecido, las revisa, etc.
- Realiza bocetos y dibujos libres.
- Entrega de trabajos en la fecha prevista.

2. Pruebas escritas y orales :

- Comprensión de los conceptos.
- Capacidad para explicar, interpretar y relacionar información.

3. Láminas, proyectos y trabajos teóricos:

- Aplicación de los conceptos aprendidos.
- Aplicación de los procesos adecuados.
- Cuidado precisión y limpieza en los acabados y en la presentación.
- Responsabilización en la ejecución de los trabajos encomendados por el grupo, colaboración y solidaridad con los restantes miembros del grupo de trabajo.
- Búsqueda de soluciones creativas y originales a los problemas enfrentados.

El procedimiento evaluador según los criterios de evaluación establecidos en el diseño curricular de la materia y especificados en los capítulos posteriores del presente documento. La rúbrica será la principal herramienta de evaluación.

Como criterio general en la calificación tomaremos como punto de referencia el progreso con relación a los antecedentes inmediatos que tengamos del alumnado, valorando siempre los rasgos de progreso que plantee el alumnado en su proceso educativo.

a) Para aprobar una materia se debe alcanzar como mínimo la mitad de los puntos, 5 de 10.

b) Las calificaciones serán números enteros de 1 a 10.

c) A todas las notas obtenidas por láminas y trabajos se les aplicará el mismo peso y se hará una media con ellas. Por otro lado se hará otra media con las pruebas escritas y orales, que tendrá menor peso que la media de las láminas y los trabajos. También se evaluará la actitud, comportamiento, limpieza, pudiendo sumar hasta dos puntos a la nota. Finalmente, con la suma

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

de esas tres medias se obtendrá a calificación final de la evaluación.

Estrategias para el refuerzo y planes de recuperación:

- Si algún alumno o alumna tuviera EUP de 1º pendiente, la recuperará realizando un cuadernillo de recuperación de la misma en caso de NO SUPERAR el primer y segundo trimestre de este curso. Quedando exento o exenta del cuadernillo de recuperación de 1º en caso de que apruebe los dos primeros trimestres de 3º.
- Los trimestres suspensos en EUP de 3ºESO se recuperarán realizando las tareas que quedaron sin hacer.
- En caso de que la materia no se apruebe en Junio, se le entregará al alumnado un cuadernillo con actividades que suponen los contenidos mínimos. El alumnado entregará la recuperación en la convocatoria extraordinaria, y explicará al profesor/a como realizó las tareas.
- En caso de no presentarse en la convocatoria extraordinaria o suspender, se le entregaría otro cuadernillo de actividades para realizar durante el curso. Si está cursando alguna materia EUP de un nivel superior este, al aprobar los dos primeros trimestres aprobaría automáticamente la pendiente de 3º.

CONCRECIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL CURSO

Concreción de los objetivos del curso:

La concreción de los objetivos del curso va ligado directamente al grado de adquisición de los Saberes Básicos. Estos saberes se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

I. Patrimonio artístico y cultural:

1. Análisis de manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

II. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica:

1. Análisis de la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

2. Selección y descripción de la composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

III. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos:

1. Estudio de factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

2. Construcción de polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos: del pentágono hasta el octógono.

3. Uso de técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

IV. Imagen y comunicación visual y audiovisual:

1. Uso de la Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

2. Aplicación de técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje, incluidos los más cercanos.

SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN

Unidad de programación: Talking and Drawing

Descripcion:

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a utilizar el valor expresivo de los elementos configuradores y a valorar los esquemas compositivos en composiciones que transmitan emociones y vendan un producto o servicio a través del análisis y la creación de

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

obras y diseños ajenos y propios, para que el alumnado aprenda a expresar sentimientos, logre aumentar su creatividad y consiga crear composiciones con una determinada intención.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:

Competencias:

Instrumentos de evaluación:

C. de evaluación	Estándares de aprendizaje	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación
------------------	---------------------------	------------	--------------	------------------------	----------------------------

Productos: Dibujo o Arte Final; Memorias y Presentaciones de P

Tipos de evaluación según el agente: (COEV) Coevaluación, (HEEV) Heteroevaluación

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: (END) E. No Dir., (EXPO) Expositivo, (FORC) F. Concep.

Metodologías: (ABPY) Ap. Proy., (DETH) D. Thinking, (FLCL) Fl. Classroom

Agrupamientos: (PRGU) Peq. Grupos, (TIND) T. Individ.

Espacios: (TAL) Taller, (AUL) Aula, (ATI) Aula TIC

Detalle Espacios:

Recursos: (MAES) Mat. Espec.

Detalle Recursos:

- Proyector y ordenador (software y dispositivo para visualizar presentaciones en caso de impartir las sesiones online)
- Folios formato DIN A4 y DIN A3
- Carpeta de almacenaje

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

- Lápiz HB, goma, afilador
- Regla
- Lápices de colores
- Rotuladores de colores de punta fina
- Rotulador negro de punta fina

Justificación

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Con la implementación de esta Unidad Didáctica se logra desarrollar la Comprensión Lectora a través de la lectura en voz alta y la interpretación, por parte del alumnado, de los enunciados y pasos a seguir previos al desarrollo de las actividades y la presentación de las mismas proyectadas, así como fomentar el uso de la lengua inglesa.

De igual manera, mediante la exposición de los trabajos y la realización de memorias explicativas se trabajará la Expresión Oral y Escrita. Por otro lado, la Comunicación Audiovisual y el uso de las TIC se desarrollarán mediante los trabajos de búsqueda de información, así como en aquellos en los que el alumnado recurra a determinados software para crear diseños propios.

Mediante la combinación del trabajo en gran grupo y el individual se buscará propiciar la Actitud para el Emprendimiento y la Educación Cívica.

Con el objetivo de hacer visible la importancia de la Interculturalidad se recurrirá al estudio y análisis de diseños gráficos, publicitarios, etc de diversas nacionalidades (haciendo especial mención a las obras canarias).

Finalmente, se recalcará la necesaria presencia de Paz y Solidaridad a través de la creación de obras que expresen sentimientos.

Programas, Proyectos, Redes y Planes:

Aicle

Actividades complementarias y extraescolares:

Implementación

Periodo de implementación: Del 19/09/2022 al 28/10/2022 **Nº de sesiones:** 12 **Periodos:** (1TR) 1º Trim

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Integrar el uso de la plataforma Google Classroom.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:

Unidad de programación: What animal I am?

Competencias:

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a identificar y modificar las propiedades del color, así como clasificar y crear texturas visuales a través del dibujo del animal que le representa, haciendo un análisis hacia sí mismo por medio de arteterapia.

Además se introducirá al alumnado al mundo del diseño, por medio de la creación de la portada de un libro, para conseguir expresar sensaciones por medio del color y la textura.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:

Competencias:

Instrumentos de evaluación:

C. de evaluación	Estándares de aprendizaje	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación
------------------	---------------------------	------------	--------------	------------------------	----------------------------

Productos: Memorias y Presentaciones ; Dibujo o Diseño

Tipos de evaluación según el agente: (AUVE) Autoevaluación, (HEEV) Heteroevaluación

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: (END) E. No Dir., (DEDU) Deductivo

Metodologías: (DETH) D. Thinking, (ABPY) Ap. Proy.

Agrupamientos: (GGRU) Gran grupo

Espacios: (TAL) Taller, (AUL) Aula

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Detalle Espacios:

Recursos: (MAES) Mat. Espec.

Detalle Recursos:

- Proyector y ordenador
- Folios formato DIN A4
- Carpeta de almacenaje
- Lápiz HB, goma, afilador
- Regla
- Lápices de colores
- Rotuladores de colores de punta fina
- Rotulador negro de punta fina
- Acuarelas
- Revistas viejas, periódico, papeles reciclados, etc.
- Diccionario inglés-español

Justificación

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Con la implementación de esta Unidad Didáctica se logra desarrollar la Comprensión Lectora a través de la lectura en voz alta y la interpretación, por parte del alumnado, de los enunciados y pasos a seguir previos al desarrollo de una actividad.

De igual manera, mediante la exposición de los trabajos y la realización de memorias explicativas se trabajará la Expresión Oral y Escrita. Por otro lado, la Comunicación Audiovisual y el uso de las TIC se desarrollarán mediante los trabajos de búsqueda de información, así como en aquellos en los que el alumnado recurra a determinados software para crear diseños propios.

Mediante la combinación del trabajo en gran grupo y el individual se buscará propiciar la Actitud para el Emprendimiento y la Educación Cívica.

Finalmente, para enfatizar en la Educación Ambiental, se integrará el dibujo e investigación de animales.

Programas, Proyectos, Redes y Planes:

Aicle

Actividades complementarias y extraescolares:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Implementación

Periodo de implementación: Del 31/10/2022 al 20/12/2022 **Nº de sesiones:** 14 **Periodos:** (1TR) 1º Trim

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Integrar el uso de la plataforma Google Classroom

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:

Vinculada a la materia de Biología en tanto en cuanto se produce el estudio de los seres vivos y el cuerpo animal.

Unidad de programación: A Lifetime

Competencias:

Descripción:

En esta unidad, se trabajará la escultura por medio del uso de materiales reciclados para la concienciación del medioambiente.

Realización de un libro ilegible autobiográfico, que cuente historia sin letras y sin dibujos. Narrativa visual y de tacto.

Para expresar y comunicar emociones, sentimientos y estados de ánimo propios y de los demás, mediante el uso combinado e integrador de elementos y códigos artísticos, para potenciar la dimensión cognitiva, emocional y motriz.

Y desarrollar la atención y curiosidad por diferentes manifestaciones artísticas mediante el contacto directo o indirecto con artistas, sus obras y espacios creativos para potenciar la participación sociocultural y la identidad cultural.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:

Competencias:

Instrumentos de evaluación:

C. de evaluación	Estándares de aprendizaje	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación
------------------	---------------------------	------------	--------------	------------------------	----------------------------

Productos: Dibujo o Arte Final; Memorias y Presentaciones

Tipos de evaluación según el agente: (AUVE) Autoevaluación, (HEEV) Heteroevaluación

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: (FORC) F. Concep., (EDIR) E. Direc., (END) E. No Dir.

Metodologías: (DETH) D. Thinking, (ABPY) Ap. Proy., (ABPE) Ap. Ru. De.

Agrupamientos: (TIND) T. Indiv.

Espacios: (TAL) Taller, (AUL) Aula

Detalle Espacios:

Recursos: (MAES) Mat. Espec.

Detalle Recursos:

- Proyector y ordenador
- Folios formato DIN A4
- Carpeta de almacenaje
- Lápiz HB, goma, afilador
- Regla
- Lápices de colores
- Rotuladores de colores de punta fina
- Rotulador negro de punta fina
- Acuarelas
- Revistas viejas, periódico, papeles reciclados, etc.
- Diccionario inglés-español

Justificación

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Con el desarrollo de esta unidad se fomentarán valores de creación por medio de actividades que cuiden y respeten el medioambiente. Con

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

referentes artísticos que realizan sus obras sólo con material reciclado.

Programas, Proyectos, Redes y Planes:

Aicle

Red medioambiental

Actividades complementarias y extraescolares:

Implementación

Periodo de implementación: Del 09/01/2023 al 03/02/2023 **Nº de sesiones:** 8 **Periodos:** (2TR) 2º Trim

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Integrar el uso de la plataforma Google Classroom

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:

Unidad de programación: Hi Cartoons!

Competencias:

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a construir polígonos, crear composiciones modulares y aplicar tangencias, de creación de personajes animados y redes modulares, para apreciar las formas geométricas en la realización de diseño.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:

Competencias:

Instrumentos de evaluación:

C. de evaluación	Estándares de aprendizaje	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación
------------------	---------------------------	------------	--------------	------------------------	----------------------------

Productos: Dibujo o Arte Final

Tipos de evaluación según el agente: (AUVE) Autoevaluación, (HEEV) Heteroevaluación

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: (EDIR) E. Direc., (END) E. No Dir.

Metodologías: (ACOO) Ap. Coop., (DETH) D. Thinking, (GAMI) Gamif.

Agrupamientos: (TIND) T. Indiv.

Espacios: (AUL) Aula, (TAL) Taller

Detalle Espacios:

Recursos: (MAES) Mat. Espec.

Detalle Recursos:

- Proyector y ordenador (software y dispositivo para visualizar presentaciones en caso de impartir las sesiones online)
- Folios formato DIN A4
- Cartulinas de colores
- Carpeta de almacenaje
- Lápiz HB, goma, afilador
- Regla (escuadra y cartabón)
- Compás
- Lápices de colores
- Rotuladores de colores de punta fina
- Rotulador negro de punta fina

Justificación

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Con la implementación de esta Unidad Didáctica se logra desarrollar la Comprensión Lectora a través de la lectura en voz alta y la interpretación, por parte del alumnado, de los enunciados y pasos a seguir previos al desarrollo de una actividad.

De igual manera, mediante la exposición de los trabajos y la realización de memorias explicativas se trabajará la Expresión Oral y Escrita. Por

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

otro lado, la Comunicación Audiovisual y el uso de las TIC se desarrollarán mediante los trabajos de búsqueda de información, así como en aquellos en los que el alumnado recurra a determinados software para crear diseños propios.

Mediante la combinación del trabajo en gran grupo y el individual se buscará propiciar la Actitud para el Emprendimiento y la Educación Cívica.

Finalmente, con el objetivo de hacer visible la importancia de la Interculturalidad se recurrirá al estudio y análisis de diseños gráficos de marcas y productos de diversos países (haciendo especial mención a las marcas canarias).

Programas, Proyectos, Redes y Planes:

Aicle

Actividades complementarias y extraescolares:

Implementación

Periodo de implementación: Del 06/02/2023 al 17/02/2023 **Nº de sesiones:** 4 **Periodos:** (2TR) 2º Trim

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Integrar el uso de la plataforma Google Classroom

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:

Unidad de programación: My reality in 3D

Competencias:

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a diferenciar los sistemas de representación y aplicarlos a través del análisis y búsqueda de imágenes y la representación de figuras en distintos sistemas, para lograr representar volúmenes en espacios bidimensionales.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:

Competencias:

Instrumentos de evaluación:

C. de evaluación	Estándares de aprendizaje	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación
------------------	---------------------------	------------	--------------	------------------------	----------------------------

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Productos: Dibujo o Arte Final

Tipos de evaluación según el agente: (COEV) Coevaluación, (HEEV) Heteroevaluación

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: (END) E. No Dir., (DEDU) Deductivo

Metodologías: (ACOO) Ap. Coop., (DETH) D. Thinking

Agrupamientos: (GEXP) Gr. Expertos, (GINT) Gr. Interactivos, (GHET) Gr. Heterogéneos

Espacios: (AUD) S. Audiov., (TAL) Taller, (AUL) Aula

Detalle Espacios:

Recursos: (MAES) Mat. Espec.

Detalle Recursos:

- Proyector y ordenador
- Folios formato DIN A4
- Carpeta de almacenaje
- Lápiz HB, goma, afilador
- Reglas (escuadra y cartabón)-Compás
- Transportador de ángulos
- Lápices de colores
- Rotuladores de colores de punta fina
- Rotulador negro de punta fina

Justificación

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Con la implementación de esta Unidad Didáctica se logra desarrollar la Comprensión Lectora a través de la lectura en voz alta y la

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

interpretación, por parte del alumnado, de los enunciados y pasos a seguir previos al desarrollo de una actividad.

De igual manera, mediante la exposición de los trabajos y la realización de memorias explicativas se trabajará la Expresión Oral y Escrita. Por otro lado, la Comunicación Audiovisual y el uso de las TIC se desarrollarán mediante los trabajos de búsqueda de información, así como en aquellos en los que el alumnado recurra a determinados software para crear diseños propios.

Mediante la combinación del trabajo en gran grupo y el individual se buscará propiciar la Actitud para el Emprendimiento y la Educación Cívica.

Programas, Proyectos, Redes y Planes:

Aicle

Actividades complementarias y extraescolares:

Implementación

Periodo de implementación: Del 20/02/2023 al 28/03/2023 **Nº de sesiones:** 8 **Periodos:** (2TR) 2º Trim

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Integrar el uso de la plataforma Google Classroom

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:

Unidad de programación: Look again...

Competencias:

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a identificar, clasificar y diseñar ilusiones ópticas por medio de la introducción al Op-Art, así como reconocer los distintos grados de iconicidad de una imagen y realizar la lectura objetiva y subjetiva de la misma, a través del análisis y la creación de diseños propios y ajenos, para lograr interpretar mensajes visuales del entorno.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:

Competencias:

Instrumentos de evaluación:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

C. de evaluación	Estándares de aprendizaje	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación
------------------	---------------------------	------------	--------------	------------------------	----------------------------

Productos: Dibujo o Arte Final; Memorias y Presentaciones

Tipos de evaluación según el agente: (HEEV) Heteroevaluación

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: (SINE) Sinéctico, (DEDU) Deductivo

Metodologías: (DETH) D. Thinking

Agrupamientos: (GGRU) Gran grupo, (TIND) T. Indiv.

Espacios: (TAL) Taller, (AUL) Aula

Detalle Espacios:

Recursos: (MAES) Mat. Espec.

Detalle Recursos:

- Proyector y ordenador
- Folios formato DIN A4
- Carpeta de almacenaje
- Lápiz HB, goma, afilador
- Reglas (escuadra y cartabón)
- Compás
- 12Lápices de colores
- 12Rotuladores de colores de punta fina
- 1 Rotulador negro de punta fina

Justificación

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Con la implementación de esta Unidad Didáctica se logra desarrollar la Comprensión Lectora a través de la lectura en voz alta y la interpretación, por parte del alumnado, de los enunciados y pasos a seguir previos al desarrollo de una actividad.

De igual manera, mediante la exposición de los trabajos y la realización de memorias explicativas se trabajará la Expresión Oral y Escrita. Por otro lado, la Comunicación Audiovisual y el uso de las TIC se desarrollarán mediante los trabajos de búsqueda de información, así como en aquellos en los que el alumnado recurra a determinados software para crear diseños propios.

Mediante la combinación del trabajo en gran grupo y el individual se buscará propiciar la Actitud para el Emprendimiento y la Educación Cívica.

Programas, Proyectos, Redes y Planes:

Aicle

Actividades complementarias y extraescolares:

Implementación

Periodo de implementación: Del 29/03/2023 al 12/05/2023 **Nº de sesiones:** 12 **Periodos:** (3TR) 3º Trim

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Integrar el uso de la plataforma Google Classroom

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:

Unidad de programación: The power of a picture

Competencias:

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a interpretar los elementos del lenguaje multimedia y a desarrollar las distintas fases de un proyecto multimedia, a través de la realización de fotografías con determinadas funciones, para valorar las tecnologías digitales en la producción de mensajes visuales.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:

Competencias:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Instrumentos de evaluación:

C. de evaluación	Estándares de aprendizaje	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación
------------------	---------------------------	------------	--------------	------------------------	----------------------------

Productos: Dibujo o Arte Final; Memorias y Presentaciones

Tipos de evaluación según el agente: (COEV) Coevaluación, (HEEV) Heteroevaluación

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: (DEDU) Deductivo, (SINE) Sinéctico

Metodologías: (DETH) D. Thinking

Agrupamientos: (GGRU) Gran grupo, (TIND) T. Indiv.

Espacios: (AUL) Aula, (TAL) Taller

Detalle Espacios:

Recursos: (MAES) Mat. Espec.

Detalle Recursos:

- Proyector y ordenador
- Dispositivo con cámara de fotos
- Folios formato DIN A4
- Carpeta de almacenaje
- Lápiz HB, goma, afilador
- Reglas (escuadra y cartabón)
- 12Lápices de colores
- 12Rotuladores de colores de punta fina

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

-1 Rotulador negro de punta fina

Justificación

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Con la implementación de esta Unidad Didáctica se logra desarrollar la Comprensión Lectora a través de la lectura en voz alta y la interpretación, por parte del alumnado, de los enunciados y pasos a seguir previos al desarrollo de una actividad.

De igual manera, mediante la exposición de los trabajos y la realización de memorias explicativas se trabajará la Expresión Oral y Escrita. Por otro lado, la Comunicación Audiovisual y el uso de las TIC se desarrollarán mediante los trabajos de búsqueda de información, así como en aquellos en los que el alumnado recurra a determinados software para crear diseños propios.

Mediante la combinación del trabajo en gran grupo y el individual se buscará propiciar la Actitud para el Emprendimiento y la Educación Cívica.

Finalmente, para enfatizar en la Educación Ambiental y la necesaria presencia de Paz y Solidaridad, se realizarán fotografía artísticas que promuevan el desarrollo sostenible y denuncien cualquier actitud violenta.

Programas, Proyectos, Redes y Planes:

Aicle

Red Medioambiental

Actividades complementarias y extraescolares:

Implementación

Periodo de implementación: Del 15/05/2023 al 17/06/2023 **Nº de sesiones:** 10 **Periodos:** (3TR) 3º Trim

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos: