

ANEXO I
ARLOAREN EDO IRAKASGAIAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA
EGITEKO TXANTILOIA ANEXO I
PLANTILLA PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
ANUAL DE ÁREA O MATERIA

Urteko/ikasturteko programazio didaktikoa
Programación didáctica anual/de curso

ikastetxea: <i>centro:</i>	COLEGIO P. ANDRÉS DE URDANETA	kodea: <i>código:</i>	14849
etapa: <i>etapa:</i>	EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA	zikloa/maila: <i>ciclo/nivel:</i>	4 ^{er} curso
arloan/irakasgaia: <i>área / materia:</i>	PLÁSTICA		
osatutako arloak/irakasgaiak <i>áreas/materias integradas</i>			
diziplina barruko oinarriko konpetentzia elkartuak <i>competencias disciplinares básicas asociadas</i>	Competencia en comunicación lingüística Competencia matemática Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural Tratamiento de la información y competencia digital Competencia cultural y artística		
irakasleak: <i>profesorado:</i>	Amaia Ruiz	ikasturtea: <i>curso:</i>	2019/2020

Zeharkako konpetentziak / Competencias transversales:

1. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital
2. Competencia para aprender a aprender y para pensar
3. Competencia social y ciudadana
4. Competencia para la iniciativa y el espíritu emprendedor
5. Competencia para aprender a ser

helburuak <i>objetivos</i>	ebaluzio-irizpideak <i> criterios</i> <i>de evaluación</i>
--------------------------------------	--

<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar la observación de lo que tienen alrededor. 2. Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos. y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. 3. Aproximación a los elementos del lenguaje plástico y visual 4. Desarrollar la comprensión de los medios de comunicación 5. Conocer y saber utilizar los materiales plásticos y visuales. 6. Elegir el procedimiento adecuado para comunicar lo que se quiere transmitir 7. Mostrarse sensible ante la producción artística, artesanal o industrial 8. Manifiestar actitudes respetuosas con el medio ambiente en el ámbito del reciclaje y el ahorro energético. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los elementos representativos y simbólicos de una imagen. 2. Seleccionar el tipo de línea y textura, adecuándose a la finalidad expresiva de la representación gráfica. 3. Cambiar el significado de una imagen por medio del color. 4. Analizar la estructura de formas de la naturaleza, determinando ejes, direcciones y proporciones. 5. Buscar distintas variables compositivas en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos. 6. Describir gráfica o plásticamente objetos tridimensionales identificando sus elementos esenciales. 7. Describir, mediante los distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementales. 8. Realizar un proyecto, seleccionando entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión. 9. Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.
--	---

EDUKIEN SEKUENTZIA [denbora-tarteka, unitate didaktikoak, proiektuka, ikaskuntza-nukleoka edo beste moduren batera antolatuta...].

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS [organización en períodos, unidades didácticas, proyectos, núcleos de aprendizaje...].

*** Una unidad didáctica tendrá que desarrollar una situación problema. Indicar cuál es.

Horas	1ª evaluación	Horas	2ª evaluación	Horas	3ª evaluación
-------	---------------	-------	---------------	-------	---------------

2	UD.- 0 La plástica y lo visual como parte fundamental de nuestra sociedad.	18	UD.- 5 Representación gráfica del volumen y el espacio. Técnicas de construcción de papel maché, técnicas pictóricas. .- técnica del papel maché .- La forma .- la máscara .- el color	4	UD.- 6 La imagen cinematográfica. Pioneros y fundadores. Primeros centros de producción cinematográfica. Estructura del lenguaje cinematográfico. Elementos técnicos. Elementos humanos. "STOP MOTION". .- La animación. Animación clásica, fundamentos y técnicas. Creación de personajes. Movimientos, animación, diálogos. Aspectos técnicos. Guion técnico, "story board", sonido.
4	UD.- 1 El rostro y la figura humana. La anatomía del cuerpo humano. Las proporciones. Cánones en las diversas culturas. Equilibrio y movimiento. Centro de gravedad y ejes. Encajados y ritmos. El retrato. La caricatura. Máscaras y disfraces. El cómic.	6	UD.- 5 La imagen fotográfica. La evolución de la fotografía. Imagen y expresión fotográfica. La fotografía digital. Aplicaciones técnicas de la fotografía. Reglas básicas de la composición fotográfica. .- presentación .- técnicas digitales	8	UD.- 7 La imagen en las nuevas tecnologías. Creaciones con el ordenador. Modificación de imágenes con el ordenador: tipos de imágenes y fuentes de imágenes. Retoque fotográfico por ordenador. Diseño gráfico por ordenador.
8	UD.-3 Las formas Básicas .- Creatividad .- Circulo .- Rectángulo .- Triángulo			12	UD.- 8.- La talla, técnicas de talla en goma espuma, poliespan expandido.
8	UD.- 4 Visual Thinking. Pensamiento visual. .- Narramos con imágenes. .- Imágenes Básicas .- Procedimientos				.- El Guiñol .- Costura .- Representación .- Técnicas de escenografía

METODOLOGIA [edukien antolaketa, jarduera motak, baliabide didaktikoak, ikasleen taldekatzeak, espazioen eta denboren antolaketa, irakasleen eta ikasleen eginkizuna... ikuspegi inklusibo batetik].

METODOLOGÍA [organización de contenidos, tipo de actividades, recursos didácticos, agrupamiento del alumnado, organización de espacios y tiempos, papel del profesorado y el alumnado... desde una perspectiva inclusiva].

La metodología está basada en la resolución de problemas y tendrá en cuenta estos principios:

- **Partir de las ideas previas** del alumnado para que este sea capaz de aprender significativamente. Es por ello que en cada núcleo y en cada unidad didáctica y antes de abordar los contenidos propios de cada unidad se sondean sus ideas previas.
- **Poner especial énfasis en la funcionalidad de los aprendizajes** de manera que los contenidos puedan ser aplicados a diversas situaciones.

- **Se subrayaran las distintas relaciones que existen entre contenidos de diversos bloques**, de tal manera que éstos no aparezcan como compartimentos estancos, sino que el alumnado descubra, a través de las distintas actividades, el entramado tan rico de conexiones que existe entre contenidos.
- **Alternar el trabajo individual con el del grupo** con la finalidad de propiciar el aprendizaje cooperativo.
- **Tener presente las diversas competencias** y planificar actividades con esa intención.
- **Potenciar el uso de distintas formas de expresión** (verbal, gráfica y simbólica), así como la transferencia de unas formas de expresión a otras.

El papel del profesorado y del alumnado

Para que el alumnado se implique activamente en el aprendizaje, se plantean situaciones que susciten su participación activa, y que le exijan tomar iniciativas, ser creativo, autónomo y actuar con rigor intelectual. Para ello, el profesorado seleccionará y diseñará tareas matemáticas adecuadas al alumnado, iniciará, guiará el discurso matemático y gestionará las interacciones matemáticas en el aula. También interpretará y analizará el pensamiento matemático de las y los estudiantes. El profesorado también sistematiza la tarea a realizar por el alumnado, orientará y conducirá su aprendizaje, ofrecerá tareas y actividades que respeten los diferentes ritmos de trabajo y aprendizaje, cuidará el clima de trabajo en el aula para que facilite al alumnado la realización de sus tareas y explicará con precisión el proceso y los instrumentos de evaluación.

Los agrupamientos del alumnado

Se alternará el trabajo individual con el trabajo en grupo, asegurando que al menos una vez a la semana se hagan grupos de dos y tres alumnos y alumnas que posibiliten la colaboración entre alumnado con diferentes capacidades, intereses y habilidades. En todas las unidades y especialmente en las actividades de reflexión habrá momentos para puesta en común, tanto individual como colectiva.

Los principios y procedimientos de evaluación

- Los alumno/as, mediante la experimentación, el trabajo en grupo, la búsqueda y selección de información, y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprehender la realidad, favoreciendo la comunicación entre ellos/as. - Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presenta un número elevado, secuenciado, progresivo y variado de actividades, con lo que, también, se puede trabajar bien la diversidad del alumnado. - El proceso de enseñanza-aprendizaje debe materializarse en la creación de mensajes visuales por medio de técnicas y procedimientos adecuados, tanto de forma individual como colectiva, sobre todo, si tenemos en cuenta las posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información y la comunicación

Los recursos que se van a utilizar

Cuaderno de bocetos. Fotocopias. Papel de revistas en color, pizarra, tizas de colores, rotuladores, ceras, lápices de colores, témperas, soportes específicos para cada material, útiles de dibujo técnico, cartulinas de colores. Proyector de transparencias. Ordenador en aula, sala de informática y programas informáticos, "PIVOT STICKFIGURE", "PROMOTION 5.1", "ACDsee 8.0", "STOP MOTION", "STUDIO" y de retoque fotográfico. Material audiovisual, cámaras de video digital, programas de edición de video digital y de "Stop Motion". Internet. Videos sobre la fotografía. Escayola. Papel de periódico, cola de empapelar, goma espuma, látex y pinturas acrílicas. Utilización de un wiki como referencia y manual de las actividades. <http://urdanetaplt4.wikispaces.com>

La organización de espacios y tiempos

La mayoría de las sesiones se desarrollarán en el aula de plástica. En ocasiones se utilizará el aula de informática en actividades en las que se precise utilizar ordenador.

El profesorado dedicará el tiempo imprescindible a la presentación y explicación de contenidos y procedimientos básicos.

<p>EBALUAZIO-TRESNAK [ahozko eta idatzizko probak, galdetegiak, banakako eta taldeko lanak, behaketa-eskalak, kontrol-zerrendak, ikasgelako koadernoak, portfolioa, kontratu didaktikoa...]</p> <p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN [Es un área eminentemente práctica, si bien no se olvida el estudio teórico. En el material que utilizamos, la teoría se encuentra acompañada en todo momento por un número significativo de prácticas en las que se proyectará lo explicado en clase. Se evaluará la práctica; correcta utilización de las técnicas adecuadas a cada práctica; creatividad, limpieza y orden con trabajo en el aula.]</p>	<p>KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK [ebaluazio-tresna bakoitzaren pisua eta balioa]</p> <p>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN [peso y valor de cada instrumento de evaluación].</p>
<p>La evaluación de las actividades se realizará empleando una rúbrica específica para cada actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación directa en el aula del trabajo y actitud frente a la asignatura. - Actividades individuales - dossier. (Rúbrica) - Actividades grupales, valoradas por el profesorado mediante una rúbrica, además de una autoevaluación y coevaluación por parte de los compañeros/as de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - El proceso de evaluación es NO-CONTINUO. - Para aprobar la evaluación es requisito necesario entregar todos los trabajos propuestos, en la fecha establecida. (La entrega tardía de los trabajos tendrá penalización en la nota). - Actitudes (A): 20% Trabajo diario y actitud frente a la asignatura (escala de observación). - Conceptos + Procedimientos (C+P): 80% Proyectos y/o actividades realizadas (dossier). (rúbrica) - El profesorado establecerá el porcentaje específico que corresponde a cada actividad. <p>Se debe tener en cuenta que debido a las características de la materia, habrá trabajos en los que prevalezca el objetivo de desarrollar destrezas procedimentales y otros en los que prevalezcan los conceptuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo diario, asistencia y puntualidad. - Mostrar interés por ampliar su conocimiento en la materia. - Atención y participación. - Actitud frente a sus compañeros y el ritmo de las clases. - Esfuerzo por comprender y adquirir los conceptos y procedimientos trabajados. - Entrega de todos los trabajos en tiempo y forma adecuados.

- Esfuerzo por realizar las actividades con calidad, limpieza, orden, buena presentación y definición mínima.
 - Utilización apropiada de las técnicas, materiales y procedimientos gráfico-plásticos propuestos.
 - Esfuerzo por utilizar adecuadamente el material específico de dibujo técnico (regla, escuadra, cartabón, compás).
- Respeto, cuidado y mantenimiento adecuado de las instalaciones y materiales

EBALUAZIOAREN ONDORIOAK [indartzeko eta zabaltzeko neurriak, antolamendu-egokitzapenak eta egokitzapen metodologikoak, emaitzen analisia, plangintza didaktikoaren berrikuspena, errekupeazio-sistema...].

CONSECUENCIAS DE LA EVALUACIÓN [medidas de refuerzo y ampliación, adaptaciones organizativas y metodológicas, análisis de resultados, revisión de la planificación didáctica, sistema de recuperación...].

Para aprobar la evaluación se debe presentar el dossier que contiene todos los trabajos individuales junto con los trabajos grupales si los hay.

El profesorado definirá el porcentaje de calificación de cada trabajo/actividad concreta.

La nota final de la asignatura se obtendrá mediante la realización de la media aritmética de las 3 evaluaciones (siendo requisito para realizar la media que las tres evaluaciones estén aprobadas previamente). También se tendrá en cuenta la progresión del alumno/a en la asignatura.

SISTEMA DE RECUPERACIÓN

- **Recuperación de una evaluación no superada:** Tras cada evaluación, si ésta no ha sido aprobada, se activará un proceso de recuperación (aprovechando el período vacacional correspondiente). Se deberá realizar un trabajo individual sobre los contenidos de la evaluación suspendida, propuesto por el profesorado. (En ocasiones, dependiendo de las características de la actividad, se pueden plantear actividades de refuerzo). Si se superan los objetivos mínimos correspondientes a los trabajos propuestos, la evaluación quedará recuperada con nota =5. En el caso de no quedar recuperada, durante la convocatoria ordinaria, podrá realizar una prueba de recuperación de las evaluaciones suspendidas.
- **Convocatoria extraordinaria:** Si algún alumno, tras realizar las actividades de recuperación de la convocatoria ordinaria continúa con alguna evaluación no superada, deberá realizar una serie de actividades teórico-prácticas de contenidos mínimos propuestas por el profesorado, mediante las que se evaluará si ha adquirido y asimilado los contenidos mínimos de la asignatura. En dicho caso, la calificación de la evaluación recuperada será 5. Se realizará en Junio, fecha de entrega establecida por Jefatura de Estudios para la convocatoria extraordinaria.
- **Recuperación de la asignatura del curso anterior:** Para la recuperación de la asignatura del curso anterior, se deberá de entregar un trabajo individual de mínimos propuesto por el profesorado en la semana de exámenes correspondientes a la "Prueba Inicial". (Fecha establecida por Jefatura de Estudios)

SISTEMA DE REFUERZO (para el alumnado con dificultades demostradas en el proceso de aprendizaje)

- Se les adaptará el nivel de exigencia a los mínimos.
- Se realizarán grupos de trabajo teniendo en cuenta sus necesidades/particularidades específicas.
- Se procurará reforzar la atención individual, tratando los conceptos con los que tiene dificultad si es necesario desde otro enfoque.

- Si es necesario, se plantearán actividades de refuerzo individualizadas, adaptadas a sus necesidades.

OHARRAK / OBSERVACIONES

--

ANEXO II

PLANTILLA PARA LA PROGRAMACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA A PARTIR DE UNA SITUACIÓN PROBLEMA

Materia: Plástica
Tema: Visual Thinking
Nivel: 4º ESO
Sesiones: 4 sesiones
<p>Justificación de la propuesta:</p> <p>El Visual Thinking o Pensamiento Visual es un proceso que consiste en realizar determinadas tareas mentales directamente a través de procesos visuales. El pensamiento visual se describe como la capacidad de percibir las palabras como una serie de imágenes. Es una forma reconocida de pensamiento no verbal.</p> <p>Este proyecto pretende desarrollar las habilidades de pensamiento visual y espacial de los alumnos y la capacidad de comunicarse mediante imágenes.</p>
<p>Situación problema:</p> <p>A. Contexto: La sociedad en la que vivimos se apoyan la utilización de imágenes para transmitir y retener información.</p> <p>B. Problema: El alumnado deberá aprender a plasmar actividades cotidianas únicamente con la utilización de imágenes.</p> <p>C. Finalidad: El objetivo principal es el desarrollo de su capacidad pensamiento visual, ser capaces de utilizar su creatividad para plasmar sus pensamientos de manera visual, sin la utilización de ninguna palabra.</p>
<p>Tarea: Cada alumno realizará la tarea de manera individual. La tarea se dividirá en tres partes.</p> <ul style="list-style-type: none">- Entender lo que es un visual Thinking y ser capaz de explicarlo.- Realizar una Librería de objetos de su día a día.- Crear un Mapa Visual a partir de un proceso cotidiano, como es levantarse por la mañana y acudir al colegio. Deben contar todo lo que hacen desde que se despiertan hasta que suena el timbre del colegio mediante imágenes, sin la utilización de palabras.

Competencias básicas: A.

Transversales:

- Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital
- Competencia para aprender a aprender y para pensar

- Competencia social y ciudadana
- Competencia para la iniciativa y el espíritu emprendedor
- Competencia para aprender a ser

B. Disciplinarias:

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia cultural y artística

Objetivos didácticos:

1. Desarrollar la observación de lo que tienen alrededor.
2. Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos. y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
3. Aproximación a los elementos del lenguaje plástico y visual
4. Elegir el procedimiento adecuado para comunicar lo que se quiere transmitir
5. Mostrarse sensible ante la producción artística, artesanal o industrial

Contenidos:

Visual Thinking. Pensamiento visual.

- Narramos con imágenes.
- Imágenes Básicas
- Procedimientos

Secuencia de actividades: A.

Fase inicial:

(1 sesión) ¿Qué es el Pensamiento Visual? Presentación de la actividad al alumnado y del objetivo que se quiere conseguir. B.

Fase de desarrollo:

(1 sesión) Realizar una Librería con objetos de la vida cotidiana. C.

Fase de aplicación y comunicación:

(2 sesiones) Crear un Mapa Visual a partir de un proceso cotidiano, como es levantarse por la mañana y acudir al colegio. Deberán contar todo lo que hacen desde que se despiertan hasta que suena el timbre del colegio mediante imágenes, sin la utilización de palabras. Este mapa visual lo realizarán utilizando las imágenes de la librería.

Evaluación

A. Indicadores:

Han comprendido lo que es Visual Thinking

Son capaces de expresar acciones, objetos, pensamientos mediante imágenes.

Son capaces de comunicar mediante imágenes.

Son capaces de transmitir un proceso mediante imágenes.

B.

B. Herramientas:

- Rúbricas. (Trabajo individual, autoevaluación y coevaluación).

- Observación directa de las actividades del aula.

- Autoevaluación

- Exposición de las producciones finales.