

ÍNDICE

OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	3
COMPETENCIAS CLAVE	4
CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	9
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	9
Comunicación lingüística	9
Competencia digital	10
Conciencia y expresiones culturales	10
Competencias sociales y cívicas	10
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	10
Aprender a aprender	10
CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS	11
Acuerdos en claustro	11
Secuenciación de los contenidos	11
CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS	12
METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS	21
MATERIALES	22
PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	25
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	27

MEDIDAS DE APOYO Y/O REFUERZO EDUCATIVO	29
PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN	29
SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES	29
PRUEBA EXTRAORDINARIA DE JUNIO	30
GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA	30
EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	31
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	32
ADAPTACIONES CURRICULARES	33
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	33
TRATAMIENTO DE ELEMENTOS TRANVERSALES	33
ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA	34
ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	34
ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR EL USO DE LAS TIC Y LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	35
ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN EN VALORES	35
BILINGÜISMO	36

OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Los objetivos generales que establece el **Decreto 48/2015, de 14 de mayo** del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la E.P.V.A. en la Educación Secundaria Obligatoria son los siguientes:

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad. La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística. El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

Por tanto, al finalizar 1ºE.S.O., los alumnos deberían alcanzar los siguientes:

OBJETIVOS POR BLOQUES		
BLOQUE 1 (B1): EXPRESIÓN PLÁSTICA	BLOQUE 2 (B2): COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	BLOQUE 3 (B3): DIBUJO TÉCNICO
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los elementos configuradores de la imagen. • Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. • Representar con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. • Experimentar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. • Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. • Identificar signifiante y significado en un signo visual. • Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en 	<ul style="list-style-type: none"> • Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón o bien la regla y el compás. • Realizar operaciones con segmentos empleando la regla o el compás. • Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. • Utilizar el compás, realizando ejercicios variados de dibujo técnico. • Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

<p>mixtas. Los lápices de grafito y colores, los rotuladores y el collage.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. • Experimentar con los colores primarios y secundarios. • Crear composiciones abstractas donde el color sea el protagonista. • Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas húmedas (témperas). • Mantener el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado durante y al finalizar las actividades. • Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. • Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas en la creación de texturas. 	<p>el entorno comunicativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. • Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. • Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. • Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. • Elaborar una animación con medios digitales y/o analógicos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>storyboard</i>, realización...) y valoración crítica de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. • Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales. • Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. • Conocer lugares geométricos y definirlos. • Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. • Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). • Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. • Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. • Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. • Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. • Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. • Dividir la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibujar con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
---	--	---

COMPETENCIAS CLAVE

Según la orden **ECD 65/2015 de 21 de enero**, las competencias que deberán desarrollar los alumnos son las siguientes:

- a) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)
- b) Comunicación lingüística. (CL)
- c) Competencia digital. (CD)
- d) Conciencia y expresiones culturales. (CEC)
- e) Competencias sociales y cívicas. (SC)
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (IE)
- g) Aprender a aprender. (AA)

Las competencias no se estudian, ni se enseñan, se entrenan. Para ello se generarán tareas de aprendizaje que permiten a los alumnos la aplicación del conocimiento mediante metodologías de aula activas.

Abordar cada competencia de manera global en cada unidad didáctica es inabarcable. Para ello, cada una, se ha fragmentado en *indicadores*, grandes pilares que permiten describirla de una manera más precisa. Hay entre 3 y 6 indicadores por competencia.

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

COMPETENCIAS CLAVE	INDICADORES	DESCRPTORES
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</i>	Cuidado del entorno medioambiental y de los seres vivos	<ul style="list-style-type: none"> - Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa. - Hacer uso responsable de materiales y recursos para promover un desarrollo sostenible. - Reflexionar sobre las posibilidades creativas de los materiales reciclados en la creación artística. - Producir mensajes visuales que promuevan el respeto y preservación de la vida de los seres vivos. - Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
	Vida saludable	<ul style="list-style-type: none"> - Observar los hábitos de vida que transmiten la publicidad y los medios de comunicación, promoviendo hábitos de vida saludable. - Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente a su cuidado saludable. - Tomar conciencia de la importancia de emplear correctamente materiales y pinturas por su riesgo o toxicidad.
	La ciencia en la vida cotidiana	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicarla observación y el análisis riguroso de la luz y el color en e entorno. - Comprender el funcionamiento del sistema visual en la captación de la información. - Manejar los conocimientos sobre ciencia y tecnología para solucionar problemas, comprender lo que ocurre a nuestro alrededor y responder preguntas. - Emplear la tecnología para generar imágenes en movimiento y captar instantáneas.

<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</i>	Manejo de elementos matemáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y manejar proporciones y porcentajes. - Trazar ángulos con las herramientas de dibujo técnico. - Conocer las propiedades de las formas geométricas y sus procedimientos de construcción. - Comprender e interpretar la información presentada en formato gráfico. - Expresarse con propiedad en el lenguaje matemático.
	Razonamiento lógico y resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos. - Resolver problemas seleccionando los datos y las estrategias apropiadas. - Aplicar estrategias de resolución de problemas a situaciones de la vida cotidiana.
COMPETENCIAS CLAVE	INDICADORES	DESCRIPTORES
<i>Comunicación lingüística (CL)</i>	Comprensión: oral y escrita	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender el sentido de los textos escritos y orales. - Mantener una actitud favorable hacia la lectura.
	Expresión: oral y escrita	<ul style="list-style-type: none"> - Expresarse oralmente con corrección, adecuación y coherencia. - Utilizar el vocabulario adecuado, las estructuras lingüísticas y las normas ortográficas y gramaticales para elaborar textos escritos y orales. - Componer textos descriptivos y creativos a partir de productos visuales. - Componer textos explicativos a cerca de procedimientos y técnicas gráfico-plásticas.
	Normas de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra, escucha atenta al interlocutor... - Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.
	Comunicación en otras lenguas	<ul style="list-style-type: none"> - Entender el contexto sociocultural de la lengua, así como su historia para un mejor uso de la misma. - Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos. - Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación. - Producir textos escritos de diversa complejidad para su uso en situaciones cotidianas o de asignaturas diversas.

<i>Competencia digital (CD)</i>	Tecnologías de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información. - Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad. - Elaborar y publicitar información propia derivada de información obtenida a través de medios tecnológicos.
	Comunicación audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas. - Comprender los mensajes que vienen de los medios de comunicación.
	Utilización de herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Manejar el GIMP para retoque de imágenes y creación de GIF animados. - Actualizar el uso de las nuevas tecnologías para mejorar el trabajo y facilitar la vida diaria. - Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.
COMPETENCIAS CLAVE	INDICADORES	DESCRIPTORES
<i>Conciencia y expresiones culturales (CEC)</i>	Respeto por las manifestaciones culturales propias y ajenas	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar respeto hacia el patrimonio cultural mundial en sus distintas vertientes (artístico-literaria, etnográfica, científico-técnica...), y hacia las personas que han contribuido a su desarrollo. - Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural. - Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.
	Expresión cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos. - Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y en lo cotidiano. - Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.
<i>Competencias sociales y cívicas(SC)</i>	Educación cívica y constitucional	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las actividades humanas, adquirir una idea de la realidad histórica a partir de distintas fuentes, e identificar las implicaciones que tiene vivir en un Estado social y democrático de derecho refrendado por una constitución. - Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
	Relación con los demás	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos. - Mostrar disponibilidad para la participación activa en ámbitos de participación establecidos. - Expresar las opiniones con asertividad, realizando una crítica constructiva. - Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.

	Compromiso social	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a comportarse desde valores solidarios y cooperativos. - Concebir una escala de valores propia y actuar conforme a ella. - Evidenciar preocupación por los más desfavorecidos y respeto a los distintos ritmos y potencialidades. - Involucrarse o promover acciones con un fin social.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE)</i>	Autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias. - Asumir las responsabilidades encomendadas y dar cuenta de ellas. - Organizar y planificar el trabajo. - Ser constante y tenaz en el aprendizaje. - Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.
COMPETENCIAS CLAVE	INDICADORES	DESCRIPTORES
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE)</i>	Liderazgo	<ul style="list-style-type: none"> - Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos. - Contagiar entusiasmo por la tarea y confianza en las posibilidades de alcanzar objetivos. - Priorizar la consecución de objetivos grupales sobre los intereses personales.
	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> - Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema. - Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa. - Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian. - Buscar soluciones personales y expresivas en la creación de productos visuales. - Experimentar sin miedo las técnicas de creación gráfico-plástica y audiovisual. - Entender el error como parte del proceso de investigación creativa y no un impedimento para alcanzar un fin.
	Emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos. - Mostrar iniciativa personal para iniciar o promover acciones nuevas. - Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos. - Actuar con responsabilidad social y sentido ético en el trabajo.

<i>Aprender a aprender (AA)</i>	Perfil de aprendiz	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar potencialidades personales como aprendiz: estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples, funciones ejecutivas... - Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje. - Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
	Herramientas para estimular el pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento creativo, crítico, emocional, interdependiente... - Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos
	Planificación y evaluación del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Planificar los recursos necesarios y los pasos a realizar en el proceso de aprendizaje. - Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los pasos siguientes en función de los resultados intermedios. - Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje. - Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.

CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

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

Comunicación lingüística

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

En caso en caso del I.E.S. Clara Campoamor, que es un Centro Bilingüe

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

Competencia digital

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

Conciencia y expresiones culturales

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y, desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Competencias sociales y cívicas

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

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

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

Aprender a aprender

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

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS

La E.P.V.A. en primer ciclo de E.S.O. se considera una materia específica y sus contenidos aparecen especificados en el **Decreto 48/2015, de 14 de mayo**.

Los contenidos están distribuidos en los siguientes bloques:

- **Bloque 1 (B1): Expresión Plástica**
- **Bloque 2 (B2): Comunicación Audiovisual**
- **Bloque 3 (B3): Dibujo Técnico**

En cuanto a los **criterios de evaluación**, constituirán el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumno. Los **estándares de aprendizaje evaluables** son las especificaciones de los criterios de evaluación que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en la materia.

Acuerdos en claustro

Además de los criterios los **criterios de evaluación** que establece la L.O.M.C.E., el I.E.S. Clara Campoamor, llegó a los siguientes acuerdos en claustro:

- Conocer y utilizar las normas ortográficas, penalizando con 0,25 puntos menos cada dos faltas de ortografía.
- Presentar las actividades y trabajos con orden, limpieza y márgenes.
- Elaborar definiciones correctas.

Secuenciación de los contenidos

Los contenidos se han programado en tres trimestres:

- Evaluación Inicial: 9 y 10 de octubre.
- Primera evaluación 28, 29 y 30 de noviembre (10 semanas)
- Segunda evaluación: 5, 6 y 7 de marzo (12 semanas)
- Tercera evaluación: 5, 6 y 7 de junio (13 semanas)

- Evaluación extraordinaria: del 19 al 22 de junio (fecha a determinar)

Total de 35 semanas de dos períodos lectivos (70 horas.)

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
PRIMER TRIMESTRE (20 HRAS.)			
(B1)1. Los elementos configuradores de la imagen: la línea, el plano y el claroscuro.	(B1) 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	(B1) 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CMCT/ AA/ CEC (B1) 11.2. Utiliza el lápiz de grafito, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. IE / AA/ CMCT /CEC	1. Representar el claroscuro de cuerpos geométricos sencillos. Trabajo individual. 3 Horas. (10%) <i>MATERIALES: lápiz 2B, goma y difumino.</i>
(B1)1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano. (B1) 6: El collage: corte y rasgado. (B2) 3. Elementos de la imagen y su significación: encuadre, formato y composición.	(B1) 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. (B3) 1. Comprender y emplear los conceptos espaciales de punto, línea y plano. (B3) 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, arco y círculo	(B1) 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. CL / CEC/ AA (B3) 1.1 Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla. CMCT (B1) 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. IE / AA/ CMCT / CEC	2. Realizar una composición abstracta con puntos líneas y planos, inspirada en la obra de Wassily Kandinsky. <i>Collage</i> . Trabajo en grupo. 3 Horas. (20%) <i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla, lápiz, compás, tijeras, pegamento y papeles de colores.</i>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>(B1)1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto.</p> <p>(B1) 7. Procedimientos y técnicas: rotuladores y técnicas mixtas.</p>	<p>(B1) 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos y colores.</p> <p>(B1) 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>(B1) 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color.</p>	<p>(B1) 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. CL / CEC/ AA / CMCT</p> <p>(B1) 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. CEC/ AA/ IE</p> <p>(B1) 3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas utilizando recursos gráficos apropiados. CEC/ IE/ AA</p> <p>(B1) 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. IE / AA/ CMCT</p>	<p>3. Interpretar una imagen mediante puntillismo. 2 Horas. (15%)</p> <p><i>MATERIALES: imagen, lápiz y rotuladores de colores.</i></p> <p>4. Realizar composiciones lineales abstractas que reflejen las emociones provocadas por distintas músicas. Simbología del color. 1 Hora. (10%)</p> <p><i>MATERIALES: papel reciclado y técnica mixta.</i></p>
<p>(B3) 1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón.</p> <p>(B3) 3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.</p>	<p>(B3) 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p>	<p>(B3) 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. CMCT/ AA / SC/ CL</p>	<p>1. Trazar paralelas, perpendiculares verticales, horizontales, a 45°, 30° y 60° con la escuadra y el cartabón. 3 Horas. (15%)</p> <p><i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla, lápiz, goma.</i></p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>(B2) 2. Significación de las imágenes: Símbolos e iconos.</p> <p>(B1) 4. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.</p> <p>(B2) 3. Elementos de la imagen y su significación: formato y composición.</p> <p>(B3) 2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.</p> <p>(B3) 6. La proporción: Teorema de Tales.</p>	<p>(B2) 3. Identificar significativo y significado en el signo visual.</p> <p>(B1) 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>(B2) 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos.</p> <p>(B3) 9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p>(B3) 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>(B3) 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.</p>	<p>(B2) 3.1. Distingue significativo y significado en el signo visual. CL / CEC</p> <p>(B1) 4.2 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. CL/ CEC/ IE</p> <p>(B2) 5.1. Distingue símbolos. CL / CEC / SC</p> <p>(B2) 5.2 Diseña símbolos. IE / AA/ CMCT / CEC</p> <p>(B1) 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. CMCT/ AA / CL/ CEC</p> <p>(B3) 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. CMCT / AA/ SC / CL</p> <p>(B3) 10.1 Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT/ CL</p> <p>(B3) 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales. CMCT / AA / SC / CL / CD</p>	<p>5. Diseñar y dibujar un logotipo basado en el círculo empleando las herramientas de dibujo técnico. 4 Horas. (10%)</p> <p><i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla, compás, lápiz, goma, lápices y rotuladores de colores.</i></p> <p>6. Operaciones con segmentos: suma, resta, multiplicación, división en dos partes iguales (mediatriz) y división en tres o más partes iguales (Teorema de Tales). 3 Horas. (10%)</p> <p><i>MATERIALES: compás, regla, lápiz y goma.</i></p> <p>Prueba teórico práctica de manejo de escuadra y cartabón y operaciones con segmentos (10%) . 1 Hora.</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
SEGUNDO TRIMESTRE (24 Horas.)			

<p>(B1) 3. Las texturas: textura visual y textura táctil.</p> <p>- Técnicas para la creación de texturas. Trabajo con materiales reciclados.</p> <p>(B2) 2. Significación de las imágenes: grados o niveles de iconicidad.</p> <p>(B1) 6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado.</p> <p>(B1) 5. Evaluación y análisis de procesos creativos.</p> <p>(B1) 7. Procedimientos y técnicas: témperas y técnicas mixtas. Utilización y conservación de los materiales. Trabajo con materiales reciclados.</p>	<p>(B1) 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>(B1) 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>(B2) 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>(B1)10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>(B1) 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>(B1) 7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. CEC/ IE/ AA</p> <p>(B1) 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. CEC / CMCT</p> <p>(B2) 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. CL/ CEC</p> <p>(B2) 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. CL / CEC</p> <p>(B1) 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. SC / CEC/ AA / IE</p> <p>(B1) 10.1 Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. CEC / IE / CMCT</p> <p>(B1) 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. CMCT / CEC / AA</p> <p>(B1) 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. IE / CMCT / CEC / AA</p> <p>(B1) 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. AA</p> <p>(B1) 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CL / CEC/ AA / SC</p>	<p>1. Crear texturas gráficas, pictóricas y táctiles con una de las gamas cromáticas (fríos o cálidos). Experimentar la creación de texturas mediante salpicado, estampado, frotado, rasgado. 2 Horas.</p> <p><i>MATERIALES: rotuladores, ceras, témperas, cepillo de dientes, patata, papel reciclado, pincel y esponja.</i></p> <p>Interpretar una obra de arte abstracta mediante collage empleando las texturas anteriores. (20%). 3 Horas.</p> <p><i>MATERIALES: tijeras y pegamento.</i></p>
--	---	--	--

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>(B3) 5. Ángulos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Clasificación, operaciones con ángulos. - Suma, resta, divisiones. <p>(B3) 1. Útiles para el dibujo técnico: representación de ángulos con el juego de escuadras.</p> <p>(B3) 4. Trazado de perpendiculares con compás.</p>	<p>(B3) 6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>(B3) 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>(B3) 7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>(B3) 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p>	<p>(B3) 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. CMCT / AA / SC / CL</p> <p>(B3) 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. CMCT / AA / SC / CL</p> <p>(B3) 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. CMCT / AA / SC / CL/ CD</p>	<p>2. Clasificar y trazar ángulos de 90°, 30°, 60° y 45° con distintas herramientas: transportador, escuadra y cartabón y compás. 3 Horas. (10 %)</p> <p><i>MATERIALES: lápiz, goma, regla, escuadra, cartabón, transportador de ángulos y compás.</i></p> <p>3. Operar con ángulos: suma, resta y división en dos (bisectriz). (10 %). 3 Horas.</p> <p><i>MATERIALES: lápiz, goma, regla y compás.</i></p> <p>Prueba teórico práctica de ángulos (10% de la calificación) 1 Hora.</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>(B1) 2. El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos.</p> <p>(B3) Circunferencia, círculo y arco. Manejo del compás.</p> <p>(B3) 8. Resolución de trazados con rectas y curvas.</p> <p>(B1) 7. Procedimientos y técnicas para la utilización y conservación de los materiales</p> <p>(B1) 5. Evaluación y análisis de procesos creativos.</p>	<p>(B1) 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>(B3) 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>(B3) 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>(B1) 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>(B2) 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>(B1) 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de color.</p>	<p>(B1) 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la expresividad de las gamas de colores cálidos y fríos. CEC/ CD/ AA</p> <p>(B3) 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. CMCT / AA</p> <p>(B3) 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. SC / CL</p> <p>(B1) 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CL/ AA / IE</p> <p>(B1) 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. AA/ CEC / IE</p> <p>(B1) 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. AA</p>	<p>4. Crear un círculo cromático con estructura de mandala que incluya los colores primarios, secundarios y terciarios. (20%) 7 Horas.</p> <p><i>MATERIALES: compás, regla, lápiz, témperas y pincel.</i></p> <p>5. Interpretar una imagen de forma realista empleando una amplia gama de colores cálidos o fríos. (20%) 3 Horas.</p> <p><i>MATERIALES: lápiz, témperas y pincel.</i></p> <p>6. Dibujar mediante texturas gráficas (<i>Zentangle</i>) el cabello de un rostro. (10%) 3 Horas.</p> <p><i>MATERIALES: revista, tijeras, pegamento, lápiz y rotuladores negros de distintos grosores.</i></p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
TERCER TRIMESTRE (26 Horas.)			
(B3) 7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.	(B3) 12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	(B3) 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). CL/ CMCT	1. Comprender la mediatriz, la bisectriz y el círculo como lugares geométricos. Deducir de la circunferencia que pasa por tres puntos no alineados. (10%) 2 Horas. <i>MATERIALES: lápiz, goma, regla y compás.</i>
(B3) 9. Los triángulos: clasificación y trazados.: el baricentro, el incentro o el circuncentro.	(B3) 13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. (B3) 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). (B3) 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. (B3) 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	(B3) 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. CI/ CMCT (B3) 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. CMCT/ CL/ AA / SC/ CD (B3) 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. CMCT/ CL/ AA / SC/ CD (B3) 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. CMCT/ CL/ AA / SC/ CD	2. Clasificar triángulos según sus lados y sus ángulos. 1 Horas. 3. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos): dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, triángulo rectángulo dada la hipotenusa y un cateto. 4 Horas. (20%) <i>MATERIALES: lápiz, goma, regla, escuadra, cartabón y compás.</i> 4. Hallar los puntos notables del triángulo baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 3 Horas. (10%) <i>MATERIALES: lápiz, goma, regla y compás.</i>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
(B3) 10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados.	(B3) 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. (B3) 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	(B3) 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. CMCT/ CL/ CD (B3) 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. CMCT/ CL/ CD/ AA/ SC	5. Distinguir y nombrar distintos tipos cuadriláteros. Conocer las propiedades de los mismos. 2 Hora. 6. Construir los siguientes cuadriláteros: cuadrado dado el lado y la diagonal, rectángulo dados los lados, rectángulo dada la diagonal y el lado, el rombo y el trapecio rectángulo. 4 Horas. (20%) <i>MATERIALES: lápiz, goma, regla, escuadra, cartabón y compás.</i>
(B3) 11. Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.	(B3) 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	(B3) 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. CMCT / AA / SC / CL/ CD	7. Nombrar los polígonos regulares e irregulares en función del número de lados. 1 Horas. Prueba escrita de construcción de polígonos (10%)
(B2) 1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.	(B2) 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. (B2) 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	(B2) 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. CL / CEC (B2) 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. CL/ CEC (B2) 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. CL / CEC	8. Los elementos de la comunicación según el contexto. 1 Hora. 9. Buscar imágenes que ejemplifiquen las funciones de distintos tipos de productos visuales. (10%) 1 Hora. <i>MATERIALES: revistas, tijeras, pegamento y folios.</i>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
(B2) 3. Elementos de la imagen y su significación.	(B2) 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	(B2) 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. CL/ CD / CEC (B2) 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. CL/ CD / CEC	10. Realizar la lectura objetiva y subjetiva de una imagen artística de su interés. (10%) 2 Horas.
(B2) 4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento. (B2) 5. Realización de un proyecto de animación.	9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	(B2) 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. SC / CD/ CL / IE / CEC/ AA / CMCT (B2) 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, <i>storyboard</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados. SC / CD/ CL / IE / CEC/ AA / CMCT	11. Dibujar rasgos cambiantes de un personaje. La expresividad del rostro en la animación. (10%) 4 Horas.
(B3) La Proporción: teorema de Tales	(B3)11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.	(B3)11.2 Escala un polígono aplicando el Teorema de Tales. CMCT/ AA	12. Ampliar o reducir una forma poligonal empleando el Teorema de Tales. 1 Hora.

METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

La metodología de trabajo será fundamentalmente experiencial y de indagación a partir de propuestas artísticas relacionadas con contextos reales y con la historia del arte. El profesor tendrá en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y presentará los contenidos teniendo en

cuenta las teorías de las inteligencias múltiples. Se valdrá de recursos tecnológicos como presentaciones digitales, blogs o audiovisuales de interés, así como de recursos didácticos tradicionales.

Los alumnos realizarán producciones personales con materiales gráfico-plástico o herramientas de dibujo técnico. Trabajarán en tareas individuales, si bien, podrán trabajar por parejas o pequeños grupos en proyectos de mayor envergadura. La evaluación formativa y la autoevaluación facilitarán que el alumno aprenda a aprender y alcance los objetivos de la etapa.

Los aprendizajes en el taller serán compartidos con la comunidad educativa a través de exposiciones, donde podrán participar todos los alumnos. Los alumnos elaborarán un portfolio final que muestre su obra.

MODELOS METODOLÓGICOS	ESTRATEGIAS Y PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Modelo discursivo/ expositivo. • Modelo experiencial y de indagación. • Presentar los contenidos teniendo en cuenta las teoría de las inteligencias múltiples. • Vincular los contenidos a contextos reales. • Talleres • Aprendizaje cooperativo • Aprender a aprender • Trabajo por tareas • Trabajo por proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de experimentación • Participación • Motivación • Personalización • Inclusión • Interacción • Significatividad • Funcionalidad • Globalización • Evaluación formativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Tareas individuales de observación, reflexión y producción. • Agrupamiento flexible colaborativo • Parejas • Pequeño grupo • Gran grupo

MATERIALES

Este curso no se empleará libro de texto. Se emplearán recursos didácticos elaborados por el profesor o por los propios alumnos.

Materiales fungibles de los alumnos:

- 10 LÁMINAS DE DIBUJO CANSON BASIK MARCA GUARRO. GRAMAJE 130 GR. SIN RECUADRO. TAMAÑO DIN A4 (NO A4+)
- FOLIOS BLANCOS DIN A4.
- CARPETA DE PLÁSTICO CON FUNDAS FIJAS (30UD.) TAMAÑO DIN A4
- 1 LÁPIZ 2B
- 1 LÁPIZ 2H
- GOMA DE BORRAR Y SACAPUNTAS
- LÁPICES DE COLORES (SI ES POSIBLES ACUARELABLES) QUE INCLUYAN LOS TRES PRIMARIOS: AMARILLO, MAGENTA Y CÍAN
- ROTULADORES DE COLORES PUNTA MEDIA
- PILOT NEGRO DE 0,5MM Ó 0,8MM
- TIJERAS Y PEGAMENTO DE BARRA.
- ESCUADRA Y CARTABÓN
- REGLA GRADUADA
- COMPÁS CON ADAPTADOR DE ROTULADORES.

Recursos materiales:

- Contamos con materiales y recursos para que los alumnos con adaptaciones o con necesidades concretas puedan realizar las tareas exigidas: libros, pinturas, soportes etc.
- Disponemos de material fungible para proporcionar a los alumnos en actividades colectivas como son las exposiciones, o de colaboración con otros departamentos, proyectos etc.
- Exposiciones: Las exposiciones de las obras realizadas por los alumnos constituyen una excelente experiencia didáctica. Se consigue valorar el trabajo realizado, mostrarlo públicamente, contrastarlo y autoevaluarse críticamente, etc. Las exposiciones se plantearán a nivel de clase, con la participación de todos los alumnos, se instalarán en las respectivas aulas y pasillos. A nivel de Centro, se intentará realizar una exposición trimestral para su contemplación por parte de todos los miembros de la comunidad. Participación en concursos o premios en el Centro y otros ámbitos exteriores al Centro.

Instalaciones educativas:

- El departamento de Dibujo cuenta con suficientes recursos y material didáctico y curricular para *Educación Plástica y Visual*. Sin embargo, no dispone de recursos digitales para la impartir la parte de Educación Audiovisual. Tiene **un aula taller para dibujo (C3)**, dotada de 30 mesas individuales, dos pilas de agua, armarios y estanterías abiertas, una pizarra digital, un ordenador portátil y una pizarra de tiza.
- **Un aula de Imagen y Comunicación (C4)**, dotada con 30 mesas individuales, armarios y estanterías abiertas, un cañón de proyección, un ordenador portátil, una pantalla desplegable, altavoces y pizarra de tiza. Este curso se han realizado mejoras en esta clase para que ya cuenta con dos piletas .
- Entre las instalaciones con las que cuenta el I.E.S., se pueden utilizar para la realización de actividades las siguientes:
 - **Sala de informática:** con 16 puestos de ordenador y conexión a internet.
 - **Biblioteca:** No hay en el 1º Ciclo. Tendríamos que desplazarnos al Pabellón Principal.
 - **Patio:** las instalaciones al aire libre, en este caso el patio, son un espacio muy útil para dibujar del natural.

Recursos personales

Los recursos personales son los sujetos que planifican, coordinan, complementan y confrontan diversos tipos de contenidos. Entre ellos:

- **Tres profesoras** que realizan las labores de enseñanza, programación, orientación y dirección de las actividades, evaluación de las mismas, conducción del aprendizaje de los alumnos, identificación de posibles dificultades resolución de las mismas, atendiendo a sus capacidades.
- El **departamento de orientación:** que entre otras cosas, informará y asesorará en el tratamiento a la diversidad de alumnos a los que imparto clase. Los alumnos TEA tienen profesores de Pedagogía terapéutica que apoyan a los alumnos en el aula.
- La **familia o tutores:** elemento imprescindible para la educación de los alumnos, por su apoyo, cooperación, y fuente de información acerca de las características, particularidades, situaciones personales que repercuten de alguna forma en el aprendizaje de los mismos.

Recursos tecnológicos

- Aulas con conexión a internet por cable y WiFi.
- Pizarra digital y ordenador sobremesa con pantalla en el aula C3.

- Cañón de proyección con pantalla desplegable, altavoces y ordenador portátil en el aula C4.
- Sala de informática con 16 puestos de ordenador. Las actividades con Tics son muy numerosas en el centro y sólo hay un aula de informática disponible para primer ciclo de E.S.O. Se realizarán actividades empleando recursos tecnológicos en función de la disponibilidad.

A pesar de todos estos recursos, carecemos de otros recursos digitales (cámaras de fotos y cámaras de vídeo) para la impartir la parte de Educación Audiovisual. Esperamos que la implantación de la L.O.M.C.E. contemple en su presupuesto dotar a los centros con dichas facilidades, ya que los alumnos tienen prohibido emplear sus *Smartphones* para realizar actividades educativas.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La **evaluación** del proceso de aprendizaje de los alumnos de la Educación Secundaria Obligatoria será **continua, formativa e integradora**:

- En el proceso de **evaluación continua**, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.
- La evaluación de los aprendizajes de los alumnos tendrá un **carácter formativo** y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.
- La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos deberá ser **integradora**, debiendo tenerse en cuenta desde todas y cada una de las asignaturas la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada asignatura teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizajes evaluables de cada una de ellas.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
Observación directa del trabajo diario	Registro del seguimiento del alumno	
Valoración cualitativa y cuantitativa del trabajo individual (anotaciones, puntualizaciones y calificación).	Proyectos personales Apuntes de clase Autoevaluación	Calificación cualitativa y cuantitativa basada en la observación directa y asociada a la rúbrica.
Valoración cualitativa y cuantitativa del trabajo grupal	Proyectos grupales. Coevaluación mediante rúbrica.	
Valoración cuantitativa de pruebas teórico-prácticas.	Pruebas teórico-prácticas.	Calificación cuantitativa de pruebas teórico-prácticas.
Participación y contribución en el aula.	Debates e intervenciones	

Conforme a lo establecido en el Plan de Atención a la Diversidad, a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo se les aplicarán las siguientes pautas:

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
Observación directa del trabajo diario	Registro del seguimiento del alumno valorando la asistencia, actitud y el esfuerzo en la correcta presentación de los trabajos	
Valoración cualitativa y cuantitativa del trabajo individual (anotaciones, puntualizaciones y calificación).	Proyectos personales Autoevaluación	Calificación cualitativa basada en la observación directa y asociada a la rúbrica. Calificación cuantitativa basada en los trabajos y actividades.
	Evaluación de contenidos mediante pruebas orales.	

Los alumnos que pierdan el derecho a evaluación continua podrán presentarse al examen al examen de extraordinario de junio.

Este examen será un examen global de carácter teórico-práctico sobre los contenidos trabajados.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de evaluación garantizarán la evaluación del alumno con criterios de plena objetividad. La calificación de cada evaluación será puntuada en los siguientes términos: Insuficiente, suficiente, bien, notable, sobresaliente, considerándose negativa la de insuficiente y positivas, las demás. Estas calificaciones irán acompañadas de una expresión numérica de uno a diez, sin decimales, conforme a la siguiente escala:

- Insuficiente: 1, 2, 3, 4.
- Suficiente: 5.
- Bien: 6.
- Notable: 7, 8.
- Sobresaliente: 9, 10.

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN
<p>Actividades y trabajos</p> <p>Las actividades La realización de trabajos se hará en clase bajo las directrices y supervisión del profesor, si bien podrán completarse y acabarse en casa. Los alumnos deberán realizar todas las actividades propuestas y deberán presentarlas en la fecha establecida por el profesor. El profesor se reserva el derecho a no recoger ningún trabajo fuera del plazo establecido.</p>	<p>80 %</p>
<p>Pruebas escritas</p>	<p>10 %</p> <p>Los alumnos deben obtener una calificación igual a 5 o superior para aprobar la evaluación.</p>
<p>Actitud y comportamiento</p>	<p>Tres negativos acumulados en faltas de actitud y comportamiento descontarán un</p>

<p>La actitud del alumno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia regular a clase y puntualidad. • Traer el material de la asignatura así como el material solicitado por el profesor para la resolución de las actividades. • Realización de tareas. • Presentación de las actividades en los plazos marcados. • La participación en actividades e intervención en los debates. • La colaboración e implicación en trabajos en equipo. • La toma de apuntes con correcta presentación. 	<p>punto a la calificación final de la evaluación.</p>
--	--

EN LA EVALUACIÓN FINAL EL ALUMNO DEBERÁ PRESENTAR UN DOSSIER QUE INCLUYA LA TOTALIDAD DE LOS TRABAJOS REALIZADOS, LOS APUNTES Y LOS BOCETOS.

	PORCENTAJE EN LA NOTA FINAL
1. ^a evaluación	30%
2. ^a evaluación	30%
3. ^a evaluación	30%
Dossier de aprendizaje	10%
Calificación total	

MEDIDAS DE APOYO Y/O REFUERZO EDUCATIVO

Cuando el alumno no progrese adecuadamente se establecerá alguna de las siguientes medidas de apoyo o refuerzo:

- Posibilidad de repetir trabajos siguiendo las directrices del profesor
- Actividades de refuerzo e instrucciones audiovisuales en el Site de la materia
- Apoyo de un alumno tutor del mismo grupo o del programa “*Tú sí que puedes*”
- Atención individualizada los jueves a séptima hora de un profesor del Departamento de Dibujo

PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

Si el alumno suspende la primera o la segunda evaluación del curso mismo curso académico, podrá recuperarla realizando en casa las actividades de recuperación siguiendo las indicaciones del profesor. Las actividades de recuperación se iniciarán nada más haber concluido la sesión de evaluación correspondiente y deberán entregarse en la fecha marcada.

SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

El profesor de área en coordinación con el Jefe de Departamento se hará cargo de la atención a pendientes. Los alumnos con *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* de 1ºE.S.O. pendiente, podrán recuperar obteniendo la calificación igual o superior a 5 en las evaluaciones de E.P.V.A. de 2º ESO y, deberán también realizar las actividades propuestas por la profesora de la materia (seis en total a lo largo del curso, es decir, dos por trimestre). Éstas, se deben de repetir hasta que su ejecución sea correcta y se pueden mejorar, si el objetivo es obtener una mayor nota.

Si el alumno con la *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* de 1ºE.S.O. pendiente se encuentra en 3ºE.S.O. o 4ºE.S.O., deberá realizar correctamente las actividades propuestas (8 en total) para aprobar en la convocatoria ordinaria de junio. De no hacerlo, deberá presentarse al examen extraordinario de junio.

La presentación de dichas actividades se realizará en dos entregas:

1. Viernes, 12 de enero de 2018
2. Viernes, 6 de abril de 2018

Los criterios para evaluar las actividades de recuperación se corresponden en todos los casos con los contenidos mínimos contemplados en la programación de la materia.

PRUEBA EXTRAORDINARIA DE JUNIO

Si el alumno suspende la materia en la convocatoria ordinaria de junio, deberá presentarse al examen de extraordinario de junio. Este examen será un examen global de carácter teórico-práctico sobre los contenidos trabajados. Las profesoras del departamento elaborarán un único examen por nivel que se calificará con *Aprobado* o *Suspense*. Cuando el alumnado no se presente al examen extraordinario, se consignará no presentado (NP).

GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

La información de los contenidos temporalizados, criterios de calificación y los procedimientos e instrumentos de evaluación de la materia serán explicados en clase por el profesor. Las familias podrán acceder a estos aspectos en las programaciones anuales de Dibujo que figuran en la web del centro (<http://ies.claracampoamor.mostoles.educa.madrid.org/>).

Los alumnos de 1º ESO que cursen E.P.V.A. y sus familias, tendrán información escrita al comienzo del curso sobre los contenidos, procedimientos de evaluación y criterios de calificación de la materia. Esta información figurará igualmente en el blog de la materia: <https://sites.google.com/site/visualarts1eso/>

Las familias estarán al corriente de los resultados académicos a través de los boletines de notas trimestrales. Los profesores podrán usar la agenda y las llamadas telefónicas para informar del bajo rendimiento o mala actitud de los alumnos a las familias.

Además, los profesores de la materia estarán a disposición del tutor para informarle del rendimiento del alumno y podrán recibir personalmente a cualquier padre y/o madre que solicite previamente una entrevista con el profesor de la materia.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

ELEMENTOS A EVALUAR	INDICADORES DE LOGRO			Resultado
	No conseguido (1)	Conseguido parcialmente (2)	Totalmente conseguido (3)	
Adecuación de la programación didáctica a la temporalización y secuenciación de los contenidos	No se adecuía al contexto del aula.	Se adecuía parcialmente al contexto del aula.	Se adecuía completamente al contexto del aula.	
Objetivos de la materia.	No se han alcanzado los objetivos de la material establecidos.	Se han alcanzado parte de los objetivos de la materia establecidos para el curso.	Se han alcanzado los objetivos de la materia establecidos para este curso.	
Cumplimiento de la programación didáctica	No se han trabajado los contenidos programados.	Se han trabajado algunos de los contenidos programados.	Se han trabajado todos lo contenidos programados.	
Competencias.	No se han desarrollado la mayoría de las competencias relacionadas con la materia.	Se han desarrollado parte de las competencias relacionadas con la materia.	Se ha logrado el desarrollo de las competencias relacionadas con esta materia.	
Medidas de atención a la diversidad	No se han adoptado las medidas adecuadas de atención a la diversidad.	Se han identificado las medidas de atención a la diversidad a adoptar.	Se han adoptado medidas de atención a la diversidad adecuadas.	
Programa de recuperación.	No se ha establecido un programa de recuperación para los alumnos suspensos.	Se ha iniciado el programa de recuperación para los alumnos suspensos.	Se ha establecido un programa de recuperación eficaz para los alumnos suspensos.	

Programas de mejora para la práctica docente.	No se han diseñado programas de mejora para la práctica docente.	Se han identificado los puntos para diseñar un programa de mejora para la práctica docente.	Se han diseñado programas de mejora para la práctica docente mediante rúbricas realizadas por los alumnos.	
Materiales y recursos didácticos	Los materiales y recursos didácticos utilizados no han sido los adecuados.	Los materiales y recursos didácticos han sido parcialmente adecuados.	Los materiales y recursos didácticos han sido completamente adecuados.	
Métodos didácticos y pedagógicos.	Los métodos didácticos y pedagógicos utilizados no han contribuido a la mejora del aprendizaje y del clima del aula.	Los métodos didácticos y pedagógicos utilizados han contribuido parcialmente a la mejora del aprendizaje y del clima del aula.	Los métodos didácticos y pedagógicos utilizados han contribuido a la mejora del aprendizaje y del clima del aula.	
Resultados académicos.	Los resultados académicos no han sido satisfactorios.	Los resultados académicos han sido moderadamente satisfactorios.	Los resultados académicos han sido muy satisfactorios.	
			TOTAL	/33
Valoración sobre el resultado:				

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el departamento de Dibujo atendemos a la diversidad del alumnado, desde los contenidos, las estrategias de aprendizaje, la metodología y los recursos y, en general, desde todos los medios disponibles.

Este tratamiento lo aplicamos en el aula en el momento en que se detectan distintas inteligencias, niveles de conocimiento y ritmos de aprendizaje. Procuramos ajustar la ayuda pedagógica según las circunstancias: adaptando el material didáctico, organizando grupos de trabajo flexibles, proponiendo actividades diferentes y dando prioridad a unos bloques de contenido sobre otros.

En estas atenciones procuramos intensificar las relaciones de nuestras asignaturas con otras áreas, así como, destacar los aspectos positivos del alumno o grupos, que facilitarán mucho el alcanzar los objetivos fijados y su evaluación.

ADAPTACIONES CURRICULARES

Los AC.N.E.E. podrán tener adaptaciones curriculares siguiendo las directrices del Dpto. de Orientación.

Las adaptaciones curriculares (A.C.) podrán ser de dos tipos:

- Las **A.C. Significativas** supondrán que el alumno no alcanza los objetivos mínimos del nivel en el que está escolarizado y, por tanto, se rebajan los contenidos. Éstas se desarrollarán en colaboración con las profesoras de apoyo.
- Las **A.C. Metodológicas o Instrumentales** de carácter no significativo. Dentro de este grupo se encontrarían las medidas aplicables a alumnos D.E.S. y T.D.A.H.

Ver el Plan de Atención a la Diversidad.

Los alumnos repetidores contarán también con un plan individualizado de atención educativa.

Ver Plan de Atención a Repetidores

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se tratará de incluir visitas extraescolares a museos cuando sus exposiciones tengan relación directa con el currículo. Lo deseable sería que, al concluir la Educación Secundaria Obligatoria, todos los alumnos hubiesen tenido la posibilidad de conocer y contemplar las obras de instituciones tan importantes como son el Museo del Prado, el Reina Sofía (MNCARS), el Museo Thyssen y el CA2M.

TRATAMIENTO DE ELEMENTOS TRANVERSALES

A continuación se detallan las estrategias metodológicas para trabajar los contenidos y transversales recogidos en el **Decreto 48/2015 (Artículo 9)**:

ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA

El dibujo, el diseño, la pintura, la fotografía, el cine, son lenguajes de los que se ocupa nuestra materia. Un lenguaje menos abstracto, más “directo” y “persuasivo” que el oral y escrito. Sin embargo este lenguaje de las formas carecería de sentido sin el lenguaje verbal, que es la base del vocabulario y los conceptos. Ambos lenguaje verbal y visual son inseparables. La gramática del arte va unida a la gramática de la lengua.

Dado que la mayoría del trabajo a desarrollar en el aula será de índole práctica, basado en la ejecución de láminas, siempre será necesario por parte de los alumnos comprender, previamente, que tipo de trabajo se va a realizar y bajo qué circunstancias se va a desarrollar.

Se trabajará la **comprensión lectora** mediante:

- La lectura previa comprensiva del texto de la lámina o libro en el que se precisaran los objetivos y desarrollos, insistiendo en que al menos se deberá entender de manera genérica lo que se “pida”, siendo necesario y obligatorio por parte de los alumnos, al objeto de calibrar esa comprensión, una breve explicación oral de aquello que han leído.
- La interpretación de textos escritos que proporcionan las instrucciones precisas en la construcción de formas geométricas.
- La lectura de textos descriptivos de obras de arte
- El análisis de eslóganes publicitarios y sus significados implícitos
- La ilustración de textos propios o ajenos.
- La recopilación de información sobre alguna obra de arte, artista o movimiento relevantes en la historia.

ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA

Se trabajará la **expresión oral y escrita**:

- Exponiendo oralmente con corrección, adecuación y coherencia las obras de creación personal.
- Definiendo con precisión procedimientos y técnicas gráficas empleadas.
- Utilizando el vocabulario del área, las estructuras lingüísticas y las normas ortográficas y gramaticales en textos escritos de distintos tipos: textos descriptivos (de productos visuales de distinta procedencia) y textos explicativos (gustos)..
- Analizando imágenes, teniendo en cuenta algunos elementos básicos de la sintaxis lingüística y visual y estableciendo las relaciones entre imagen y contenido. Imágenes de prensa.

ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR EL USO DE LAS TIC Y LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

La materia E.P.V.A. recoge en sus contenidos y expone en sus objetivos la necesidad de alcanzar capacidades relacionadas con la información y la comunicación. Para ello se han incorporado, a las técnicas más tradicionales, la tecnología informática y audiovisual actual. Nuestro departamento cuenta con ordenador y pizarra digital y/o proyector-pantalla que nos permite afrontar esta utilización de una forma adecuada.

Se trabajará la **comunicación audiovisual**:

- Comprendiendo los mensajes que vienen de los medios de comunicación, especialmente de cortometrajes y cine.
- Buscando información en la web sobre construcciones geométricas y productos visuales publicitarios u obras de arte.
- Empleando las TIC en la creación animaciones sencillas.
- Visionando y analizando películas.
- Trabajando, al menos en alguna ocasión, en la sala de informática; con el fin de conocer y aprovechar las posibilidades de la tecnología para obtener conocimientos y utilizarla para expresarse.

ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN EN VALORES

Se trabajará la **educación en los siguientes valores**:

- La igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género a través del análisis de publicidad institucional. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación en la vida del aula.
- El principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social a través de publicidad impresa.
- La prevención y resolución pacífica de conflictos rechazando la violencia en cualquiera de sus manifestaciones. Se trabajarán estrategias de comportamiento asertivo y empatía que favorezcan el diálogo en los trabajos en grupo.
- La importancia respetar las señales viales para prevenir los accidentes de tráfico y sus secuelas.
- Evidenciar preocupación por los más desfavorecidos y respeto a los distintos ritmos y potencialidades
- Involucrarse o promover acciones con un fin social.

BILINGÜISMO

Tres grupos de programa y uno de sección cursan la materia de E.P.V.A. en inglés, por este motivo, a los contenidos que establece el currículo habría que añadir los contenidos propios de la lengua inglesa que se exponen a continuación:

- Expressing opinions and preferences:
 - *My favourite advert is ..., because it's...*
 - *This is my favourite painting. I like this one best.*
 - *I think it's very difficult to do street art because...*

- Describing artwork:
 - *Landscape, cityscape, portrait, still life, self-portrait.*
 - *Realistic, figurative or abstract.*
 - *Colourful, dark, messy, overwhelming.*
 - *There are many colours. I can see lines of different sizes.*
 - *Elements in photographs and compositions: Attention is drawn to the dark figures.*
 - *Visual depth: overlapping figures, different sizes, colour intensity.*

- Comparing:
 - *distances: These circles are closer. These are further away.*
 - *dots: These dots are smaller and lighter. These are bigger and brighter.*
 - *pictures: This picture is more colourful and this one looks more serious.*

- colours: *This colour is darker.*
 - shapes: *A circle has only one axis while an ellipse has two.*
 - position in space, colour and size: *This one looks closer, but this figure looks further away. This circle is darker and much bigger. These colours look more washed out.*
- Identifying:
 - types of lines: *straight, curved, wavy, dashed, broken.*
 - types of shapes: *flat, three-dimensional, organic, geometric.*
 - Art and painting techniques vocabulary: *splash painting, stand out, accent.*
 - geometric shapes: *circle, square, rectangle, triangle, diamond, oval.*
 - Art styles: *Abstraction, figurative, realism. Distortion, simplification and sketched image.*
 - *Freehand or technical drawing.*
 - Line directions: *vertical, horizontal and diagonal.*
 - Line relationships: *parallel, perpendicular, oblique lines, skew lines.*
 - angles: *complementary, flat, supplementary, perpendicular, acute, obtuse, parallel, adjacent, right.*
 - the source of light: *The light source is on the right. Front light and backlight,*
- Describing process:
 - *To make orange you have to mix yellow and red.*
 - In drawing instructions: *draw, use, join, trace.*
 - *First, I drew some circles. Then I coloured them in bright colours.*
- Giving instructions for making polygons: *Draw a straight line. Join the two arcs.*

- Describing feelings: *It makes me feel good.*
- Expressing purpose: *We use different techniques to....*
- Expressing conditions: *Visual messages can change depending on the technique and materials used.*

- Expressing position:
 - *to be lined up, at the same distance, around a central axis.*
 - *of lines and circles: intersecting line, circumference, point of tangency.*
 -
- Matching pictures and artists: *I think this picture is by ...because it ...*
- Discussing own work and that of others in terms of colour, line, shape and texture.

- Visual and Audiovisual Arts vocabulary:
 - *Visual Communication: visual language, message, sender, receiver, visual code, visual metaphors, visual perception.*
 - *Type of visual product: drawing, painting, photograph, sculpture, icon, emoticon, poster, film poster, spot, and advertisement.*
 - *Visual purpose of images: informative, descriptive, leisure and aesthetic, hortatory.*
 - *Visual representation: dot, line, plane, texture, shape.*
 - *Figure and background.*
 - *Types of shots and camera angles: long, American, close-up.*
 - *Colours: cyan, yellow, magenta, lime, purple, cadmium, crimson, violet, turquoise.*
 - *Colour vocabulary: colour range, polychrome & monochrome, primary and secondary colours, complementary colours, warm and cool range, colour harmony.*
 - *Types of shapes: open and closed, geometric and organic, natural and artificial, volumetric and flat.*
 - *Drawing techniques: outline, silhouette, dintorno.*

- Types of shapes: *silhouette, outline, dintorno, open, closed, overlapping, flat, geometric, figurative, abstract, natural, organic, realism.*
- light and shadow: *chiaroscuro, light, shadow, highlight, reflected light, cast shadow.*
- Types of textures: *natural, artificial, rubbing, splashing, blowing, scratching...*
- The basic geometric elements: *point, straight line, semi-straight line, segment line, ray and plane.*
- Technical drawing tools: *compass, ruler, protractor, set of triangles, compass, technical pen, rubber.*
- Elements of a circle: *circle, centre, circumference, diameter, radius, chord, secant and tangent.*
- Regular polygons: *triangle, quadrilateral, pentagon, hexagon, heptagon, octagon, nonagone, decagon, hendecagon, dodecagon.*
- Types of triangles: *right, acute, obtuse, scalene, isosceles, equilateral.*
- Quadrilaterals: *parallelograms, trapeziums and trapezoids.*