

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 CLAVE	11
Secuenciación de los contenidos.....	11
Acuerdos en claustro.....	11
METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS	18
MATERIALES	19
PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	22
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	24
MEDIDAS DE APOYO Y/O REFUERZO EDUCATIVO.....	26
PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN.....	26
SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.....	26
PRUEBA EXTRAORDINARIA	27
GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA	27
EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	28
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	29

ADAPTACIONES CURRICULARES	29
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	30
TRATAMIENTO DE ELEMENTOS TRANSVERSALES	30
ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA.....	30
ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.....	31
ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR EL USO DE LAS TIC Y LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.....	31
ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN EN VALORES.....	32

OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Los objetivos de la materia 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 2ºE.S.O. los alumnos deberán alcanzar los siguientes objetivos:

OBJETIVOS POR BLOQUES DE CONTENIDO		
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. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. Experimentar con los colores primarios y secundarios. Identificar y diferenciar las propiedades del color 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. Identificar signifiante y significado en un signo visual. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 	<ul style="list-style-type: none"> Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las

<p>luz y el color pigmento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. • Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. • Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. • Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. • Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. (La tempera, los lápices de grafito, los lápices de colores y el collage). 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. • Analizar y realizar comics aplicando los recursos de manera apropiada. • Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. • Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. • Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. • Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. • Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. • Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. • Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. • Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. 	<p>propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalo y los ovoides. • Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. • Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. • Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. • Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. • Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
---	---	--

COMPETENCIAS CLAVE

Se entiende por competencias clave las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograrla realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

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	DESCRIPTORES
<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.
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</i>	Manejo de elementos matemáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las propiedades de las formas geométricas y sus procedimientos de construcción. - Conocer las propiedades de tangencias y representar geoméricamente piezas de ingeniería. - Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos aplicados a la construcción de óvalos, ovoides y espirales. - Dividir regularmente la circunferencia empleando construcciones geométricas. - Comprender y experimentar los principios de división regular del plano para la creación de mosaicos. - 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.
	La ciencia en la vida cotidiana	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender el funcionamiento del sistema visual en la captación de la información - Comprender y experimentar la síntesis aditiva del color en la tecnología digital. - Aplicar los conocimientos de la síntesis aditiva al tratamiento del color de imágenes digitales. - Reconocer la importancia de la tecnología en el desarrollo y evolución del cine.
<i>Comunicación Lingüística (LC)</i>	Comprensión: oral y escrita (en castellano e inglés)	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender el sentido de los textos escritos y orales - Mantener una actitud favorable hacia la lectura.

COMPETENCIAS CLAVE	INDICADORES	DESCRIPTORES
<i>Comunicación Lingüística (LC)</i>	Expresión: oral y escrita (en castellano e inglés)	<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 distintos tipos de textos: descriptivos (de productos visuales de distinta procedencia), narrativos (para la creación de <i>storyboard</i>) y críticos (sobre productos visuales publicitarios).
	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 publicar 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, especialmente spots publicitarios, cortometrajes y cine.
	Utilización de herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento: software de creación de cómic, <i>SketchUp</i> en la creación de sólidos tridimensionales y <i>GIMP</i> en el retoque fotográfico. - 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.
<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.

COMPETENCIAS CLAVE	INDICADORES	DESCRIPTORES
<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. - Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
	Compromiso social	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores. - 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. - Ser constante en el trabajo superando las dificultades. - Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.
	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.

COMPETENCIAS CLAVE	INDICADORES	DESCRIPTORES
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE)</i>	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 del IES 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 CLAVE

La E.P.V.A. en primer ciclo de E.S.O. se considera una materia específica y sus contenidos aparecen especificados en **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.

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.)

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.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN / CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
PRIMER TRIMESTRE (20 Horas.)			
(B3) 2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.	(B3) 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	(B3) 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. CMCT / CL / CD / CEC	1. Construcción del triángulo, cuadrado, pentágono, hexágono y octógono regular dado el lado. (10%) 3 Horas. <i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla, compás, lápiz y goma.</i>
(B3) 1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. (B1) 4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios. - Significado del color.	(B3) 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. (B3) 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. (B1) 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. (B1) 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	(B3) 19.1 Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. CMCT / CL / CD / CEC (B3) 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. CMCT / CL / CD / CEC (B1) 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CMCT / CEC (B1) 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. CD/ CEC	2. Construir el triángulo, cuadrado, pentágono, hexágono y octógono regular inscritos en una circunferencia. Localizar la apotema, altura del triángulo y triangular las figuras 3 Horas. (10%) <i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla, compás, lápiz y goma.</i> 3. Dibujar polígono estrellado a partir de los métodos generales para dividir la circunferencia en partes iguales. 3 Horas. (10%) <i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla, compás, lápiz y goma.</i> 4. Realizar una vidriera o un polígono estrellado de 15 puntas interpretándolo artísticamente. 3 Horas. (20%) <i>MATERIALES: Cartulina DIN A3, compás, lápiz, tijeras, pegamento, papel celofán, rotuladores de colores.</i>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN / CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
(B1) 1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea .	(B1)2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. (B1) 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	(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 gráfico-plásticas. CL/ CMCT/ AA (B1) 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. CEC/ CMCT (B1) 3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso. CEC/ IE / CS	5. Realizar una composición artística experimentando el valor expresivo de la línea. 2 Horas. (20%) <i>MATERIALES: rotulador negro y de colores.</i>
(B2) 5. Estructura narrativa cinematográfica. (B1) 1. Elementos y recursos gráficos: el claroscuro.	(B2) 15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	(B2) 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CL/ CEC/ AA / SC (B1) 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. CEC/ IE / CS	6. Ver fragmentos de películas de animación de Tim Burton para analizar la narrativa cinematográfica. 2 Horas. (10%) 7. Realizar una paisaje siniestro basado en la obra de Tim Burton acromático o monocromático. 2 Horas. (20%) <i>MATERIALES: lápices de colores acuarelables.</i>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN / CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
SEGUNDO TRIMESTRE (24 Horas.)			
<p>(B3) 3. Tangencias entre circunferencias y rectas.</p> <p>(B3) 3. Construcción de óvalos, ovoides y espirales.</p>	<p>(B3) 22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p> <p>(B1) 8. Conocer y aplicar los métodos creativos grafico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>(B3) 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>(B3) 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalo y los ovoides.</p> <p>(B3) 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p>	<p>(B3) 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT / CL / CD / CEC</p> <p>(B3) 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT / CL / CD / CEC</p> <p>(B3) 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. CMCT / CL / CD / CEC</p> <p>(B3) 24.1. Construye varios tipos de óvalo y ovoides, según los diámetros conocidos. CMCT / CL / CD / CEC</p> <p>(B3) 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. CMCT / CL / CD / CEC</p>	<p>1. Analizar los principios de tangencias. 1 Hora</p> <p>2. Construir una cuchara, un tenedor y un cuchillo empleando los principios de tangencias y las construcciones geométricas del óvalo y del ovoide. 4 Horas (15%)</p> <p><i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla, compás, lápiz y goma.</i></p> <p>3. Realizar una tarjeta pop up con una espiral en su interior. 2 Horas (5%)</p> <p><i>MATERIALES: regla, compás, lápiz, goma, dos cartulinas, tijeras y pegamento.</i></p>
<p>(B1) La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.</p> <p>(B1) 4. El color:</p>	<p>(B1) 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>(B1) 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>	<p>(B1) 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. CL/ CEC / AA / CMCT</p> <p>(B1) 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato,</p>	<p>4. Identificar equilibrio compositivo, proporción y ritmo en obras de arte empleando formas geométricas y líneas de fuerza. (5%) 2 Horas</p> <p>5. Repasar la mezcla sustractiva del color. Colores complementarios. (5%) 1 Hora</p> <p>6. Realizar un bodegón al natural: a. Encajado</p>

<p>mezcla sustractiva, colores complementarios.</p> <p>(B1) 7. La imagen visual como representación: niveles de iconicidad.</p> <p>(B2) 2. Entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.</p> <p>(B1) 5. La textura los diferentes tipos de textura.</p> <p>(B1) 8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas</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) 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>(B1) 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico- plásticas secas, húmedas y mixtas. La tempera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. CEC / CMCT</p> <p>(B1) 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. CEC / AA</p> <p>(B1) 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando sustractiva y los colores complementarios. CEC/ CMCT/ AA</p> <p>(B2) 4.2 Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. CEC/ CL</p> <p>(B2) 4.3 Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</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. AA/ CEC/IE</p> <p>(B1) 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. CEC/ CMCT/ IE</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/ CEC</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 / CS</p>	<p>b. Abocetado</p> <p>c. Interpretación color. Sombreado empleando los complementarios</p> <p>3 Horas (20%)</p> <p><i>MATERIALES: Lápices de colores acuarelables.</i></p> <p>7. Realizar una interpretación abstracta o bodegón Cubista del mismo empleando texturas gráficas y color. 4 Horas (20%)</p> <p><i>MATERIALES: Rotuladores de colores, lápices de colores, regla, escuadra, cartabón, compás, collage. Tijeras y pegamento.</i></p>
--	---	---	---

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES/ COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN/ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
(B3) 5. Sistemas de representación y sus aplicaciones. (B3) 6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.	(B3) 27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	(B3) 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. CMCT / CL / CD / CEC	8. Alzado planta y perfil de sólidos sencillos representando aristas vistas y ocultas. 2 Horas (10%) <i>MATERIALES: regla, lápiz 2H y lápices de colores.</i>
(B2) 3. El lenguaje del cómic.	(B2) 8. Analizar y realizar comics aplicando los recursos de manera apropiada. (B2) 7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	(B2) 8.1. Diseña un comic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. CD / AA / CL / CEC / SC / IE (B2) 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CL/ CD/ CEC (B2) 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. IE / CEC / AA / CMCT	9. Reconocer los tipos de plano y angulaciones de cámara. 1Hora (5%) 10. Realizar una fotonovela donde se emplee de forma expresiva los tipos de plano, angulaciones de cámara, onomatopeyas y metáforas visuales propias del cómic. 4 Horas (15%) <i>MATERIALES: teléfonos móviles, papel, pegamento, tijeras.</i>
TERCER TRIMESTRE (26 Horas.)			
(B3) 7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. - Coeficientes de reducción. (B1) 4. El color:	(B3) 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. (B1) 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y color pigmento.	(B3)28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. CMCT / CL / CD / CEC / IE (B1) 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CEC/ CMCT (B1) 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones	1. Dibujar en perspectiva caballera un cubo, un prisma y un cilindro, representando su volumen con claroscuro. (10%) 3 Horas. <i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla y compás, lápiz 2H y 2B.</i> 2. Planear un grafiti con <i>graffitycreator.net</i> y dibujarlo empleando tipografías en perspectiva caballera. (20%) 5 Horas.

tratamiento con herramientas digitales.		sencillas. CD / CMCT	<i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla y compás, lápiz 2H y rotuladores de colores.</i>
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
(B3) 8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	(B3) 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	(B3) 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas CMCT / CL / CD / CEC (B2) 1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. CMCT / CD / AA / CL / / CEC	3. Dibujar piezas en perspectiva isométrica a partir de sus vistas empleando retícula de isométrica. 3 Horas (10%) <i>MATERIALES: retícula de isométrica, regla, lápiz 2H y lápices de colores.</i> 4. Dibujar una pieza en perspectiva isométrica a partir de sus vistas empleando la escuadra y el cartabón. 3 Horas (15%) <i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla y compás, lápiz 2H, rotuladores de colores,</i>
(B2) 4. La Retórica publicitaria. (B2) 6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.	(B2) 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. (B2) 13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. (B2) 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la	(B2) 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CL/ CD / SC / SC / CEC (B2) 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. CD/ CEC / AA / SC (B2) 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. CL/ AA / CS / CEC / CMCT (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/ AA / CS / CEC / CMCT	5. Analizar imágenes publicitarias reconociendo las figuras retóricas visuales: metáfora, comparación, hipérbole, personificación y sinécdoque. 2 Horas (10%) 6. Realizar un anuncio publicitario a partir de una imagen abstracta, inventando el eslogan, el producto y la marca. 4 Horas (15%) <i>MATERIALES: tijeras, pegamento, rotuladores de colores.</i> 7. Lectura objetiva y subjetiva de una publicidad impresa. 2 Horas (10%)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>(B2) 1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.</p> <p>(B1) 3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.</p> <p>(B1) 6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.</p> <p>(B3) 4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.</p>	<p>(B2) 1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>(B2) 2.Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>B3) 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>(B2) 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. CMCT / CD / AA / CL / (B2)</p> <p>(B2) 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. CMCT / AA / CL / CEC</p> <p>(B1) 4.3.Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. CEC / AA / CMCT / IE</p> <p>(B1) 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. CMCT / CD / AA / IE / CEC</p> <p>(B3) 26.1 Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. CMCT / CD / AA / IE / CEC</p>	<p>8. Realizar una obra de op-art basada en la repetición de un módulo por radiación que genere sensación de movimiento. (10%) 4 Horas</p> <p><i>MATERIALES: Compás, regla, rotulador negro.</i></p>

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.	
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

Estas herramientas de evaluación servirán para que el profesor evalúe las capacidades del alumno en la resolución de las actividades propuestas. 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
Actividades y trabajos 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.	100 %

<p>Actitud y comportamiento</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>Tres negativos acumulados en faltas de actitud y comportamiento descontarán un 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 PENDIENTES

El jefe de departamento se hará cargo de la atención a pendientes. Los alumnos con *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* de 2ºE.S.O. pendiente podrán recuperar presentando los dos bloques de actividades propuestas por el profesor -éstas deben estar realizadas correctamente-, o bien, realizando la prueba extraordinaria de junio.

La realización de las actividades prácticas se hará en casa bajo las directrices y supervisión del jefe de departamento.

La presentación de dichas actividades se realizará en dos plazos:

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

El no entregar cualquiera de los bloques de actividades supondrá que el alumno tenga que presentarse a la prueba extraordinaria de junio y superarla con un 5 para promocionar la materia.

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

la materia. Los procedimientos de evaluación y calificación son los ya referidos en apartados anteriores de esta programación.

PRUEBA EXTRAORDINARIA

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 *Suspenso*. Cuando el alumnado no se presente al examen extraordinario, se consignará no presentado (NP).

GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

La información de los objetivos, contenidos y mínimos exigibles de la materia los criterios de calificación, así como los procedimientos de evaluación del aprendizaje y criterios de calificación 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 2º 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/visualarts2eso/>

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 adecúa al contexto del aula.	Se adecúa parcialmente al contexto del aula.	Se adecúa completamente al contexto del aula.	
Objetivos de la materia.	No se han alcanzado los objetivos de la materia 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 los 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.

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 TRANSVERSALES

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
- Ilustrando textos propios o ajenos.
- 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), textos narrativos (para la creación de *storyboard*) y textos críticos (sobre productos visuales publicitarios).
- 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 spots publicitarios, 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 de estructuras modulares o creación de cómics online.
- 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 spots publicitarios o cine de denuncia.
- 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.