

ÍNDICE

ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN	3
COMPETENCIAS CLAVE.....	4
CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	10
CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE.....	11
Secuenciación de los contenidos.....	12
Acuerdos en claustro.....	12
CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE....	13
METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS	22
MATERIALES	22
PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	24
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	26
MEDIDAS DE APOYO Y /O REFUERZO EDUCATIVO	28
PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN.....	28
SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES	28
PRUEBA EXTRAORDINARIA	29
GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA.....	29
EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	30
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	31

ADAPTACIONES CURRICULARRES	32
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	33
TRATAMIENTO DE ELEMENTOS TRANSVERSALES	33
ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA	33
ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.....	34
ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR EL USO DE LAS TIC Y LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	34
ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN EN VALORES	35

INTRODUCCIÓN

La materia de Comunicación Audiovisual, Imagen y Expresión es una materia de libre a configuración autonómica y su currículo se rige por la *Orden 2160/2016, de 29 de junio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte.*

La revolución de las Tecnologías de la Comunicación y la Información ha cambiado la forma de relacionarnos, de vivir y de trabajar condicionados por la influencia del mundo digital. El alumnado debe estar preparado para una sociedad en continua transformación. La expresión oral y escrita, hasta finales del siglo pasado ha sido la principal forma de expresión pero en la época actual la imagen ha ido adquiriendo un gran protagonismo acorde al desarrollo de los medios tecnológicos.

Hoy en día, la mayor parte de los mensajes que recibimos se producen a través de imágenes fijas o en movimiento, un lenguaje universal con mayor aceptación en el mundo de la comunicación globalizado. La materia es necesaria para afrontar los nuevos retos de la comunicación en medios como el ordenador, los teléfonos móviles, entre otros.

El lenguaje gráfico-plástico, visual y audiovisual se convierte en un medio de transmisión de ideas, proyectos, impresiones, sensaciones y emociones. El estudio de este lenguaje universal desarrolla la capacidad de reconocer, analizar y comprender los estímulos visuales así como la capacidad de idear y generar, a partir de la realidad, diversidad de interpretaciones. Pretende, a la vez, potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la autoestima y favorecer el razonamiento crítico ante la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

La materia pretende dotar al alumnado de las destrezas necesarias para comprender “saber ver” y expresarse “saber hacer” utilizando adecuadamente los elementos que lo componen. Es necesario “saber ver” para comprender, para educar en la percepción y ser capaz de evaluar la información visual que se recibe. La comprensión de lo que le rodea, le ayuda a analizar la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica y llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo y además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial. Es necesario “saber hacer” para expresar y para desarrollar una actitud de indagación, producción y creación. La realización de representaciones objetivas y subjetivas, tanto conceptuales como procedimentales permitirán al alumnado expresarse y desarrollar su potencial creativo.

La materia contribuye al desarrollo de la capacidad crítica, la educación de la sensibilidad y la iniciativa y autonomía personal. El trabajo en equipo y la crítica constructiva ayuda al desarrollo de valores sociales y cívicos, como la tolerancia y el respeto hacia la diferencia.

La formación en esta materia se basa en tres ejes fundamentales: el desarrollo de la capacidad de visión espacial de comprensión de las formas del entorno, el desarrollo de la capacidad expresiva y el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

Los contenidos se distribuyen en cinco bloques:

- El bloque de La Expresión Plástica: comprende el conocimiento de los elementos fundamentales, materiales y técnicas del lenguaje gráfico-plástico.
- El bloque de El lenguaje audiovisual y multimedia: comprende el conocimiento de los elementos y características del lenguaje audiovisual. La importancia de este lenguaje a través de las Tecnologías de la Comunicación y la Información y un análisis crítico de las imágenes que nos rodean. La materia posibilita la comprensión de imágenes, códigos visuales y producciones audiovisuales, artísticas y técnicas y por otro lado la creación artística a través de distintos medios.
- El bloque de Geometría: comprende el conocimiento teórico-práctico de los trazados elementales de la geometría plana, construcción de figuras y curvas y la aplicación de transformaciones geométricas.
- El bloque de Volumen y Sistemas de Representación: comprende el conocimiento de los sistemas de representación y las posibles aplicaciones en los distintos campos.
- El bloque de Diseño y Artesanía: comprende el conocimiento de la artesanía y el diseño y su importancia en la sociedad. En el desarrollo de un proyecto sencillo, el alumnado podrá aplicar los conocimientos adquiridos en el resto de los bloques.

COMPETENCIAS CLAVE

Se entiende por competencias 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 el *Artículo 3 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre*, 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.

COMPETENCIA	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 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.

<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</i>		- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente a su cuidado saludable.
	La ciencia en el día a día	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la importancia de la ciencia en nuestra vida cotidiana y su contribución a la comprensión de los mecanismos perceptivos. - Valorar cómo la ciencia y la tecnología han repercutido directamente en la elaboración de productos visuales democratizando el uso del lenguaje visual en nuestra era digital. - Manejar los conocimientos sobre ciencia y tecnología para solucionar problemas, comprender lo que ocurre a nuestro alrededor y responder preguntas.
	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. - Manejar con precisión las herramientas de medida y dibujo técnico en la creación de imágenes. - Dividir regularmente la circunferencia empleando construcciones geométricas. - 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.

COMPETENCIA	INDICADORES	DESCRIPTORES
<i>Comunicación lingüística (CL)</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.
	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 distintos tipos de textos: descriptivos (de productos visuales de distinta procedencia), narrativos (para la creación de <i>storyboards</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 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, 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 retoque fotográfico y edición de imágenes (GIMP), <i>Inkscape</i> en la creación de imágenes vectoriales y <i>Windows Movie Maker</i> en la edición de vídeo. - Empleo del <i>Smartphone</i> como herramienta para registrar la realidad (cámara de fotos y cámara de vídeo) y elaborar

		<p>contenidos en Internet (PADLET).</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
COMPETENCIA	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 producciones artísticas en lo cotidiano - Elaborar presentaciones y trabajos 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. - 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</i>	Autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.

<i>y espíritu emprendedor (IE)</i>		<ul style="list-style-type: none"> - 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.
	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.
COMPETENCIA	INDICADORES	DESCRIPTORES
<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.

		<ul style="list-style-type: none"> - 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

La materia oferta 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.

Competencia digital

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

Conciencia y expresiones culturales

C.A.I.E. 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 y audiovisuales 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

C.A.I.E. se considera una materia de libre configuración autonómica y sus contenidos se rigen por la *Orden 2160/2016, de 29 de junio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte.*

Los contenidos están distribuidos en los siguientes bloques:

- **Bloque 1 (B1): Expresión Plástica**
- **Bloque 2 (B2): Lenguaje Audiovisual y Multimedia**
- **Bloque 3 (B3): Geometría**
- **Bloque 4 (B4): Volumen y Sistemas de Representación**
- **Bloque 5 (B5): Diseño y Artesanía**

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.

Dada la amplitud de contenidos que contempla el currículo de la asignatura, se han planteado actividades que abordan contenidos de varios bloques simultáneamente y que se detallan a continuación:

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

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN (20 HRAS.)			
<p>(B1) 2.El color: Valor expresivo y cultural.</p> <p>(B2)1. La comunicación visual. La percepción. Ilusiones ópticas.</p> <p>(B4) 2. Sistemas de representación isométrico. Representación de formas planas y de volúmenes y espacios sencillos.</p> <p>(B4) 5. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño tridimensionales.</p> <p>(B1)7. Proceso creativo. Métodos creativos. Medios, procedimientos y técnicas utilizadas en el lenguaje</p>	<p>(B1) Conocer la simbología del color en occidente. Utilizar los colores con criterio basándose en su significado.</p> <p>(B2) 1. Identificar los elementos y factores que intervienen en la percepción de imágenes.</p> <p>(B4) 3. Comprender y practicar el procedimiento de perspectiva isométrica y perspectiva caballera en diseños sencillos.</p> <p>(B5) 8. Utiliza recursos informáticos para la realización de productos de diseño.</p>	<p>(B1) Conoce los significados de los colores del arcoíris, el blanco y el negro. CEC, CL</p> <p>(B2) 1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. CMCT, CL, CD</p> <p>(B2) 1.2. Diseña imágenes en las que se produce una ilusión óptica. CMCT, CD, AA, IE</p> <p>(B4) 3.1 Construye la perspectiva isométrica de diseños sencillos utilizando correctamente la escuadra, el cartabón y el compás. CMCT, AA, IE</p> <p>(B4) 3.2 Construye la perspectiva caballera de volúmenes sencillos utilizando correctamente los útiles de</p>	<p>1. Analizar el uso simbólico del color en de imágenes de revistas. 2 Horas. (10%) <i>MATERIALES: revistas, tijeras y pegamento, folios.</i></p> <p>2. Experimentar el proceso de percepción visual analizando el funcionamiento del cerebro. 1 Hora. <i>MATERIALES: presentación power point.</i></p> <p>3. Crear una imagen mediante collage donde exista ambigüedad entre fondo y figura. Será la imagen base del cartel de la XXVII Muestra de Teatro de los institutos de Móstoles. 3 Horas (10%) <i>MATERIALES: revistas, tijeras y cartulinas DIN A4</i></p> <p>4. Leyes de la Gestalt. Búsqueda de imágenes que muestren los principios perceptivos y leyes de la Gestalt y contribución al PADLET (3% de la calificación) 1Hra. <i>Actividad online</i></p> <p>5. Las ilusiones ópticas y su tipología. Trabajo en grupo. Elaborar un anamorfismo basado en un</p>

visual, plástico y audiovisual.		dibujo. CMCT, AA, IE (B5) 8.2. Utiliza los recursos informáticos para llevara cabo sus propios proyectos artísticos. CD, IE	dibujo isométrico o perspectiva caballera. Presentar el proyecto en distintos espacios del centro mediante trucaje digital. (40% de la calificación) 4 Horas. <i>MATERIALES: escuadra, cartabón, regla, rotuladores de colores, cámara de fotos o Smartphone y GIMP.</i> 6. Búsqueda de imágenes que muestren ilusiones ópticas y contribución al PADLET (3% de la calificación) 1Hra. <i>Actividad online</i>
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
(B2) 3.La imagen fija. Lectura de imágenes. Grados de iconicidad de la imagen.	(B2) 2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en la comunicación. (B1) 6. Dibujar composiciones con distintos niveles de iconicidad de la imagen. (B1) 4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y el color.	(B2) 2.1 Diferencia imágenes figurativas de abstractas. CL (B2) 2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. CL (B1) 6.1 Estudia los distintos niveles de iconicidad en fotografiáis y en obras de arte. CL, CEC (B1) 6.2 Comprende y emplea los diferentes niveles e iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos AA, IE, CL, CMCT (B1) 4.3 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. AA, IE, CEC	7. Analizar los grados de iconicidad de distintos productos visuales. 8. Realizar un interpretación abstracta a partir de una fotografía de un paisaje. (20%) <i>MATERIALES: imágenes de revistas o fotografías propias, tijeras y cartulinas DIN A3.</i> 9. Realizar la lectura de una imagen fija. 2 Horas. (20%) <i>MATERIALES: imágenes de distinta procedencia y ficha de análisis.</i>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>(B1) 1.Los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto, la línea y el plano.</p> <p>(B1) 2.El color: tono, valor y saturación. Armonías y contrastes. Valor expresivo y cultural. Tratamiento digital.</p> <p>(B1) 4. Las texturas: tipos de textura y procedimientos de elaboración de texturas. La textura en el entorno y su expresividad en el arte.</p> <p>(B1) 6.La composición: Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Formas modulares bidimensionales.</p> <p>(B2) 6.Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.</p>	<p>(B1) 1. Identificar los elementos fundamentales configuradores de la imagen.</p> <p>(B1) 2. Realiza composiciones utilizando los recursos del lenguaje plástico y visual (puntos, líneas, colores, texturas y claroscuros), experimentando sus posibilidades creativas y expresando ideas o emociones con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>(B1) 4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y del color.</p> <p>(B1) 5. Diferenciar los distintos tipos de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.</p> <p>(B5) 8. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño.</p> <p>(B1) 3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones artísticas.</p> <p>(B5) 8. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño.</p>	<p>(B1) 1.1 Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano en imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y en obras y artistas reconocidos. CEC, CL</p> <p>(B1) 2.2. Experimenta con el valor expresivo de los elementos del lenguaje plástico y visual y sus posibilidades tonales en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas. CEC, CMCT</p> <p>(B1) 2.3. Realiza composiciones que transmiten emociones utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, entre otros). CEC, CMCT, CD, AA</p> <p>(B1) 4.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CEC, CMCT, AA</p> <p>(B1) 5.1 Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. CEC, CMCT, AA</p> <p>(B1) 7.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas</p>	<p>10. Analizar el esquema compositivo de carteles publicitarios.</p> <p><i>MATERIALES: ficha con carteles publicitarios, rotulador permanente y acetato. 1Hra.</i></p> <p>11. Diseñar un cartel publicitario para la XXVII Muestra de Teatro de los institutos de Móstoles. Debe planificarse la composición, el uso de el punto, la línea y el plano, el color y la textura. Trabajo en parejas. (20%)</p> <p><i>MATERIALES: cartulinas, rotuladores, tijeras y pegamento o bien INKSCAPE, Paletton. 6 Horas.</i></p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
		<p>aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. AA, IE, CEC</p> <p>(B1) 8.2 Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de productos y sus múltiples aplicaciones. AA, IE, CD</p> <p>(B1) 8.3 Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CL, AA</p> <p>(B1) 3.1 Analiza e identifica el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. CEC, CMCT, CL</p> <p>(B1) 3.2 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. CEC, CL</p> <p>(B5) 8. 2 Utiliza los recursos informáticos para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos. CD, IE, AA</p>	

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
SEGUNDO TRIMESTRE (24 HORAS)			
<p>(B2) 4. La fotografía. Encuadre. Elementos expresivos y usos de la fotografía.</p> <p>(B1) 3. El volumen: la incidencia de la luz en la percepción. El claroscuro. Valor expresivo de la luz en las imágenes.</p> <p>(B1) El color: tono, valor y saturación. Tratamiento digital.</p> <p>(B1) La textura: la textura en el entorno y su expresividad en el arte.</p> <p>(B1) La composición: esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio.</p> <p>(B2) 6. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.</p>	<p>(B1) 3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones artísticas.</p> <p>(B1) 4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y del color.</p> <p>(B1) 5. Diferenciar los distintos tipos de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.</p> <p>(B2) 4. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>(B5) 8. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño.</p>	<p>(B1) 3.1 Analiza e identifica el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los criterios de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>(B1) 4.2 Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CMCT, CEC</p> <p>(B1) 5.2 Analiza imágenes fotográficas y obras de arte valorando las diferentes texturas. CL, CMCT</p> <p>(B1) 6.1 Estudia los distintos niveles de iconicidad en fotografías y en obras de arte. CL, CEC, CS</p> <p>(B2) 4.1 Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CL, CEC, CS</p> <p>(B2) 4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. AA, CEC, CMCT</p> <p>(B5) 8. 2Utiliza los recursos informáticos para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos. CD, CEC</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar el lenguaje fotográfico y cinematográfico a través de Grandes Fotógrafos de la historia: 2 Horas <ul style="list-style-type: none"> ○ La luz y la iluminación ○ La angulación de cámara. ○ El encuadre y los tipos de plano. ○ La textura en fotografía ○ Composición de la imagen fotográfica. ○ El poder social de la imagen. 2. Técnicas para hacer una buena fotografía. 1 Hora. 3. Realizar un portfolio fotográfico a partir de propuestas escritas. Las imágenes podrán retocarse con GIMP. 2 Horas (25%) 4. Realizar un autorretrato: Concurso de Selfies. 1 Hora.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>(B1) 1.Los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto, la línea y el plano.</p> <p>(B1) 2.El color: tono, valor y saturación. Armonías y contrastes. Valor expresivo y cultural. Tratamiento digital.</p> <p>(B1) 4. Las texturas: tipos de textura y procedimientos de elaboración de texturas. La textura en el entorno y su expresividad en el arte. (B1)</p> <p>(B1) 7. Proceso creativo. Métodos creativos. Medios, procedimientos y técnicas utilizadas en el lenguaje visual, plástico y audiovisual.</p>	<p>(B1) 1. Identificar los elementos fundamentales configuradores de la imagen.</p> <p>(B1) 2. Realiza composiciones utilizando los recursos del lenguaje plástico y visual (puntos, líneas, colores, texturas y claroscuros), experimentando sus posibilidades creativas y expresando ideas o emociones con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>(B1) 4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y del color.</p> <p>(B1) 5. Diferenciar los distintos tipos de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva. .</p> <p>(B1) 7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas artísticas secas, húmedas y mixtas.</p> <p>(B1) 8. Conocer y aplicar las fases de un proceso creativo a producciones artísticas propias y ajenas.</p>	<p>(B1) 1.1 Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano en imágenes y producciones gráfico -plásticas propias y en obras y artistas reconocidos. CEC, CL</p> <p>(B1) 1.2 Realiza composiciones artísticas utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico. CEC, SC</p> <p>(B1) 2.2. Experimenta con el valor expresivo de los elementos del lenguaje plástico y visual y sus posibilidades tonales en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas. CEC, CMCT</p> <p>(B1) 2.3. Realiza composiciones que transmiten emociones utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, entre otros). CEC, CMCT, CD, AA</p> <p>(B1) 4.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CEC, CMCT, AA</p> <p>(B1) 5.1 Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. CEC, CMCT, AA</p>	<p>5. Interpretación de una obra de arte abstracta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ En color (20%) 4 Horas ○ En B/N empleando linóleo o Collagraph. (20%) 6 Horas

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
		<p>(B1) 7.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. AA, IE, CEC</p> <p>(B1) 7.3 Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, goteos, esponjas, estampaciones) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>(B1) 8.1 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. CL, CEC</p> <p>(B1) 8.3 Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CL, AA</p>	
<p>(B2) 8. La publicidad. Valoración de los distintos tipos de publicidad y actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial.</p> <p>(B2)1. La comunicación visual. Anagramas, logotipos y marcas.</p>	<p>(B1) 4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y del color.</p> <p>(B1) 8. Conocer y aplicar las fases de un proceso creativo a producciones artísticas propias o ajenas.</p>	<p>(B1) 4.3 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. CMCT, CEC, AA</p>	<p>6. Buscar imágenes que muestren las distintas finalidades de la publicidad (informar, persuadir y recordar). 5% 1 Hora</p> <p><i>MATERIALES: revistas, tijeras y pegamento o internet.</i></p> <p>7. Buscar imágenes publicitarias que empleen los recursos retóricos visuales (metáfora, comparación, hipérbole, sinécdoque y personificación). (10%) 2 Horas</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>(B2) 6.Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.</p> <p>(B2) 9.Diseño de producciones multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.</p>	<p>(B2) 6. Reconoce las diferentes funciones de la imagen en la comunicación.</p> <p>(B2) 7. Utilizar el lenguaje visual y audiovisual con distintas finalidades.</p> <p>(B2) 8. Identificar y emplear los recursos visuales en el lenguaje publicitario.</p> <p>(B5) 8. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño.</p>	<p>(B1) 8.2 Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico. AA, IE, CMCT</p> <p>(B2) 6.2. Distingue la función que predomina en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. CL, CS</p> <p>(B2) 7.1 Diseña mensajes visuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboards, realización...) CL, CD, CMCT, CS, IE</p> <p>(B2) 8.1 Valora los distintos tipos de publicidad y muestra una actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial CMCT, CS, CEC, AA</p> <p>(B2) 8.2 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales. IE, CD</p> <p>(B5) 8.1 Investiga las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar información sobre diseños tridimensionales. CD, CMCT</p> <p>(B5) 8. 2 Utiliza los recursos informáticos para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos. CD, IE, AA</p>	<p><i>MATERIALES: revistas, tijeras y pegamento.</i></p> <p>8. Elaborar una publicidad impresa a partir del lema “Ponte en mi lugar” que incluya titular, imagen, y logotipo. Trabajo en parejas para elegir el producto, diseñar el logotipo. 20% (5 HORAS)</p> <p><i>MATERIALES: GIMP e INKSCAPE.</i></p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN /CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>(B1)7. Proceso creativo. Métodos creativos. Medios, procedimientos y técnicas utilizadas en el lenguaje visual, plástico y audiovisual.</p> <p>(B2) 2 .Recursos expresivos del lenguaje audiovisual.</p> <p>(B2) 7. La imagen en movimiento. Características técnicas de la imagen cinematográfica y video gráficas de la imagen televisiva y de los medios audiovisuales.</p> <p>(B2) 9. Diseño de producciones multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.</p> <p>(B2) 5.El cómic. La ilustración. Características y elementos estructurales. Utilización de los elementos configurativos para expresar conceptos, ideas y emociones.</p>	<p>(B2) 7. Utilizar el lenguaje visual y audiovisual con distintas finalidades.</p> <p>(B2) 9. Apreciar el lenguaje del cine en su contexto histórico y sociocultural.</p> <p>(B2) 10. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, realizar producciones explorando sus posibilidades expresivas.</p> <p>(B2) 11. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las posibilidades de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos digitales</p> <p>(B2) 5. Conocer y utilizar los elementos configurativos del lenguaje del cómic y la ilustración para expresar conceptos, ideas y emociones.</p>	<p>(B2) 7.1 Diseña mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...) CL, IE, AA, CD</p> <p>(B2) 7.2 Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio artístico y cultural. CEC, CL</p> <p>(B2) 9.1 Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CEC, AA, CL</p> <p>(B2) 10.1 Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. CD, IE, CEC, AA</p> <p>11.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. CD, IE, AA, CL</p> <p>(B2) 5.1 Diseña un cómic/fotonovela utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. CEC, IE, AA, CMCT</p>	<p>9. Analizar los recursos del lenguaje audiovisual cinematográfico: elementos visuales, elementos sonoros, tipos de planos, movimientos de cámara, montaje, efectos especiales y música. 3 Horas (10%)</p> <p>10. Elaborar un documento multimedia para presentar la historia del cine a través de los géneros cinematográficos. Trabajo en grupo. 3 Horas. 30%</p> <p>11. Realizar críticas cinematográficas, ubicando las películas en su género y contexto histórico. 2 Horas (10%)</p> <p>12. Crear un audiovisual en grupo: <ul style="list-style-type: none"> o Argumento y guión literario o guión técnico o storyboard o plan de rodaje o filmación o edición con Windows Movie Maker (50% de la calificación)</p>

METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

La metodología didáctica se entiende como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

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

El enfoque metodológico del Departamento se basa en un planteamiento activo, en el que se desarrollan actividades individuales y proyectos de grupo, integrador con las demás áreas de la etapa, además se muestra respetuoso con las diferencias individuales de los alumnos.

Se emplearán recursos didácticos elaborados por el profesor (presentaciones digitales y contenidos en el site de la materia:

<https://sites.google.com/site/caieclaracampoamor/>) o bien, contenidos creados por los propios alumnos a través de PADLET.

Materiales fungibles de los alumnos:

- CÁMARA DE FOTOS DIGITAL O TELÉFONO MÓVIL CON CÁMARA
- IMPRESORA
- 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.
- CARTULINAS DE COLORES
- ESCUADRA Y CARTABÓN
- REGLA GRADUADA
- COMPÁS CON ADAPTADOR DE ROTULADORES.

Materiales fungibles del aula taller:

- 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 escaso material fungible para proporcionar a los alumnos. Simplemente algunas revistas, escuadras, cartabones y reglas.
- 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. A nivel de Centro, se intentará realizar una exposición final para su contemplación por parte de todos los miembros de la comunidad.

Instalaciones educativas:

- El departamento de Dibujo cuenta con suficientes recursos, material didáctico y curricular para *C.A.I.E.* No así con suficientes materiales digitales (cámaras fotográficas o de vídeo). Tiene un **aula taller para dibujo** dotada de 30 mesas individuales, tres pilas de agua, armarios y estanterías abiertas, una pizarra digital, un ordenador portátil y una pizarra de tiza.
- **Sala de informática:** como las actividades con Tics son muy numerosas en la programación (investigación o búsqueda de datos, información sobre fechas, artistas etc.) una de las dos sesiones semanales se impartirá en las salas de informática.

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.
- 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.

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 Valoración cualitativa y cuantitativa del trabajo individual (anotaciones, puntualizaciones y calificación). Valoración cuantitativa y cualitativa del dossier de actividades. Valoración cualitativa de las contribuciones al PADLET Valoración cualitativa y cuantitativa del	Proyectos y actividades personales empleando rúbricas como elemento de diagnóstico. Debates e intervenciones. Aportaciones de material audiovisual al PADLET. Proyectos grupales.	Calificación cualitativa y cuantitativa basada en la observación directa y asociada a la rúbrica. Valoración cuantitativa y cualitativa del dossier de actividades. Valoración cualitativa de las aportaciones al PADLET

avance colectivo.		
-------------------	--	--

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%
Actitud y comportamiento	Tres negativos acumulados en faltas de actitud y comportamiento descontarán un punto a la calificación final de la

La actitud del alumno

- 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.

evaluación.

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
- 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, 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 C.A.I.E. de 3ºE.S.O. pendiente, podrán recuperar presentando los dos bloques de actividades prácticas propuestas por el profesor, o bien, realizando la prueba de suficiencia de junio.

Las actividades prácticas se harán en casa bajo las directrices y supervisión del jefe de departamento. Deberán presentarse 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 estándares de aprendizaje contemplados en la programación de la materia. La realización correcta de todas las actividades propuestas en la evaluación supondrá obtener el aprobado en

dicha evaluación, es decir, un cinco. Posteriormente, y en base al trabajo desarrollado, la nota será valorada al alza. Ello supone que, las láminas se deben de repetir hasta que su ejecución sea correcta y que se pueden mejorar, si el objetivo es obtener una mayor nota.

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

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 *Suspense*. 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 3ºE.S.O. que cursen C.A.I.E 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 site de la materia: <https://sites.google.com/site/caieclaracampoamor/>

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	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 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, desde los contenidos, desde las estrategias de aprendizaje, desde 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 distintos niveles de conocimiento y actitudes entre los alumnos. Entonces, procuramos ajustar la ayuda pedagógica según las circunstancias: adaptando el material didáctico, organizando grupos de trabajo flexibles, proponiendo actividades diferentes, 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 CURRICULARRES

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.

Durante el segundo trimestre se asistirá al CA2M a la visita-taller *Elements of Vogue. Un caso de estudio de performance radical*.

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 web en el que se precisarán 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
- La lectura de cómics
- La lectura de críticas cinematográficas.

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 y trabajos en grupo
- 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 *storyboards*) 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 de C.A.I.E. 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. Además, una hora semanal de la materia se impartirá en el aula de informática para iniciara a los alumnos en el manejo de software digital para la edición de imágenes y vídeos.

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 ilusiones ópticas y productos visuales publicitarios u obras de arte.
- Empleando las TIC en la creación de imágenes vectoriales, imágenes en mapa de bits y audiovisuales.
- Visionando y analizando películas.
- Trabajando una sesión semanal 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.