
DPTO ARTES PLÁSTICAS. CURSO 2020/21

**PROGRAMACIÓN
4º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y
AUDIOVISUAL**

I.E.S. GASPAR MELCHOR DE JOVELLANOS. FUENLABRADA

ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN.	2
2. E.S.O. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA.	3
3. MARCO LEGAL.	5
4. OBJETIVOS DE ÁREA.	5
5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES.	8
6. CONTENIDOS.	
7. TEMPORALIZACIÓN.	8
8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.	
9. MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS.	
10. PROGRAMACIÓN EN BLOQUES DIDÁCTICOS.	10
11. EVALUACIÓN	13
a. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	12
b. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	
c. PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO	
d. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	
e. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES	
12. MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	19
13. ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO.	19
14. PROCEDIMIENTO PARA QUE EL ALUMNO Y SUS FAMILIAS CONOZCAN LOS OBJETIVOS, LOS CONTENIDOS Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN.	22
15. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	22
16. ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA.	23
17. UTILIZACIÓN DE LAS TIC.	23
18. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.	24
19. PLANES DE MEJORA.	25

PRESENTACIÓN

Elaborar la programación es una de las tareas más decisivas del equipo de profesores. El éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje depende en gran medida de que se clarifiquen previamente los objetivos y de que se organicen de forma armonizada y sistemática el plan de acción educativa para la etapa en sus diversos aspectos: qué debe aprender el alumno o alumna (contenidos), en qué orden (secuencia), para qué (capacidades finales de los alumnos), cómo (metodología) y con qué medios (libros, cuadernos, otros materiales). Todos estos elementos, junto con el planteamiento de la atención a la diversidad del alumnado, las líneas maestras de la orientación y tutoría, el tratamiento de los temas transversales y la explicitación de los criterios de evaluación, configuran la presente programación.

El proyecto Curricular de Centro se convierte así en una carta de navegar, un instrumento práctico y público que permite a cada profesor encuadrar sus programaciones de aula en el marco conjunto de actuación, y a todos los agentes educativos (dirección, profesores, padres y alumnos) conocer la propuesta pedagógica del centro para la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria, así como las correcciones generales que pueden plantearse o los mecanismos de ampliación, refuerzo o adaptación que deben ponerse en marcha.

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 que en la época en la que nos encontramos 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 Educación Primaria en el Área 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.

La normativa aplicada para la creación de esta programación es la siguiente:

- 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 Educación Secundaria Obligatoria.
- Orden 2398/2016, de 22 de julio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regulan determinados aspectos de organización, funcionamiento y evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Instrucciones de 24 de junio de 2016 de la Dirección General de Educación Infantil, Primaria y Secundaria sobre diversos aspectos de los Programas de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento en la Educación Secundaria Obligatoria.
- BOE. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- ORDEN 2398/2016, de 22 de julio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, por la que se regulan determinados aspectos de organización, funcionamiento y evaluación en la Educación Secundaria Obligatoria.

E.S.O. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
4. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
5. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
6. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
7. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
8. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

MARCO LEGAL

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (en adelante LOMCE), modifica en su artículo único la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (en adelante LOE), y define el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas no universitarias.

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 Educación Secundaria Obligatoria. Apareciendo publicado en el BOCM de fecha 20 de mayo de 2015.

OBJETIVOS DE ÁREA

- Comprender los elementos básicos que intervienen en el proceso de comunicación visual.
- Conocer, identificar y utilizar expresivamente los elementos visuales básicos.
- Aplicar los fundamentos del dibujo técnico en el trazado de formas planas sencillas.
- Conocer el concepto de forma y los factores que hacen posible su correcta percepción.
- Identificar las diferentes relaciones posibles entre formas y la capacidad expresiva de cada una de ellas.
- Reconocer los distintos sistemas de representación y aplicar estos conocimientos en ejercicios de comprensión espacial.
- Elaborar información completa y coherente a partir de las imágenes artísticas y de los estímulos visuales del entorno.
- Ampliar los conocimientos y el vocabulario relativos a los instrumentos y trazados técnicos, y a técnicas plásticas de color y texturas.
- Relacionar los conocimientos aprendidos con contenidos de otras áreas.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES

El currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (E.P.V.A.) permite el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las siete competencias clave de la siguiente manera:

Competencia en comunicación lingüística. Desde el conocimiento de su propio contexto sociocultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico (bidimensional y tridimensional). A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, lo cual pondrá en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Esto permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de disfrute. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la interacción y el intercambio comunicativo a través del lenguaje plástico. Por último, la búsqueda y el tratamiento crítico de la información constituirán un aspecto clave. Se dedicará un tiempo a la lectura en el aula para favorecer la expresión oral correcta en español.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Al establecerse en esta asignatura una relación profunda entre conocimiento conceptual y conocimiento procedimental en todos los niveles de la etapa, el alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras (propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, proporción, composición, perspectiva, etc.). Se conocerán y manipularán diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de procesos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones posibles, contrastar ideas, diseñar pruebas, se fomentan los valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc., atendiendo a los principios de la ética social, de la salud y de la conservación y mejora del medio natural.

Competencia digital. Se potenciará el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información (analizar, cotejar y evaluar), transformándola en conocimiento, y para componer textos e imágenes digitales, dibujando planos, realizando variaciones formales y de color, generando figuras, componiendo secuencias visuales y sonoras, etc. Por otro lado, la participación y el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

Competencia de aprender a aprender. El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender,...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla,...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades (diseño del plan de acción, autoevaluación continua, análisis y

valoración del resultado obtenido y del proceso empleado). Cabe señalar que también se aprende observando cómo los demás aprenden, por lo que el trabajo individual y trabajo cooperativo serán complementarios.

Competencia sociales y cívicas. A partir de la interpretación de fenómenos y problemas sociales contextualizados se elaboran respuestas, se toman decisiones y se interactúa con los demás, resolviendo conflictos partiendo de la tolerancia y el respeto, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva. Así, se desarrollará el respeto de los valores y la intimidad de las creencias, de la cultura y de la historia personal y colectiva, tanto de uno mismo como de los demás.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autoconfianza, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

Competencia de conciencia y expresiones culturales. El alumnado conocerá y empleará las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones. Así, desarrollará sus habilidades perceptiva y comunicativa, su sensibilidad y su sentido estético. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Atendiendo a la gran diversidad cultural de nuestra sociedad se aprenderán y desarrollarán. Los principios de la libertad de expresión y el diálogo entre culturas y sociedades presentes en la realización de experiencias artísticas compartidas, en las que se apoyarán y se apreciarán las contribuciones de los demás compañeros. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.
2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.
3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.
4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.
5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.
2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.
3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.
4. Recursos Informáticos en el ámbito del dibujo técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.
2. Forma y función en el diseño.
3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
4. Fases de un proyecto de diseño.
5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.
6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación.
2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.
4. El proyecto audiovisual y sus fases.
5. Lectura de la imagen audiovisual

TEMPORALIZACIÓN

Se ha establecido de la siguiente manera:

- Los bloques 1 y 2 se irán poniendo en práctica a lo largo de todo el curso.
- El bloque 3 se realizará durante la tercera y última evaluación.

Esta distribución temporal puede estar sujeta a modificaciones, según se vayan desarrollando las clases.

Se tiene 2 horas semanales, que pueden verse alteradas por salidas extraescolares, pruebas escritas, fiestas u otros motivos.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Los dos grupos de 2º de ESO impartirán sus clases en el Aula de Plástica I (**durante el tiempo que dure el protocolo de la Covid esto no es posible por lo que se realizará en el aula habitual de cada grupo**), siendo el espacio que ofrece mejores condiciones por las características de la asignatura.

Para el proceso metodológico se utilizarán estrategias destinadas a favorecer la atención a la diversidad y el desarrollo intelectual-emocional de cada alumno, considerando siempre las peculiaridades de cada uno de los grupos.

Con el fin de no provocar el cansancio y la desmotivación o el rechazo instintivo ante una dificultad aparentemente insuperable, se recomienda que las actividades a realizar por el alumno parezcan claramente accesibles, secuenciadas, y evitando la ambigüedad para suscitar el deseo de demostrar sus capacidades y que contengan puntos cuya dificultad- resolución surja durante el proceso creativo.

Conviene ofrecer al alumno la posibilidad de experimentar sin prejuicios con diferentes materiales y técnicas, así podrá llegar a tomar decisiones autónomas y elegir por sí mismo que materiales y técnicas le interesan más para alcanzar el objetivo. Debemos facilitar la aplicación y desarrollo de los contenidos en diferentes contextos, que tengan valor y sentido para el alumno. Esto puede contribuir a la funcionalidad de los aprendizajes, convirtiéndose de esta manera en contenidos que el alumno les encuentra de utilidad y ante los que muestra una actitud abierta y receptiva. Como modelos metodológicos, citar: discursivos/expresivos; experimental; talleres; aprendizaje cooperativo; trabajo por tareas, por proyectos, entre otros.

El profesor ha de promover en los alumnos una actitud de búsqueda e inconformismo valorando el proceso y el trabajo por encima del resultado.

Los ejercicios serán flexibles permitiendo al alumno soluciones diversas, que garantizarán la atención a la diversidad como la existencia de un marco de libertad propicio para el desarrollo de la creatividad y la adquisición de las competencias claves. De igual modo se diseñarán actividades que favorezcan el trabajo cooperativo, que los alumnos conozcan los puntos de vista de sus compañeros, respetando y valorando las diferentes aportaciones. La agrupación de los alumnos podrán ser de tipo individual, agrupamientos flexibles, en parejas, pequeño o gran grupo, entre clases y otros.

Al comienzo del curso, a cada alumno se le entregará una hoja resumen con el listado del material necesario, metodología, criterios de calificación y normas (ANEXO I). Dicha hoja debe ser firmada por los padres o tutores y cada alumno la conservará en su carpeta de E.P.V.A. durante todo el curso.

MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

La asistencia a clase con el material y los instrumentos y materiales señalados por el profesor es obligatoria para el alumno y está establecido como norma dentro del Reglamento de Régimen Interno del Instituto. No obstante, si el alumno tuviera dificultades para su adquisición, lo deberá señalar a su profesor/a, y su caso sería estudiado por el Departamento y su tutor/a, para subsanar esta carencia.

Material necesario para la asignatura de EPVA:

- Bloc de dibujo, o láminas, de un gramaje mínimo de 130 g/m². Tamaño A4
- Escuadra.
- Cartabón.
- Regla. De unos 30-40 cm.
- Compás.
- Lapiceros o portaminas, uno del 2B y otro del 2H.
- Rotulador calibrado del 04
- Rotuladores de colores.
- Lápices de colores.
- Témperas.
- Al menos dos pinceles, del 10-8 y del 4.
- Tijeras
- Pegamento.

Algunas de las actividades requerirán material específico, no indicado en la hoja entregada al inicio de curso, que se solicitará a los alumnos con suficiente antelación con el objetivo de facilitar a las familias su adquisición y valorar la viabilidad de su utilización en las dinámicas de clase de cada grupo.

En el aula de Plástica existe un banco de diapositivas de Historia del Arte, un equipo de video con televisión y un equipo de ordenador con proyector.

Si la organización del Centro lo permite, y para reforzar las competencias tecnológicas, se utilizará el aula de informática y aquellos recursos tecnológicos disponibles por el alumno.

PROGRAMACIÓN EN BLOQUES DIDÁCTICOS

Durante los tres trimestres se intercalarán gradualmente conocimientos teóricos y ejercicios prácticos sobre los tres bloques de contenidos, de forma que a través del estudio y uso del Dibujo Técnico y de los diferentes Elementos que intervienen en la Expresión Plástica se vayan elaborando diversos Proyectos de Diseño sobre los que poder abordar el tema de la Imagen como Proceso de Comunicación Visual y Audiovisual.

Bloque 1. Expresión Plástica.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística lo largo de la historia.</p> <p>2. Elementos del lenguaje gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.</p> <p>3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.</p> <p>4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases. Esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.</p> <p>5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>

Bloque 2. Dibujo técnico.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>1. Geometría plana. Polígonos, tangencias, y enlaces.</p> <p>2. Sistemas de representación y su aplicación al diseño, las artes y la arquitectura.</p> <p>3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación..</p>	<p>1. 1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1 2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1 3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2 2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2 3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.</p> <p>2. Forma y función en el diseño.</p> <p>3. Campos y rama del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)</p> <p>4. Fases del proyecto de diseño.</p> <p>5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.</p> <p>6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1 2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3 2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3 3. Realiza composiciones creativas y funcionales evaluables adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3 5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas.</p>

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación.</p> <p>2. Elementos de la imagen en movimiento: movimiento de la cámara, montaje.</p> <p>3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.</p> <p>4. El proyecto audiovisual y sus fases.</p> <p>5. Lectura de la imagen</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diverso criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica des el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

EVALUACIÓN

a. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será continua. Para poder ser evaluados positivamente:

- Se deberán realizar y entregar TODAS LAS LÁMINAS y ejercicios propuestos en la fecha fijada por el profesor. El retraso en las entregas en aquellos casos en los que el alumno no pueda justificarlo (enfermedad u otros), se penalizará (1 punto por día) como forma de asegurar una planificación y una disciplina en el trabajo.
- En cada trabajo o propuesta se valorará:
 - el adecuado **proceso de trabajo** en un 50 % de la calificación: la capacidad de trabajo, la creatividad en las distintas soluciones o bocetos, la corrección en la expresión, la actitud y el trabajo en equipo.
 - **el resultado final** de la actividad en un 50 % de la calificación: el progreso en la adquisición de contenidos relacionados con la materia y su integración en el resultado final o lámina.
- La NOTA DE LA EVALUACIÓN será la media ponderada de los trabajos o propuestas. Con un 5 de media se aprueba, con menos se suspende. El redondeo será al alza si el decimal es 5 o superior, siempre y cuando el alumno haya manifestado una actitud positiva hacia la materia.
- En ocasiones se podrá realizar pruebas específicas o exámenes que ayuden a valorar la adquisición de ciertos contenidos teóricos y técnicos. Serán consideradas como un trabajo más, en lo que respecta a su peso final sobre la nota.
- Aquellos alumnos que por motivos justificados durante la evaluación no hayan entregado una o dos láminas o las hayan suspendido, tendrán una segunda oportunidad de entregar el trabajo al final de dicha evaluación o al final de curso siempre que manifieste con su actitud y su trabajo interés por aprobar la materia.

La nota final de junio se calculará con la media de las tres evaluaciones

b. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Aquellos alumnos que por motivos justificados durante la evaluación no hayan entregado una o dos láminas o las hayan suspendido, tendrán una segunda oportunidad de entregar el trabajo o examen al final de dicha evaluación, siempre que no tengan una actitud negativa

durante ésta.

Será imprescindible entregar todos los ejercicios y obtener una valoración de 5 sobre 10. .

Si el alumno ha suspendido dos evaluaciones o una con menos de 4 tendrá que realizar un examen final en junio con todos los contenidos de la programación impartidos y entregar todas las actividades no presentadas o no aprobadas a lo largo de todas las evaluaciones.

c. PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO

Si el alumno no supera positivamente las anteriores evaluaciones, se podrá presentar a una prueba extraordinaria a lo largo del mes de junio, de las mismas características que el examen final del párrafo anterior, que se considerará aprobada con una nota igual o superior a 5 y suspensa si es inferior. Además de entregar aquellas actividades de recuperación propuestas por el profesor/a que tendrá que entregar el mismo día de la prueba.

d. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno se muestra ejemplos de los indicadores que se utilizarán aplicando diferentes grados de consecución. Ejemplos que se adecuarán a las diferentes actividades y que tendrán el objetivo de clarificar al alumno lo que se espera de su trabajo, valorar su ejecución y facilitarle la autoevaluación.

Todos estos criterios deberán valorarse atendiendo a cuatro factores fundamentales que nos indicarán el grado de madurez que el alumno ha alcanzado en la materia:

- A. RAZONAMIENTO LÓGICO. Capacidad demostrada por el alumno para el análisis y la síntesis del lenguaje visual.
- B. CREATIVIDAD. Capacidad de búsqueda y de solución de problemas con una concepción propia, alejada de los estereotipos.
- C. EXPRESIÓN. Capacidad de comunicar utilizando el lenguaje plástico y visual, atendiendo a factores de sensibilidad estética, limpieza, orden, presentación y manejo de materiales, y técnicas.
- D. ACTITUD INDIVIDUAL. Valoraremos la capacidad de trabajo, el interés mostrado, el grado de dedicación y participación, el acudir diariamente al aula con el material requerido por el profesor y, si se realiza un trabajo equipo, la actitud de respeto hacia sus compañeros y hacia ideas discrepantes de la propia, en definitiva, la adaptación al grupo de trabajo. En este sentido, la evaluación de la actitud del alumno en clase, entendiéndose por actitud no sólo el comportamiento sino la participación activa en los trabajos propuestos, la puntual entrega de ejercicios, y el acudir diariamente a clase con el material

requerido, nos parece fundamental como herramienta de presión para conseguir un ambiente de trabajo adecuado en el aula.

A lo largo del curso académico se realizarán tres tipos de evaluación:

- I. Evaluación inicial. Resulta imprescindible conocer las capacidades desarrolladas por el alumno en su etapa anterior.
- II. Evaluación formativa. Se realizará una observación continuada del nivel de consecución de objetivos, durante el proceso de aprendizaje.
- III. Evaluación sumativa. Es la realizada al término de cada fase de aprendizaje al comprobar el grado de consecución de los objetivos propuestos para la misma. Se observarán las respuestas y los comportamientos adquiridos por el alumno. Si un porcentaje alto de alumnos no consigue los objetivos fijados, habría que revisar la validez de la actividad empleada

Para evaluar el proceso creativo a nivel individual:

La capacidad de trabajo y esfuerzo.
Organización y planificación del trabajo
Su actitud ante la asignatura y como miembro de la Comunidad Educativa.

Para evaluar el proceso creativo a nivel grupal: (Evaluación condicionada por la covid-19)

Nivel de participación
Responsabilidad individual
Capacidad para la resolución de conflictos
Su actitud ante la asignatura y como miembro de la Comunidad Educativa.

Para evaluar el resultado final de la actividad:

Planificación, orden y limpieza
La creatividad en la distintas soluciones o bocetos
Manejo de instrumentos, técnicas procedimientos
Nivel de aplicación de los contenidos explicados
Actitudes y valores en el proceso creativo

Ejemplo evaluación por rúbrica:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.				
Indicadores de logro				
	1	2	3	4
Estándar de aprendizaje	NO dibuja las vistas (alzado, frente y perfil) de figuras tridimensionales sencillas	Dibuja las vistas (alzado, frente y perfil) de figuras tridimensionales sencillas con ESCASA precisión.	Dibuja las vistas (alzado, frente y perfil) de figuras tridimensionales sencillas con CIERTA precisión.	No dibuja las vistas (alzado, frente y perfil) de figuras tridimensionales sencillas con TOTAL precisión.

Pauta de **evaluación** por rúbrica del trabajo en láminas:

	4	3	2	1
Materiales	Utiliza los diferentes materiales necesarios para hacer la lámina correctamente y con autonomía.	Utiliza los materiales indicados para hacer la lámina, pero en ocasiones hay que indicarle cuáles debe utilizar o cómo hacerlo.	No utiliza los materiales necesarios para la realización de la lámina de manera autónoma, pero si le recordamos cómo debe hacerlo trabaja adecuadamente.	No utiliza los materiales necesarios para la lámina de manera adecuada, ni con las indicaciones del profesor.
Pasos	Sigue todos los pasos propuestos para la realización correcta de la lámina.	Sigue casi todos los pasos para la realización de la lámina, pero le falta alguno para terminarla adecuadamente.	No sigue los todos los pasos indicados para realizar la lámina aunque intenta seguir alguno de ellos.	No sigue ninguno de los pasos propuestos para la realización de la lámina.
Creatividad	Es creativo en la utilización de las diferentes técnicas aprendidas, así como en el uso de recursos variados.	Es creativo en la utilización de técnicas y recursos, pero con ayuda o a raíz de la aportación de otro compañero.	No utiliza las diferentes técnicas y recursos de forma creativa aunque intenta realizar algunas actividades de manera diferente a las habituales	No es creativo en la utilización de diferentes técnicas aprendidas y recursos necesarios para realizar los trabajos.

Limpieza	La lámina está limpia, sin manchas ni borrones. No está rota ni con los bordes doblados o rotos.	La lámina está limpia, sin manchas ni borrones, pero tiene algunos bordes doblados o rotos.	La lámina tiene manchas y borrones	La lámina tiene muchas manchas y borrones, e incluso partes dobladas o rotas.
Entrega	La lámina se termina y entrega en los plazos establecidos	La lámina se entrega con un día de retraso	La lámina se entrega con varios días de retraso	La lámina se entrega con semanas de retraso.

$$\text{Nota (de 0-10)} = \frac{\text{suma de los indicadores de logro}}{\text{nº de los estándares evaluados X nº de ind. de logro}} \times 10$$

A continuación se enumeran los 10 objetivos mínimos que el alumno debe superar para promocionar. En caso contrario suspenderá esta asignatura y le quedará pendiente de recuperar.

- 1.Utilizar los elementos básicos de la plástica con determinadas intenciones compositivas.
- 2.Conocer los colores primarios y ser capaz de obtener todos los demás a partir de ellos.
- 3.Desarrollar esquemas de color utilizando diversas combinaciones.
- 4.Conocer diferentes técnicas de expresión artística.
- 5.Realizar construcciones geométricas básicas.
- 6.Utilizar correctamente los utensilios de dibujo.
- 7.Ser capaz de expresarse de forma creativa.
- 8.Mostrar una actitud de trabajo activa, constante y participativa.
- 9.Entregar todos los ejercicios propuestos.
- 10.Mantener un comportamiento que permita el buen desarrollo de las clases.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS EVALUACIÓN:	porcentaje de calificación:
TRABAJO DE LÁMINAS:	75%
TRABAJO COOPERATIVO: tarea cooperativa específica en la que los estudiantes desarrollan una actividad para la concesión de un resultado final de forma cooperativa en grupos de 4-6 alumnos. (Evaluación condicionada por el protocolo de la covid-19)	10%
OBSERVACIÓN DIRECTA: Para evaluar en diferentes situaciones como trabajo individual en pareja o grupos, habilidades sociales y de trabajo en equipo, interés, participación, responsabilidad individual, esfuerzo, actitud hacia el aprendizaje. Bocetos y otras creaciones de aprendizaje de las distintas técnicas	10%
AUTOEVALUACIÓN:	5%

e. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES

A los alumnos con materias pendientes del departamento se les entregará un conjunto de láminas que tendrán que realizar y entregar a lo largo de los dos primeros trimestres del curso.

Aquellos alumnos que cursen la asignatura en el segundo curso y tengan pendiente la del primer curso podrán de manera excepcional recuperar la materia si consiguen aprobar la primera y segunda evaluación de segundo de ESO.

MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El profesor debe favorecer la socialización y la convivencia partiendo del hecho aceptado de la diversidad. Diversas estrategias, ligadas tanto al método de enseñanza como a la organización interna del grupo-aula, tratarán de favorecer la atención a la diversidad:

- Actividades de aprendizaje variadas, en el sentido de que permitan distintas modalidades o vías de aprendizaje, posibilidad de elección de unas frente a otras, así como que presenten distintos grados de dificultad.
- Materiales didácticos diversos: más o menos complejos o centrados en aspectos prácticos ligados a los contenidos, etc.
- Distintas formas de agrupamiento de alumnos, combinando el trabajo individual con el trabajo en gran grupo o grupo-aula, así como agrupamientos flexibles que trasciendan el marco del aula.

Por otro lado, este Departamento muestra su entera disposición para colaborar con el Departamento de Orientación, en la enseñanza de aquellos alumnos de integración que presenten algún tipo de necesidad especial, ofreciéndoles una programación personalizada con unos objetivos mínimos que puedan estar a su alcance.

Si en la evaluación inicial, o a lo largo del curso, se detectara un grupo con necesidades educativas especiales, se estudiaría la posibilidad de ofrecerles una adaptación curricular, que quedaría reflejada en la memoria final del curso.

ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO

En la asignatura de “Educación Plástica, Visual y Audiovisual” suele ser suficiente el realizar una adaptación curricular no significativa para conseguir que estos alumnos superen los objetivos mínimos para aprobar, o incluso sacar nota. Se puede realizar el mismo tipo de ejercicio, con diferentes niveles de profundidad o dificultad.

No obstante, si se considera oportuno se llevarán a cabo adaptaciones curriculares significativas, siguiendo las indicaciones del Dpto. de Orientación.

- Criterios para realizar las diferentes adaptaciones curriculares según las características concretas de los alumnos a los que haya que realizar dicha adaptación.

Se presentan a continuación un ejemplo genérico de las adaptaciones curriculares realizadas,

I.E.S. Gaspar Melchor de Jovellanos Dpto. Artes plásticas

presentes en el Dto. de Dibujo y en el Dto. de Orientación:

IES / Dpto. de Dibujo / E.P.V.A. / 2º ESO / Curso 2019/20

PROPUESTA DE ADAPTACIÓN CURRICULAR

ADAPTACIÓN DE UN ÁREA O MATERIA

Área o Materia: EPV

.....
Etapa: ESO

.....
Nivel: 2º

.....
ALUMNO/A:

NIVEL DE COMPETENCIA CURRICULAR EN EL ÁREA

El nivel de competencia curricular de Gabriel en la asignatura de EPVA se sitúa en “4-5º de primaria”.

NECESIDADES EDUCATIVAS QUE MANIFIESTA EN ESTA MATERIA

Adaptación de los objetivos de 2º de ESO a un nivel curricular.
Precisa de contenidos preparados en las clases adaptados a su nivel.
Conseguir los conocimientos básicos de la asignatura.

RECURSOS MATERIALES ESPECÍFICOS QUE SE REQUIEREN

Elaboración de un cuaderno de apuntes con todas las unidades.
Elaboración de trabajos prácticos.
Corrección del trabajo para su posterior evaluación.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS CONCRETAS O ADAPTACIÓN DE TIEMPOS

Partir de su nivel curricular.
Presentar actividades propias para afianzar sus conocimientos.
Favorecer su independencia y autoestima cuando realice su trabajo personal.

BLOQUES O TIPOS DE CONTENIDO QUE SE PRIORIZAN

Realizar unos apuntes coherentes propios para que sirvan en su estudio.
Realizar ejercicios básicos de cada unidad.

OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA/CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Utilización de las herramientas de dibujo técnico (escuadra, cartabón, compás)

Comprender trazados geométricos fundamentales: bisectriz y mediatriz.
Realizar operaciones básicas con segmentos.
Construcción de polígonos regulares y su reconocimiento.
Utilizar la mezcla sustractiva con colores primarios.
Realización de mezcla de colores para desarrollar cartas de color.
Realización de composiciones plásticas sencillas.
Utilizar el claroscuro para la generación del volumen.
Utilizar texturas visuales para enriquecer el lenguaje plástico propio.

Los objetivos descritos impulsan la consecución de las Competencias Básicas descritas en el Real Decreto 1631/2006, de 29 de Diciembre, de Enseñanzas Mínimas de la ESO.

PROFESIONALES IMPLICADOS

Profesor/a de E.P.V.A.

SEGUIMIENTO Y COORDINACIÓN

La coordinación se realizará mensualmente, valorando los avances del alumno.

En cada evaluación se hará la valoración de la marcha general del alumno cambiando las estrategias necesarias para obtener los resultados fijados.

En.....a.....de.....de.....

El tutor/a/ El profesor/a del área o materia/ El Profesor/a de PT o de Compensatoria.

PROCEDIMIENTO PARA QUE EL ALUMNO Y SUS FAMILIAS CONOZCAN LOS OBJETIVOS, LOS CONTENIDOS Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN.

La programación de todas las asignaturas del Departamento se hará pública en la página web del centro donde todos los alumnos y sus padres o tutores podrán acceder con comodidad. Se explicará y entregará a todos los alumnos el **ANEXO I** que resume tanto la metodología como los criterios de calificación. Todos los alumnos tendrán que incluir dicha información a su carpeta de E.P.V.A.

Se utilizará la Aplicación de Ayuda al Docente para envío de SMS a los padres o tutores e informa de cualquier incidencia del día.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se promoverán actividades a ser posible interdisciplinarias para la participación en el Plan Lector del Centro y en la Semana del Medioambiente.

Se organizarán visitas a exposiciones, museos,...

Actividad	Curso/s o grupo/s	Fecha aprox.
CEART DE FUENLABRADA. Exposiciones 2020	1º E.S.O. (E.P.V.A.)	Segundo trimestre
MUSEO REINA SOFÍA	1º/2º E.S.O. (E.P.V.A.)	Segundo/tercer trimestre
3 MUSEO DEL PRADO	4º E.S.O. (E.P.V.A.)	Segundo/tercer trimestre

A lo largo del curso se organizará exposiciones en diferentes espacios del Centro. Proyecciones de imágenes o video. Y promocionará y participará en el Día del libro y del Día del Medioambiente, entre otros posibles.

Igualmente se incentivará al alumno a su participación en concursos organizados por el centro u otro organismo o empresa.

ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA.

El fomento de la lectura debe ser parte del Departamento que promoverá y motivará a los alumnos a trabajar con libros relacionados con el Arte, el Diseño, el Cine, la vida de los Artistas, etc.

Se hará una especial atención en el Cómic como lectura gráfica propia de la asignatura

Se plantearán actividades que requieran búsqueda y selección de información de carácter artístico.

En cuanto a la ortografía, se aplicará la siguiente normativa del Centro: toda falta de ortografía será señalada convenientemente por el profesor/a y nunca se minimizará su importancia. Toda falta de ortografía tendrá un efecto negativo en la calificación del alumno.

UTILIZACIÓN DE LAS TIC.

El desarrollo de las explicaciones se realizará por parte del profesor con presentaciones proyectadas mediante cañón.

Se fomentará que los estudiantes realicen presentaciones que expondrán en clase usando aplicaciones y programas informáticos como soporte. Estos trabajos se harán tanto a nivel individual como en pequeños equipos, dependerá del tipo de trabajo.

Utilización de Internet en el aula siempre que el tema lo requiera.

MEDIOS UTILIZADOS:

- Equipamiento informático del aula.

RECURSOS A LOS QUE SE ACCEDE Y ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN

- Muestra de vídeos: "You Tube"

- Gamificación del aula mediante Classcraft o Class Dojo.

- Realización de stopmotion y croma con el uso de Windows Media Maker, Chroma,....,

- Realización de actividades diversas de diseño 2D y 3D con Paint, Photoshop Online y otras aplicaciones online. KRITA, INKSCAPE, GeoEnzo...

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

Las programaciones conllevan un seguimiento mensual de las mismas para ver si se están cumpliendo los objetivos establecidas en las mismas. Se pueden realizar modificaciones o mejoras a lo largo del curso si fuera necesario, comunicando los cambios al Equipo Directivo y al Servicio de Inspección.

Las programaciones deben partir siempre del análisis de la memoria del curso anterior. Y deben contemplar los currículos vigentes. Siempre deben aparecer las competencias que se pretenden conseguir y los objetivos a través de los cuales se alcanzan.

Las reclamaciones se resolverán teniendo en cuenta los criterios e instrumentos de evaluación aprobados por el departamento.

Al final de cada evaluación con los alumnos se evaluará, en asamblea, la marcha del curso y cómo la Práctica Docente puede mejorar su rendimiento escolar.

El profesor con esta información analizará y valorará su influencia pedagógica y docente sobre los resultados de las calificaciones de los alumnos, tratando de readaptar su práctica diaria.

Además, mensualmente se entrega en el Departamento y se envía a la dirección del centro un seguimiento en el que se incluye toda la información al respecto. Este procedimiento se estableció en el año 2009. Los indicadores de logro que se utilizan para la práctica de la evaluación docente son los que se indican en la tabla adjunta.

INDICADORES DE LOGRO	VALORACIÓN (0-5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Desarrollo de los objetivos didácticos		
Manejo de los contenidos de la unidad		
Competencias		
Realización de tareas		
Estrategias metodológicas seleccionadas		
Recursos		
Claridad en los criterios de evaluación y calificación		

Uso de diversas herramientas de evaluación		
Interdisciplinariedad		
Medidas de atención a la diversidad		

PLANES DE MEJORA.

Dado los resultados obtenidos por nuestros alumnos en los cursos 2º ESO, serían convenientes desdobles que permitieran clases prácticas y más individualizadas dado el número de alumnos que no logran superar los objetivos de las materias de este departamento. Como así tienen otros departamentos.

Sería interesante establecer clases de atención de alumnos con la materia pendiente, como tienen otros departamentos ya que se observa que el porcentaje de alumnos que por sí mismos trabajan para superar la materia pendiente es ínfimo.