

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL
CURSO 23-24**

IES GUADARRAMA

ÍNDICE

1	MARCO LEGAL	4
2	PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO	4
3	ELEMENTOS COMUNES A TODOS LOS CURSOS	5
3.1	RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	5
3.2	PLATAFORMAS EDUCATIVAS Y MATERIALES DIGITALES PARA LOS ALUMNOS	5
3.3	GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA.....	5
3.4	CRITERIOS PARA LA ATRIBUCIÓN DE MENCIONES HONORÍFICAS	6
3.5	PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y AMPLIACIÓN PARA EL MES DE JUNIO	6
3.6	PARTICIPACIÓN DEL DEPARTAMENTO EN EL DESARROLLO SEMINARIOS Y PROYECTOS EN EL CENTRO	6
3.7	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	7
3.8	PLAN PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA.....	7
3.9	TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES	8
3.10	EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	9
3.11	RÚBRICAS DE EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS (acuerdo de centro)	11
3.12	MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA.....	16
4	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA POR MATERIAS	22
4.1	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º y 2º ESO	22
4.1.1	OBJETIVOS.....	22
4.1.2	CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	23
4.1.3	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS 1º ESO	27
4.1.4	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS 2º ESO	33
4.1.5	METODOLOGÍA	41
4.1.6	RECURSOS DIDÁCTICOS	42
4.1.7	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	43
4.1.8	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	44
4.1.9	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	45
4.1.10	SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES DE EPVA	46
4.1.11	ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO	46
4.2	PROYECTOS EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL Y PLÁSTICA 3º ESO.....	48
4.2.1	RELACIÓN CON ALGUNO DE LOS ÁMBITOS ESTABLECIDOS	48
4.2.2	OBJETIVOS.....	49
4.2.3	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	49
4.2.4	CRITERIOS DE EVALUACIÓN, EN RELACIÓN CON CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA DE LA MATERIA.	50
4.2.5	UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. TEMPORALIZACIÓN. 3º ESO	53
4.2.6	METODOLOGÍA DIDÁCTICA	58
4.2.7	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN	60
4.2.8	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	61
4.2.9	ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA.....	61
4.2.10	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	61
4.3	EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO	64
4.3.1	OBJETIVOS GENERALES	64
4.3.2	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 4º ESO.....	64

4.3.3	UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. TEMPORALIZACIÓN.	67
4.3.4	METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	78
4.3.5	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN. NOTA FINAL	80
4.3.6	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	81
4.3.7	MEDIDAS DE APOYO O REFUERZO EDUCATIVO	81
4.3.8	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	82
4.4	DIBUJO TÉCNICO I de 1º BACHILLERATO.....	85
4.4.1	OBJETIVOS GENERALES	85
4.4.2	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	85
4.4.3	UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. 1º BACHILLERATO.	88
4.4.4	METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN 1º BACHILLERATO	99
4.4.5	MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	100
4.4.6	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN POR EVALUACIÓN.	100
4.4.7	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	101
4.4.8	ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA	102
4.4.9	PRUEBAS EXTRAORDINARIAS.....	102
4.4.10	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	102
4.5	DIBUJO TÉCNICO II de 2º BACHILLERATO.....	103
4.5.1	OBJETIVOS GENERALES	103
4.5.2	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	104
4.5.3	DIBUJO TÉCNICO II: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE, E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. 1º BACHILLERATO.	107
4.5.4	METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN EL BACHILLERATO	114
4.5.5	MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	115
4.5.6	PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	116
4.5.7	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	117
4.5.8	ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA	118
4.5.9	ALUMNOS CON LA MATERIA DE 1º BACHILLERATO PENDIENTE	118
4.5.10	PRUEBAS EXTRAORDINARIAS.....	118
4.5.11	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	118
4.6	DIBUJO ARTÍSTICO I de 1º BACHILLERATO	120
4.6.1	OBJETIVOS GENERALES	120
4.6.2	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	121
4.6.3	UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	127
4.6.4	METODOLOGÍA DIDÁCTICA	139
4.6.5	MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	141
4.6.6	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	142
4.6.7	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	143
4.6.8	MEDIDAS DE APOYO Y/O REFUERZO EDUCATIVO	143
4.6.9	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.....	143
4.6.10	PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO.....	144
4.6.11	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	144

1 MARCO LEGAL

La presente programación didáctica toma como referencia la siguiente normativa:

- **Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en adelante **LOMLOE**
- **Real Decreto 83/1996**, de 26 enero, por el que se aprueba el **Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria** (ROC).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- **Decreto 64/2022**, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la **ordenación y el currículo del Bachillerato**.
- **Decreto 65/2022**, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la **ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria**.
- ACUERDO de 13 de septiembre de 2023, del Consejo de Gobierno, por el que se procede a la corrección de errores del Decreto 64/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo del bachillerato

2 PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

Miembros del Departamento para el curso 2023-24:

D^a María José Pampín Bugallo. Jefa de Departamento, imparte:

1 grupo de Dibujo Técnico II: 1ºB y 1ºC

1 grupo de Dibujo Técnico I: 2ºA (Excelencia) 2ºB

1 grupo de Dibujo Artístico I: 1º A (Excelencia) B, C, D, E Bachillerato.

1 grupo de Expresión Artística de 4º ESO

1 grupo de Proyectos en la Creación Audiovisual y Plástica 3º ESO

1 grupo de Apoyo Educativo de 2º ESO

Dª Dolores Moreno Frías imparte:

6 grupos de EPVA en 1º ESO bilingües: 1ºA, 1ºB, 1º C, 1ºD, 1º E, 1ºF

4 grupos de EPVA en 2º de ESO bilingües: 2ºA, 2ºB, 2ºC, 2ºD

Reunión de Departamento:

Martes de 10:15 a 11:05 h.

3 ELEMENTOS COMUNES A TODOS LOS CURSOS

3.1 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

Espacios:

Dos aulas de dibujo específicas, Dibujo 3.18 y Dibujo 3.20, ambas con ordenador y pizarra digital.

El Departamento de Dibujo pone a disposición del alumnado su equipo informático y calcográfico, así como el instrumental específico de Dibujo Técnico y Artístico con el que cuenta.

3.2 PLATAFORMAS EDUCATIVAS Y MATERIALES DIGITALES PARA LOS ALUMNOS

Se utiliza la plataforma educativa de Educamadrid para comunicación y gestión con Jefatura y las familias. Se establece Google Suite como Aula Virtual dentro de la plataforma de EducaMadrid (en la programación de cada materia se especificarán los recursos utilizados)

3.3 GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

PROCEDIMIENTO DE INFORMACIÓN:

Los profesores del departamento informan a los alumnos de los criterios de evaluación y calificación contenidos en esta programación, además de los aspectos generales de los

contenidos de la materia y la praxis en el aula. Se publica toda esta información en cada una de las aulas de Classroom.

Una copia de esta programación quedará a disposición pública en la Dirección del Centro y será expuesta en la página web del centro en el apartado correspondiente a nuestro Departamento.

3.4 CRITERIOS PARA LA ATRIBUCIÓN DE MENCIONES HONORÍFICAS

Los criterios a seguir para la atribución de menciones honoríficas son los siguientes:

1º- Mayor nota media del curso superior a 9,5 pts.

2º- En caso de empate: mayor nota media en la 3ª evaluación mayor de 9,5 puntos.

3.5 PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y AMPLIACIÓN PARA EL MES DE JUNIO

DIBUJO TÉCNICO EN 1º DE BACHILLERATO:

ACTIVIDADES DE REFUERZO

Se realizarán actividades de repaso de los contenidos de la materia para poder superar la evaluación extraordinaria.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

Se propondrán proyectos de diseño de estructuras modulares junto con otros de aplicación de los enlaces y tangencias en el diseño de objetos o logos, ampliando la práctica de acotación. Diseños en LibreCAD

DIBUJO ARTÍSTICO EN 1º DE BACHILLERATO:

ACTIVIDADES DE REFUERZO

Se realizarán actividades que comprendan los contenidos fundamentales de cada bloque.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN: Se realizarán proyectos artísticos individuales o en grupo en gran formato, con temática y técnica a elección del alumno.

3.6 PARTICIPACIÓN DEL DEPARTAMENTO EN EL DESARROLLO SEMINARIOS Y PROYECTOS EN EL CENTRO

Los miembros del Departamento participan en los siguientes Seminarios y Proyectos del centro:

María José Pampín Bugallo:

- SEMINARIO PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Dolores Moreno Frías:

- SEMINARIO DE DIGITALIZACIÓN
- PROYECTO ERASMUS

3.7 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- **Exposiciones:**

Bachillerato de Dibujo Técnico y Artístico: En función del programa de exposiciones que pueda haber en Madrid, se podrían programar aquellas que resultasen de especial interés para estos alumnos durante el segundo trimestre.

EPAV: Se realizarán actividades programadas en la Sala de Arte de la Fundación Santander con 1º ESO: **7 y 21 de noviembre** y otras dos fechas por determinar en el 2º trimestre.

Exposiciones en el centro: Se realizarán diversas exposiciones, tanto físicas como virtuales de los trabajos de los alumnos de Dibujo Artístico de Bachillerato y de los cursos de 1º y 2º de EPVA, Proyectos de 3º y Expresión Artística de 4º.

- Participación en las **Olimpiadas** de Dibujo Técnico y Dibujo Artístico.
- **Concursos:** Se intentará participar en aquellos concursos de dibujo o carteles que puedan ser de interés para nuestros alumnos, integrándolos en el currículo de la materia y transversalidad.

3.8 PLAN PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA

La actividad y materia que ocupa este departamento, afecta fundamentalmente al tratamiento y elementos significativos de la imagen, la expresión gráfica y los códigos que articulan los entornos visuales en general. Nos ocupamos, por tanto, de una dimensión del lenguaje distinta, de la que se nos pide que analicemos su tratamiento. Esta distinta dimensión no impide que, en la praxis docente, podamos tener en cuenta estrategias que

ayudan a un mejor desarrollo de los elementos del lenguaje y que comentamos a continuación.

- Aún proponiendo libro de texto, los alumnos deben recopilar la información tomando apuntes de las explicaciones de los profesores. Pensamos que la toma de apuntes, ayuda significativamente a desarrollar la expresión escrita y la comprensión de la información, mediante una dinámica de orden, síntesis y análisis de los contenidos.
- Esta materia dispone de una terminología que le es propia y que determina elementos y procesos concretos en la práctica del dibujo. Consideramos que nuestra asignatura proporciona a los alumnos el conocimiento de un ámbito de lenguaje mayor. Prestamos especial atención a un uso correcto de esta terminología, necesaria para determinar con precisión esos elementos y procesos.
- Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer documentos de distinto tipo y soporte.
- Lecturas recomendadas: divulgativas, ampliación, aplicación del dibujo, etc, se propondrán a través de Classroom de forma semanal.
- Finalmente, asumimos como departamento la aplicación de los criterios ortográficos aprobados en el centro en el ámbito de nuestra competencia y de las características concretas de las materias que impartimos.

3.9 TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES

Ha sido siempre nuestra intención utilizar la temática transversal como punto de partida de nuestras actividades y situarla como elemento inspirador de los proyectos.

Son grandes temas a cuyo valor formativo contribuyen las presentes áreas desde diversos ángulos y con diferente intensidad. Nuestras materias permiten la incorporación de los mencionados contenidos de manera natural. En principio, pueden servir de temáticas de referencia que permitirán trabajar productos específicos divulgativos, educativos, etc. (vídeos, carteles, señalética, reportajes, etc.).

Por otro lado nuestras materias procuran cobertura documental de todas aquellas actividades que en relación con los contenidos transversales se acometan en el Centro

por los diferentes Departamentos (Campañas de concienciación, conferencias, participación en proyectos, globales, etc.)

Concretando por elementos:

La comprensión lectora, expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, tecnología de la información y comunicación, emprendimiento, educación cívica y constitucional.

Estos elementos transversales se trabajan a lo largo del curso y se evalúan según los criterios expuestos en cada curso ya que están directamente relacionados con las competencias clave: comunicación lingüística (CL), competencia digital (CD), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE) y competencias sociales y cívicas (CSC).

La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, prevención de la violencia de género, no discriminación por condición personal o social.

-Se favorecerá el trabajo en grupo de alumnos de diferente extracción social, cultura y sexo.

-Se hará hincapié en la aportación de las mujeres al ámbito artístico.

-Propuesta de actividades de diseño y comunicación audiovisual enfocadas a este tema.

El desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor.

Planteamiento de actividades en grupo o individuales de creación de proyectos artísticos.

La vida activa, saludable y autónoma mediante la actividad física.

Este elemento transversal se trabajará proponiendo trabajos donde la temática sea el cuidado del medio ambiente, promoviendo una vida natural y saludable.

3.10 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Al término de cada evaluación se realizará un análisis y seguimiento de la aplicación de la Programación en cada grupo y materia.

Nuestro departamento se compromete a realizar una evaluación de la praxis docente a final de curso en base a la aplicación de las siguientes tablas como instrumento de evaluación:

CATEGORÍA	INDICADOR DE LOGRO Y PUNTUACIÓN				
	MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	SUFICIENTE	NOTABLE	EXCELENTE
	0 punto	0.25 punto	0.5 punto	0.75 punto	1 punto
Planificación	No he planificado las sesiones	No he planificado la mayoría de las sesiones	He planificado lo suficiente las sesiones	He planificado la mayoría de las sesiones	He planificado todas las sesiones
Motivación del alumnado	No he conseguido motivar a los alumnos	No he conseguido motivar a la mayoría de los alumnos	He conseguido motivar a un número suficiente de alumnos	He conseguido motivar a la mayoría de los alumnos	He conseguido motivar a todos los alumnos
Participación del alumnado	Los alumnos no han participado en las sesiones presenciales o virtuales	Los alumnos no han participado en la mayoría de las sesiones presenciales o virtuales	Los alumnos han participado lo suficiente en las sesiones presenciales o virtuales	Los alumnos han participado en la mayoría de las sesiones presenciales o virtuales	Los alumnos han sido partícipes en todas las sesiones presenciales o virtuales
Atención a la diversidad	No he atendido a la diversidad	He atendido poco a la diversidad	He atendido lo suficiente a la diversidad	He atendido a la mayoría de los alumnos en sus necesidades	He atendido a la diversidad de todo el alumnado
Tics	No he utilizado las TICs	No he utilizado las TICs en el aula pero si en aula virtual	No he utilizado las TICs en el aula virtual pero si en el aula	He utilizado las TICs en el aula y aula virtual, pero no lo suficiente	He utilizado las TICs en el aula y aula virtual lo suficiente
Evaluación	La evaluación no ha sido formativa	He explicado los resultados de la evaluación a algunos alumnos	He explicado los resultados de la evaluación a bastantes alumnos	He explicado los resultados de la evaluación a la mayoría de los alumnos	He explicado los resultados de la evaluación a los alumnos
Complimiento de la Programación	No he cumplido con la programación en ningún aspecto	He cumplido con el 25% de la programación	He cumplido con el 50% de la programación	He cumplido con el 75% de la programación	He cumplido con todos los puntos de la programación
Accesibilidad	No he atendido a los alumnos fuera de clase	He atendido a algunos alumnos fuera de clase	He atendido a bastantes alumnos fuera de clase	He atendido a la mayoría de alumnos fuera de clase	He atendido a todos los alumnos en cualquier momento
Seguimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje	No he identificado las causas de fracaso	He identificado las causas de fracaso y propuesto mejoras para algunos alumnos	He identificado las causas de fracaso y propuesto mejoras para un número suficiente de alumnos	He identificado las causas de fracaso y propuesto mejoras para la mayoría de alumnos	He identificado las causas de fracaso y propuesto mejoras para todos los alumnos

Clima del aula o aula virtual	No he conseguido controlar el clima del aula o aula virtual	No he conseguido un clima adecuado en el aula o aula virtual en la mayoría de las sesiones	He conseguido un clima adecuado en el aula o aula virtual en un número medio de sesiones	He conseguido un clima adecuado en el aula o aula virtual en la mayoría de sesiones	He conseguido un clima adecuado en el aula o aula virtual en todas las sesiones
--------------------------------------	---	--	--	---	---

Profesor:		Evaluación:
CATEGORÍA	PUNTUACIÓN	PROPUESTA DE MEJORA
Planificación		
Motivación del alumnado		
Participación del alumnado		
Atención a la diversidad		
TICs		
Evaluación		
Complimiento de la Programación		
Accesibilidad		
Seguimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje		
Clima del aula o aula virtual		
Total		Nta=□9·10=

3.11 RÚBRICAS DE EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS (acuerdo de centro)

Evaluación de trabajos escritos

CATEGORÍA GENERAL	CATEGORÍA	INDICADOR DE LOGRO Y PUNTUACIÓN				APARTADO
		NO ADECUADO 0.25 punto	POCO ADECUADO 0.5 punto	BASTANTE ADECUADO 0.75 punto	MUY ADECUADO 1 punto	
PRESENTACIÓN	Texto legible	Letra ilegible.	Se lee con dificultad, la letra es poco clara.	Alguna dificultad en la lectura.	Letra clara que no presenta problemas.	A
	Limpieza	El texto produce una impresión general de falta de limpieza.	El texto produce una impresión general de poca limpieza.	El texto produce un efecto general de limpieza.	El texto produce un efecto general de limpieza.	B
		Abundantes tachones que hacen muy difícil o imposibilitan la lectura.	Abundantes tachones y/o enmiendas que dificultan la lectura.	Presenta tachones que no dificultan la lectura del texto.	No presenta tachones o estos son esporádicos.	C
	Ortografía	Seis o más errores ortográficos de importancia.	Entre tres y cinco errores ortográficos de importancia.	Se admiten hasta dos errores ortográficos de importancia.	No presenta errores ortográficos de importancia.	D
COHERENCIA UNIDAD DEL TEXTO	Información pertinente	Incluye información irrelevante.	Incluye información irrelevante.	La información que aporta es relevante.	La información que aporta es relevante.	E
		Falta mucha información sustancial.	Falta bastante información sustancial.	Aparece casi toda la información sustancial.	No falta información sustancial.	F
	Secuencia ordenada	Respeto el orden lógico: no se da un progreso temático adecuado.	El progreso temático del texto presenta bastantes fallos.	El texto progresa temáticamente de forma adecuada, aunque pueda haber algún fallo.	Respeto orden lógico: el texto progresa temáticamente de forma adecuada.	G
	Cohesión léxica y gramatical	Mal uso general de los conectores y enlaces.	Mal uso de los conectores y enlaces.	Mal uso de algunos conectores y enlaces.	Uso correcto de los conectores y enlaces.	H
		Algunas oraciones carecen de sentido.	Algunas oraciones carecen de sentido.	Todas las oraciones tienen sentido completo.	Todas las oraciones tienen sentido.	I
	Puntuación correcta	Errores generalizados en el uso de los signos de puntuación.	Abundantes fallos en usos de puntuación.	Ocasionales fallos en otros signos de puntuación.	Empleo correcto de los signos de puntuación.	J
		División en párrafos inadecuada.	Ocasional división en párrafos inadecuada.	Correcta división en párrafos.	Correcta división en párrafos.	K
	ADECUACIÓN	Registro	Léxico inadecuado al tema.	En general, el léxico es bastante pobre.	El léxico es adecuado al tema.	El léxico es rico y adecuado al

					tema que se trata.	
	Instrucciones	El texto no sigue las instrucciones dadas.	El texto incumple algunas instrucciones	En general, el texto sigue las instrucciones dadas.	El texto sigue las instrucciones dadas.	M

Evaluación de presentaciones orales

CATEGORÍA GENERAL	INDICADOR DE LOGRO Y PUNTUACIÓN				APARTADO
	NO ADECUADO 0.25 punto	POCO ADECUADO 0.5 punto	BASTANTE ADECUADO 0.75 punto	MUY ADECUADO 1 punto	
COMUNICACIÓN ORAL	Saluda al comenzar y/o se presenta	Saluda al comenzar y nombra el tema a tratar	Se presenta y nombra el tema a tratar	Saluda al comenzar, se presenta y nombra el tema	A
	La postura corporal no es adecuada, y las miradas al auditorio se reducen	La postura corporal es adecuada y mira al auditorio	La postura corporal es adecuada y no distrae con palabras o movimientos	La postura corporal es adecuada, mira al auditorio y no se distrae con palabras, movimientos o gestos	B
	Usa el volumen y el tono de forma correcta, o evita las muletillas	Usa el volumen y el tono de forma correcta y evita muletillas	Vocaliza y usa el volumen y el tono de forma correcta	Vocaliza, usa el volumen y el tono de forma correcta y evita muletillas	C
	Realiza una introducción esquemática, o el orden de la exposición es lógico	El orden de la exposición es lógico y se ligan las distintas partes haciéndolo saber	Realiza una introducción esquemática y el orden de la exposición es lógico	Realiza una introducción esquemática, el orden de la exposición es lógico y se ligan las distintas partes haciéndolo saber	D
	Se despide	Se citan conclusiones o se invita a realizar preguntas	Se citan conclusiones y se invita a realizar preguntas	Se citan conclusiones, se invita a realizar preguntas y se despide, deseando haber sido claro	E
	Emplea menos de la mitad del tiempo o se excede bastante	Emplea más de 5/4 partes del tiempo concedido	Emplea al menos las 3/4 partes del tiempo concedido	Emplea el tiempo concedido sin extenderse ni quedarse corto	F
CONTENIDO DE LA EXPOSICIÓN	La información que transmite es de otro tema y además es errónea	La información que transmite es correcta pero de otro tema	La información que transmite es del tema pero tiene incorrecciones	La información que transmite es correcta y centrada en el tema	G
	La información se transmite desde las fuentes sin comprobar su fiabilidad	Parte de la información se transmite desde una fuente sin comprobar su fiabilidad	La información que ha sido trabajada pero con poco trabajo de reflexión	La información ha sido trabajada y elaborada, mostrando un proceso de reflexión y de comprensión	H
	La exposición es difícil de seguir por no tener una estructura lógica y ser tediosa	La exposición es difícil de seguir por no tener una estructura lógica aunque es amena	La estructura de la exposición está tratada con esmero pero no amena	La estructura de la exposición es lógica y está tratada con esmero, es original y amena	I
	No responde o comete errores	Responde a alguna pregunta con errores	Responde a las preguntas pero duda	Responde a las preguntas con acierto y precisión	J
RECURSOS DE APOYO	No realiza ninguna actividad de apoyo que facilite la comprensión del tema de la exposición	Realiza alguna actividad de apoyo pero no facilita la comprensión del tema por desviarse de él	Realiza alguna actividad de apoyo que facilita la comprensión del tema	Interactúa con el auditorio mediante varias actividades o experimentos que facilitan la comprensión del tema de la exposición	K
	Apenas emplea apoyo audiovisual o carece de él	Emplea apoyo audiovisual que se limita a leer	Emplea apoyo audiovisual que no aporta nada	Emplea apoyo audiovisual para	L

				recordar datos o dar ejemplos importantes	
--	--	--	--	---	--

Evaluación de trabajos con herramientas informáticas

CATEGORÍA GENERAL	INDICADOR DE LOGRO Y PUNTUACIÓN				APARTADO
	NECESITA MEJORAR 0.25 punto	REGULAR 0.5 punto	BIEN 0.75 punto	MUY BIEN 1 punto	
PORTADA	Sólo aparece el Título de la presentación, pero no informa de manera eficaz sobre el contenido de la presentación. No atrae la atención.	Aparece el título y el/los autores. El Título no atrae la atención, pero informa de manera eficaz del contenido de la presentación.	No contiene los Logotipos del IES. Aparece el Título de la presentación y atrae la atención del tema abordar. Contiene el/los autores del trabajo. Contiene los datos de la materia, pero no la fecha de entrega	Logotipos del IES. Aparece el Título de la presentación y atrae la atención sobre el tema a abordar. Contiene el/los autores del trabajo Datos como la materia, y la fecha de entrega.	A
CONTENIDO Y VOCABULARIO	Incorpora poca información y no está estructurada. La explicación y los ejemplos no son adecuados al objetivo del aprendizaje a alcanzar. No se utiliza lenguaje técnico para el desarrollo del trabajo. Tiene numerosas faltas de ortografía.	Menciona casi toda la información. Menciona algunos ejemplos de los contenidos tratados en el tema. No utiliza lenguaje técnico acorde al tema. Existen faltas de ortografía (3-4 faltas)	Incorpora toda la información y casi toda bien estructurada. Da ejemplos de la lectura con los conceptos tratados en el tema. No utiliza lenguaje técnico acorde al tema. Fácil de leer, pero con algunas faltas de ortografía. (1-2 faltas)	Incorpora toda la información y bien estructurada. Da ejemplos asociando de la lectura con los conceptos tratados. Se utiliza lenguaje Técnico acorde al tema. El texto es legible y no presenta ninguna falta de ortografía.	B
COHERENCIA Y ORGANIZACIÓN	La información no está estructurada en introducción, desarrollo y conclusión. No refleja las ideas principales del texto. No hay claridad ni continuidad en el escrito.	Clasifica y ordena la información, introducción, desarrollo, pero no concluye. No se transforma el texto original en otro con sus propias palabras, pero refleja algunas las ideas principales del texto. No existe claridad, ni continuidad en el escrito.	Clasifica y ordena la información, de tal manera que se estructure con una introducción, desarrollo y conclusión. Transforma el texto original en otro con sus propias palabras, reflejando las ideas principales del texto. Existe claridad, pero no continuidad en el escrito, hacen falta conectores entre una idea y otra.	Clasifica y ordena la información, de tal manera que se estructure con una introducción, desarrollo y conclusión. Transforma el texto original en otro con sus propias palabras, reflejando las ideas principales del texto. Existe claridad y continuidad en el escrito.	C

CREATIVIDAD	<p>No presenta de forma adecuada las imágenes, esquemas, animaciones, transiciones, música.</p> <p>Diapositivas difíciles de leer por mala elección de colores y tamaños de la fuente de letra o de los fondos.</p> <p>Diapositivas rellenas de texto.</p> <p>Predominan las frases largas. Es difícil de entender su significado con una sola lectura.</p>	<p>Presenta algunos aspectos importantes del análisis del texto.</p> <p>Las diapositivas tienen varias ideas y exceden de 6 líneas.</p> <p>Las imágenes a veces no son acordes con el texto.</p> <p>La presentación cumple con algunos los criterios establecidos, además de tener errores de ortografía.</p> <p>Diapositivas con más texto que imágenes. Frases cortas y largas sin ninguna justificación.</p>	<p>Presenta los aspectos más importantes del análisis del texto.</p> <p>Algunas diapositivas presentan una sola idea, cuida el formato color y estilo de la letra, excede de 6 líneas.</p> <p>Las imágenes son claras y acordes con el texto.</p> <p>Se hace uso adecuado de efectos, animaciones, esquemas, etc.</p> <p>La presentación es buena y cumple con la mayor parte de los criterios establecidos.</p> <p>Diapositivas con menos texto que imágenes. Frases demasiado largas.</p>	<p>Presenta los aspectos más importantes del análisis del texto.</p> <p>Cada diapositiva debe presentar una sola idea, por máximo 6 líneas, cuidando el formato color y estilo de la letra.</p> <p>Las imágenes deben de ser claras y acordes al texto.</p> <p>No hacer uso excesivo de efectos de animación, esquemas, gráficos, fotografías, etc.</p> <p>Presentación sobresaliente y atractivo que cumple con los criterios de diseño planteados, sin errores de ortografía.</p> <p>Menos texto que imágenes. Texto con frases de una longitud no superior a dos líneas.</p>	D
CONCLUSIÓN	<p>La presentación no termina con una diapositiva de conclusión.</p> <p>Existe diapositiva de conclusión pero no resume aquello que ha expuesto</p>	<p>La presentación termina con una diapositiva de una conclusión, sin embargo no establece 2 a 3 ideas, es muy extensa pero no de manera reflexiva, sino más bien un resumen de lo expuesto.</p> <p>No representa la esencia del trabajo.</p>	<p>La presentación termina con una diapositiva de una conclusión, estableciendo de 2 a 3 ideas, pero algunas de éstas no representan idea reflexiva de lo que se ha expuesto.</p>	<p>La presentación termina con una diapositiva de una conclusión donde se establecen de 2 a 3 ideas reflexivas sobre la importancia de explicar la diversidad de las especies como resultado de proceso evolutivos y una actitud reflexiva acerca de cómo su actividad personal y la importancia social que repercute en el manejo y cuidado del ambiente</p>	E

3.12 MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA.

A la vista de los resultados académicos en las diferentes materias que imparte este Departamento, entendemos que algunos de los elementos que pueden influir en una mejora de dichos resultados dependen de decisiones que superan nuestro ámbito de decisión, a saber:

- Descenso en la ratio de alumnos por curso.
- Contar dentro del horario lectivo con un periodo de atención a los alumnos con materia pendiente.
- Además de estos aspectos, tenemos que señalar que las reducciones horarias que ha ido sufriendo la materia de Educación Plástica en los últimos años sin afectar a la extensión de su programación, hace que muchos aspectos de la misma tengan que ser tratados de manera superficial. Para adaptarnos a esta situación, se revisan cada curso todos los materiales y recursos elaborados por el departamento, para adaptarnos lo mejor posible a estas circunstancias.

No obstante, se analizarán al término de cada evaluación los resultados obtenidos, realizando las propuestas de mejora pertinentes a nivel de grupo e individuales, además de establecer mecanismos de revisión, evaluación y modificación de las programaciones didácticas en relación con los resultados académicos y procesos de mejora utilizando las siguientes tablas.

Revisión de la práctica docente para la mejora de los resultados académicos:

A- MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO

INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Presento al principio de cada sesión un plan de trabajo, explicando su finalidad.		
2. Comento la importancia del tema para las competencias y formación del alumno.		

3. Diseño situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas...)		
4. Relaciono los temas del área/materia con acontecimientos de la actualidad		
5. Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado...		
6. Relaciono con cierta asiduidad los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.		
7. Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (guiones, mapas conceptuales, esquemas...).		

B- PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE.

INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Diseño la unidad didáctica basándome en las competencias básicas que deben de adquirir los alumnos.		
2. Selecciono y secuencio los contenidos (conocimientos, procedimientos y actitudes) de mi programación de aula con la secuenciación adecuada a las características de cada grupo de alumnos.		
3. Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesores de apoyos).		
4. Establezco, de modo explícito, los criterios, procedimientos e Instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
5. Estoy llevando a la práctica los acuerdos de ciclo o departamento para evaluar las competencias básicas así como los criterios de evaluación de las áreas o materias.		

C. ESTRUCTURA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Propongo a mis alumnos actividades variadas (de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recapitulación, de ampliación y de evaluación).		
2. Utilizo diversas metodologías (lección magistral, trabajo cooperativo, trabajo individual)		
3. Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender...), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.		
4. Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos....		

D. SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas -dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.		
2. Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
3. Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, el grado de motivación, etc., y adapto los distintos momentos del proceso enseñanza-aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, ...).		
4. Me coordino con otros profesionales (compañeros del departamento, profesores de apoyo, PT, A.L., Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, Dep. de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos,		

actividades, metodología, recursos...		
5. Los alumnos se sienten responsables en la realización de las actividades.		

E. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones de la Programación.		
2. Utilizo sistemáticamente instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, carpeta del alumno, ficha de seguimiento, diario de clase...)		
3. Corrijo y explico los trabajos y actividades de los alumnos y, doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.		
4. Uso diferentes instrumentos de evaluación (pruebas orales y/o escritas, portafolios, rúbricas, observación directa...) para conocer su rendimiento académico.		
5. Utilizo los resultados de evaluación para modificar los procedimientos didácticos y mejorar mi intervención docente.		

EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO DE DIBUJO					
EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN:					
INDICADORES	VALORACIÓN				PROPUESTAS DE MEJORA
	1	2	3	4	

PLANIFICACIÓN					
¿Se han diseñado las unidades didácticas teniendo en cuenta las competencias básicas que deben adquirir los/as alumnos/as?					
¿Ha sido adecuado el número y la duración de las unidades didácticas?					
¿Se han secuenciado y seleccionado los contenidos de forma equilibrada temporalmente?					
¿Se ha establecido de modo explícito los criterios e instrumentos de evaluación y autoevaluación?					
PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA INCLUSIVA					
¿Se han planteado actividades variadas (introducción, motivación, desarrollo, síntesis, consolidación, ampliación, recapitulación, evaluación...)?					
¿Se han contemplado las actuaciones generales de intervención educativa inclusiva propuestas para los ACNEAEs?					
¿Se presentan estrategias para la animación lectora y el desarrollo de la comprensión y expresión tanto oral como escrita?					
¿Se incorporan las TICs a los procesos de enseñanza- aprendizaje?					
ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN					
¿Se ha facilitado la adquisición de nuevos contenidos a través de diversas metodologías (ABP, talleres, etc.)?					
¿Se han adoptado diferentes agrupamientos de los alumnos en función del momento y la tarea a realizar?					
¿La temporalización ha sido la adecuada?					
¿Se han utilizado recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender...)?					

EVALUACIÓN					
¿Se revisan los elementos de la programación, actividades, tiempos, agrupamientos y materiales utilizados?					
¿Se utilizan los resultados de la evaluación para modificar los procedimientos didácticos y mejorar la intervención docente?					
¿Se ha evaluado la eficacia de los programas de apoyo, refuerzo o ampliación?					
¿Se utilizan procedimientos e instrumentos de evaluación variados?					
COORDINACIÓN DOCENTE					
Existe coordinación entre los miembros del Departamento en la creación de la programación.					
Existe coordinación entre los miembros del Departamento de forma semanal.					
Existe coordinación con otros profesionales (compañeros del departamento, profesores de apoyo, PT, A.L., Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, Dep. de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos...					
Se informa a los miembros del departamento de los contenidos acordados en la CCP					
Se trabaja de forma coordinada para resolver situaciones planteadas en la CCP					
Se trabaja de forma coordinada para resolver los planes de mejorar al finalizar cada evaluación en base a los resultados académicos.					

4 PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA POR MATERIAS

4.1 EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º y 2º ESO

4.1.1 OBJETIVOS

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual persigue desarrollar la capacidad para comprender de manera crítica la cultura visual y la posibilidad de interactuar, evitando que nuestros alumnos sean meros consumidores de productos visuales.

Junto con la alfabetización visual, nos proponemos ampliar la cultura visual del alumnado, aportándoles referentes propios de la historia del arte y de la cultura popular e independiente actual.

Otra de las capacidades fundamentales que desde la Educación Plástica, Visual y Audiovisual queremos fomentar, es el uso del proceso creativo como hábito de trabajo e investigación. Entendemos que nuestra materia es clave para desarrollar el pensamiento divergente, un proceso de indagación y resolución de problemas fundamental para cualquier profesional, sea cual sea su ámbito de trabajo.

El hábito creativo parte de generar un método de trabajo en el que, a partir de un problema, el alumno indague sobre él, se planteé diferentes soluciones y decida desarrollar una de ellas. Así mismo, planifique el desarrollo de esta propuesta y la ponga a prueba para valorar en qué medida ha solucionado el problema.

La materia se estructura en cuatro bloques de contenidos que interactúan entre sí a lo largo del curso:

El **primer bloque de contenidos** – Patrimonio artístico y cultural. Aplicación estética y análisis – aborda una aproximación a los géneros artísticos a lo largo de la historia, en el primer curso se situarán en el contexto histórico, que comprende de la prehistoria al Renacimiento, y en el segundo curso de la Edad Moderna a la actualidad se expondrá la evolución del uso de los elementos del lenguaje visual a lo largo de la historia a través de la exposición de las características fundamentales de diferentes géneros artísticos.

En el **segundo bloque** – Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica – incluye un análisis de los diferentes elementos que configuran el lenguaje visual para facilitar al alumno el manejo de los mismos en sus propias creaciones facilitando la intencionalidad comunicativa. En el primer curso se incluirá el análisis de estos elementos en el plano y en el segundo curso se abordará su uso en el espacio y se introducirán conceptos fundamentales de composición.

El **tercer bloque** – expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos – recoge, entre otras cuestiones, la introducción a la geometría plana y los trazados geométricos básicos, así como la aplicación de técnicas secas y húmedas. En el primer curso se trabajará en las dos dimensiones y en el segundo curso se profundizará en los trazados geométricos en el plano y se aproximarán las técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.

El **cuarto bloque** – Imagen y comunicación visual y audiovisual – incluye los contenidos relacionados con el lenguaje y la comunicación visual utilizados tanto en la imagen fija como en la imagen en movimiento. En el primer curso se estudiará el cómic, la fotografía y la imagen visual fija, en el segundo curso se incluirá el cine, la animación y los formatos digitales, así como las técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas.

4.1.2 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

El currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite a todo el alumnado 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

”La competencia en comunicación lingüística (CCL) es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas , en las cuales el individuo actúa

con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes” . A este respecto, el Lenguaje Audiovisual cumple también una función comunicativa, especialmente en la sociedad actual, en la que las imágenes nos invaden con funciones apelativa, informativa, expresiva, poética, o metalingüística. Además los lenguajes visual y audiovisual permiten integrar otros lenguajes, enriqueciendo la comunicación.

COMPETENCIA PLURILINGÜE

De la misma manera que la imagen ayuda a desarrollar el lenguaje en la lengua materna, es una gran aliada para el aprendizaje de lenguas. No solo ilustra, sino que estructura la gramática y el uso del lenguaje ya que el arte, en cuanto medio de comunicación, está íntimamente relacionado con la semiótica, y puede ser una gran fuente de reflexión para trabajar la relación signifiicante- significado en la enseñanza de idiomas.

Utilizado como contenido, las manifestaciones artísticas ayudan a tratar temas sociales, políticos, éticos y filosóficos en el aula, de forma que son fuente de debate y transmisión cultural tanto global como localmente. Como metodología, las estrategias artísticas performativas y visuales, activan el proceso didáctico en el aula.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA, INGENIERÍA y Arte (STeAM)

La Competencia STEM no puede lograrse sin la A de arte, ya que el proceso de pensamiento científico se nutre del enfoque heurístico, es decir, de la creatividad y el pensamiento divergente. Un científico, al igual que un artista, necesita abordar los problemas con una mentalidad abierta y una curiosidad similar, y planificar y proponer proyectos y modelos siguiendo los pasos del proceso de diseño para dar solución a necesidades o problemas del mundo real.

No se trata de incluir sólo el ámbito del Dibujo Técnico en el desarrollo de esta competencia. Su presencia y necesidad es obvia. Se trata también de reclamar el papel fundamental que tiene la Educación Plástica, Visual y Audiovisual y el Dibujo Artístico en el uso de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior.

COMPETENCIA DIGITAL

Distinguimos fundamentalmente 3 ámbitos dentro de la competencia digital en los que la óptica de la Educación Artístico-visual es fundamental:

- El primer ámbito es el Diseño 2D. El trabajo en 2 dimensiones permite analizar y desarrollar imágenes que hacen de nuestros alumnos unos consumidores conscientes. Desde la tradicional imagen corporativa, en cualquiera de sus versiones (logotipo, cartelería, packaging,..) al diseño multimedia que les permitiría además, tomar conciencia y control sobre la imagen que les gustaría mostrar en las redes de las que son usuarios habituales.
- El segundo ámbito es el Diseño 3D. Al trabajar en tres dimensiones los alumnos desarrollan prototipos y modelos en 3D o bien diseñan personajes y escenarios para animaciones y videojuegos.
- Este tercer ámbito, que despierta gran interés entre nuestro alumnado y es un sector cada vez con más pujanza en España, es el audiovisual. El conocimiento de este medio permitiría a los alumnos además de ser unos consumidores más conscientes y responsables, pasar a ser productores con el control de sus propias obras audiovisuales.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

A todo proceso creativo le es inherente el autoaprendizaje. La toma de decisiones es el fundamento de nuestro proceso de enseñanza que no entiende otra forma de aprender que la basada en proyectos (ABP o PBL en inglés). El cuestionamiento permanente el proceso, el análisis real de los resultados, la reflexión sobre la manera en la que se ha conseguido el objetivo previsto o si el proceso conduce hacia otros objetivos con los que en principio no se contaba, convierten a nuestros alumnos en creadores autónomos que lideran su propio aprendizaje.

COMPETENCIA CIUDADANA

El Arte se encuentra en una posición privilegiada para afrontar la complejidad del mundo. Ofrece la mirada crítica, el pensamiento divergente que permite analizar la realidad desde diferentes puntos de vista y la creatividad que ofrece respuestas innovadoras, pensando en la herencia que dejamos a los ciudadanos del futuro.

El trabajo colectivo que se desarrolla en nuestra materia creando campañas de concienciación sobre problemas de actualidad es un proceder habitual en todos los centros y creemos genera sinergias que muchas veces permiten cambiar conductas individuales o colectivas. También las iniciativas de creación de obras artísticas a partir de material reciclado han ayudado a concienciar sobre un consumo responsable y sobre la sostenibilidad de nuestro planeta.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA

La metodología más habitual de plantear trabajos en nuestras materias es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL en inglés), donde la toma de decisiones y su permanente cuestionamiento es consustancial, de forma que se desarrolla la iniciativa y el espíritu emprendedor de forma natural.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES

La aportación que la expresión Artística a la conciencia cultural es obvia. Profundizar en el medio artístico, no solo permite la toma de conciencia del enclave histórico y geográfico de cada individuo, sino el conocimiento de la gran variedad y diversidad de expresiones que existen en el mundo que nos rodea, hoy amplificado y mucho más accesible gracias a los medios tecnológicos y redes sociales.

Desde nuestras materias se analiza y se reflexiona sobre expresiones culturales a lo largo de la historia y en diferentes enclaves geográficos. Así se fomenta una visión multicultural que amplía la visión del mundo de nuestros alumnos y alumnas permitiéndoles incorporar a sus producciones artísticas técnicas, métodos o simplemente posiciones intelectuales que han permitido a los artistas interpelar la realidad a lo largo del tiempo y del espacio. Además, enfrentándose a trabajos de sus compañeros, aprenden a respetar otras maneras de expresión artística.

En resumen: Los contenidos de nuestra materia son transversales, nuestro lenguaje es universal y nuestra metodología es activa, de forma que creamos el contexto ideal para desarrollar todas y cada una de las Competencias Clave para aprender a lo largo de la vida.

4.1.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS 1º ESO

1er TRIMESTRE: Geometría y Arte

Comenzaremos por aprender, en el primer trimestre, a utilizar las herramientas principales del dibujo técnico, y veremos trazados geométricos básicos y la presencia de la geometría en el arte y el diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (criterios de calificación) % sobre la CALIFICACIÓN
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo</p>	<p>1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.</p> <p>2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p> <p>2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p>3.2. Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del Paleolítico al Renacimiento. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. - Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Práctica basada en paralelas, perpendiculares y triángulos. Aplicación de técnica de lápices de colores. - Proyecto relacionado con polígonos y división de la circunferencia: Diseño rosetón gótico. - Búsqueda de información sobre las formas geométricas en el arte y en el diseño. Elaboración de un Dossier. 	<p>Práctica (20%) 3.2.; 4.1.; 7.1.</p> <p>Proyecto (20%) 2.3.; 2.4.; 8.2.</p> <p>Trabajo de investigación (20%) 1.1.; 4.1.</p>

<p>intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de</p>	<p>mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.</p> <p>4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p> <p>8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras. - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño modular de diseño basado en mosaico nazarí. Investigación sobre la técnica y propuesta propia. - Proyecto en parejas de aplicación de polígonos inscritos para la realización de un objeto decorativo. Icosaedro navideño. 	<p>Práctica (20%) 2.1.; 4.1.; 5.3.</p> <p>Proyecto (20%) 2.1.; 5.3.; 7.1.</p>
--	--	--	--	---

<p>forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>				
--	--	--	--	--

2º TRIMESTRE: Expresión plástica

A lo largo del segundo trimestre nos centraremos en observar y analizar cómo diferentes artistas expresan su propia visión del mundo, para ello tendremos que conocer las reglas que imperan en sus obras, así que veremos: elementos básicos del lenguaje visual, cómo organizar estos elementos y diferentes técnicas pictóricas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/ SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (criterios de calificación) % sobre la CALIFICACIÓN
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p>	<p>1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto.</p> <p>1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.</p> <p>1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del Paleolítico al Renacimiento. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del Paleolítico al Renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el 	<p>Realización de varias composiciones para familiarizarse con los elementos que configuran una imagen.</p> <p>Círculo cromático colaborativo. Obtener el mayor número de colores posibles a partir de</p>	<p>Práctica (20%) 2.3.; 3.2.; 4.2.</p> <p>Proyecto (20%) 3.2.; 4.2.;</p>

<p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión</p>	<p>2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p> <p>2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p>2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>3.2. Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.</p> <p>4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.</p> <p>4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.</p> <p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la</p>	<p>contexto histórico.</p> <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. - Posibilidades expresivas y comunicativas. - El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. - Análisis de las imágenes: denotación y connotación. - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. - La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. - Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano. - El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p>	<p>los tres colores primarios.</p> <p>Estudio y análisis de una obra de arte y posterior reproducción cambiando su función.</p> <p>Búsqueda de imágenes con distintos grados de iconicidad. Realizar una presentación.</p> <p>Creación de una composición propia a partir de distintos elementos e intencionalidad.</p>	<p>Proyecto (20%) 1.2.; 1.3.; 1.4.; 4.3.; 8.1.; 8.2.</p> <p>Presentación (20%) 2.5.; 4.2.; 4.4.;</p> <p>Práctica (20%) 2.3.; 2.4.; 5.1.; 5.2.; 7.1.</p>
---	---	--	---	---

<p>del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.</p> <p>7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p> <p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos. 		
---	---	---	--	--

3er TRIMESTRE: Comunicación visual

Durante este trimestre estudiaremos las finalidades del lenguaje y la comunicación visual y nos centraremos en el lenguaje específico de la fotografía y el cómic.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (criterios de calificación) % sobre la CALIFICACIÓN
<p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas</p>	<p>2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.</p> <p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>4.5. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. - Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos. - Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía. 	<p>Análisis de imágenes atendiendo a su finalidad. Aspectos denotativos y connotativos.</p> <p>Proyecto de creación de fotografía creativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realización de un dossier fotográfico del entorno, para componer los escenarios para las viñetas de un cómic. - Proyecto de composición de un cómic corto, en parejas. 	<p>Práctica (25%) 4.1.; 4.2.; 4.7.; 6.1.</p> <p>Proyecto (25%) 3.1.; 4.1.; 4.8.; 6.2.</p> <p>Dossier (25%) 2.2.; 4.6.</p> <p>Proyecto (25%) 4.5.; 4.8.</p>

<p>posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.</p> <p>4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</p> <p>4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p> <p>6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p> <p>6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.</p>			
--	---	--	--	--

4.1.4 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS 2º ESO

1er TRIMESTRE: Geometría y Arte

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/ SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (criterios de calificación) % sobre la CALIFICACIÓN
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>1.2. Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad.</p> <p>3.2. Realizar composiciones de diferente índole.</p> <p>3.3. Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p> <p>3.4. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p> <p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguaje artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>4.3. Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la intencionalidad perseguida y utilizarla de forma adecuada.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El patrimonio arquitectónico. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Geometría plana y trazados geométricos: Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. 	<p>Prácticas basadas en trazados geométricos fundamentales.</p> <p>Trabajo de investigación sobre formas geométricas en el arte.</p> <p>Trabajo con trazados geométricos básicos.</p> <p>Composición a partir de las piezas del Tangram.</p> <p>Proyecto relacionado con polígonos regulares y estrellados y división de la circunferencia.</p>	<p>Práctica (20%) 3.2.; 6.2.</p> <p>Trabajo de investigación (20%) 1.2.; 3.4.; 4.1.</p> <p>Trabajo (20%) 3.3.; 4.3.; 4.4.</p> <p>Proyecto (25%) 4.4.; 6.2.; 8.3.</p>

<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>4.4. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p> <p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p> <p>8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades personales que ofrecen.</p>			
--	--	--	--	--

2º TRIMESTRE: Expresión Plástica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/ SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (criterios de calificación) % sobre la CALIFICACIÓN
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el</p>	<p>1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, desde la Edad Moderna hasta</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del</p>	<p>Proyecto sobre perspectiva caballera. Proyecto sobre</p>	<p>Proyecto (20%) 2.1.; 2.4.; 4.3.;</p> <p>Proyecto (20%)</p>

<p>patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas</p>	<p>la actualidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto.</p> <p>1.2. Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad.</p> <p>1.3. Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada.</p> <p>2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2.3. Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p> <p>2.4. Realizar bocetos plasmando ideas y emociones.</p> <p>2.5. Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>3.3. Aplicar las posibilidades expresivas</p>	<p>arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad.</p> <p>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.</p> <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>El lenguaje visual como forma de comunicación. Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva. Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad.</p> <p>La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en</p>	<p>perspectiva isométrica a partir de una red isométrica.</p> <p>Trabajo de experimentación a partir de la expresividad de los elementos de una imagen.</p> <p>Proyecto sobre las cualidades y expresividad del color.</p> <p>Trabajo compositivo para expresar ideas y sentimientos. Reproducción de una obra de arte cambiando su función.</p>	<p>2.2.; 2.3.; 3.3.;</p> <p>Trabajo de experimentación (20%) 1.1.; 1.2.; 2.4.; 2.5.; 4.2.;</p> <p>Proyecto (20%) 3.3.; 4.2.; 8.2.</p> <p>Trabajo (20%) 1.1.; 1.2.; 3.4.; 5.1.; 6.1.</p>
--	--	---	--	---

<p>posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p> <p>3.4. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p> <p>4.2. Analizar para aplicar de forma intencionada en sus propias creaciones los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>5.1. Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.</p> <p>6.1. Identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas en la realización de proyectos y considerando las características del público destinatario.</p>	<p>el espacio.</p> <p>Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.</p> <p>Utilización expresiva del color.</p> <p>La textura, diferentes tipos.</p> <p>Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>Geometría plana y trazados geométricos:</p> <p>Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.</p> <p>Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p>		
--	--	--	--	--

3er TRIMESTRE: Comunicación

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (criterios de calificación) % sobre la CALIFICACIÓN
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas</p>	<p>1.3. Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada.</p> <p>3.1. Analizar diferentes formas de expresión plástica y ampliar su cultura artística y visual.</p> <p>3.2. Realizar composiciones de diferente índole.</p> <p>3.4. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p> <p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguaje artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>4.3. Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la intencionalidad</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad. - Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto sobre percepción y lectura de imágenes. - Proyecto sobre la imagen fotográfica. - Trabajo de investigación del mensaje publicitario en diferentes medios. - Realización de un cartel usando este lenguaje visual, en grupos de trabajos. Investigación y recopilación de ideas para estos. Necesidades del centro y del colectivo de estudiantes. - Trabajo sobre ilustración y animación. Realización de 	<p>Proyecto (20%) 3.1.; 3.4.; 4.1.</p> <p>Proyecto (20%) 5.1.; 5.2.;</p> <p>Trabajo de investigación (20%) 1.3.; 8.1.</p> <p>Proyecto (20%) 3.2.; 4.3.; 8.3.</p> <p>Proyecto (20%) 5.3.; 7.1.; 8.2.</p>

<p>posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>perseguida y utilizarla de forma adecuada.</p> <p>5.1. Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.</p> <p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y soportes adecuados al propósito.</p> <p>5.3. Diseñar un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p> <p>7.1. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p> <p>8.1. Exponer de forma individual o colectiva conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano.</p> <p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una</p>	<p>Elementos de la imagen y su significación: encuadre, formato y composición</p> <p>Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>Imagen en movimiento, origen y evolución.</p> <p>Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales.</p> <p>El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.</p> <p>Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>animaciones con stopmotion studio.</p>	
---	--	---	---	--

	<p>intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas en la realización de proyectos y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades personal que ofrecen.</p>			
--	---	--	--	--

4.1.5 METODOLOGÍA

Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo y fomenten el desarrollo competencial del alumnado.

La materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las **características particulares de los alumnos y alumnas** a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor después de una explicación teórica breve, “píldoras”, cada alumno deba buscar soluciones personales de forma autónoma, dentro de un periodo de realización flexible y adaptado a las necesidades de cada alumno/a.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.

El **profesor** tendrá un rol de **orientador, promotor y facilitador** del desarrollo del alumnado, adaptándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los **distintos ritmos y estilos de aprendizaje**. En este sentido, se propondrán **actividades variadas** para abordar tanto a nivel individual como cooperativo y con **distintos grados de dificultad**.

Se favorecerá en todo momento la **implicación del alumnado** en su propio aprendizaje para estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, así como los procesos de **aprendizaje autónomo**. Para ello se utilizará la **clase invertida** a la hora de aprender conceptos necesarios para el desarrollo de una actividad.

Se estimulará la **reflexión y el pensamiento crítico** en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal. Algunas actividades se plantearán como problemas que tienen que resolver y para ello, pensar en la mejor solución.

Se adoptarán estrategias interactivas que permitan **compartir y construir el conocimiento** y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión. En este sentido, algunos de los trabajos realizados se expondrán en clase para compartir con los compañeros y compañeras tanto el proceso creativo seguido como el resultado obtenido.

Así mismo, se promoverá el **trabajo cooperativo**, el intercambio de opiniones y la búsqueda de soluciones conjuntas entre otros aspectos. Se propone al menos una actividad en parejas o grupal por trimestre.

Se fomentará el **enfoque interdisciplinar** del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

Las **tecnologías de la información y de la comunicación** para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

4.1.6 RECURSOS DIDÁCTICOS

RECURSOS AMBIENTALES

Las clases se impartirán en el aula de Dibujo. Las mesas están distribuidas en grupos de cuatro para promover el intercambio de ideas entre los componentes del grupo y el trabajo colaborativo.

Las paredes del aula se utilizarán para exponer los trabajos realizados. También se utilizarán algunos pasillos del centro para la exposición de trabajos.

Para la realización de algunas actividades de observación y dibujo del natural y siempre que el tiempo lo permita, la clase se desarrollará en la dehesa que limita con el centro educativo y a la que se puede acceder directamente desde las pistas deportivas.

También se utilizará el aula de informática para la realización de determinadas actividades siempre y cuando esté disponible.

RECURSOS MATERIALES

Material de dibujo técnico: reglas, compás, portaminas, láminas de dibujo, etc. que deberá aportar cada alumno y alumna para su uso personal.

El resto de materiales más específicos como: Lápices de colores, ceras, rotuladores, cartulinas, témperas, pinceles, cola blanca, etc. será de uso común y para ello el cada

alumno y alumna aportará la cantidad de 3€. No obstante, esta aportación es opcional, de manera que si un alumno prefiere traer su propio material puede hacerlo y usarlo a nivel individual.

También se promoverá el uso de materiales como revistas, periódicos, envases, cartón, telas, etc., al alcance de cualquiera, para **fomentar el reciclaje** de materiales de desecho para la creación de trabajos artísticos.

RECURSOS TECNOLÓGICOS

El aula de Dibujo dispone de un ordenador y pantalla digital, muy útil a la hora de presentar los contenidos de manera más atractiva para el alumnado.

La introducción de los contenidos se llevará a cabo mediante presentaciones interactivas que provoquen interés en el alumnado.

Se hará uso también de vídeos e imágenes que refuercen los conceptos relacionados con la unidad

4.1.7 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser competencial y debe permitir identificar progresos en las competencias específicas de la materia. Durante este proceso es necesario tener presentes los objetos y los criterios de evaluación para decidir sobre la calidad de los aprendizajes, que deben ser coherentes con los objetivos, y también cuál es el punto de partida, para poder reconocer cómo se ha mejorado en la adquisición de las competencias asociadas.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación serán variados, diversos y adaptados a las distintas actividades propuestas, de manera que podamos valorar de manera objetiva el nivel de desempeño de cada alumno y alumna.

Los instrumentos de evaluación aparecen reflejados en la tabla del apartado 3 donde se relacionan las competencias específicas, los criterios de evaluación y los contenidos.

INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

Como instrumentos de calificación se utilizarán **listas de control o cotejo** para actividades y **rúbricas de evaluación** para aquellos proyectos que se propongan a lo

largo del curso. Estos instrumentos permiten medir o calificar de manera objetiva el nivel de desempeño del alumno y son una guía para el mismo ya que le muestra el camino que debe seguir en la realización de una tarea para que sea exitoso.

Dicha información sobre los instrumentos que se utilizarán para calificar se facilitará al alumnado previamente a través del classroom.

4.1.8 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Requisitos de las actividades y trabajos propuestos

- Ajustarse a los contenidos de la actividad, desarrollando todos sus apartados con una organización lógica y clara de los objetivos del tema.
- Exponer de manera clara los contenidos a desarrollar, ya sean escritos, orales o gráficos.
- Mantener la precisión en la ejecución, el uso de las técnicas y los materiales adecuados.
- Se valorará el nivel de creatividad y originalidad.
- Se tendrá en cuenta el acabado, limpieza y buena presentación en el caso de actividades escritas o gráficas.
- Entregar en los plazos establecidos por el profesor. Ajustarse al tiempo fijado por el profesor en aquellas exposiciones orales.
- Desarrollar las actividades de láminas en el aula con la supervisión del profesor.
- No se recogerá ningún trabajo tipo lámina que presente tachaduras o raspaduras hechas con typex o similar.
- Guardar todos los trabajos realizados en el curso, pudiendo en cualquier momento solicitar el profesor la entrega de los mismos.

Requisitos para los trabajos escritos

- Deberán incluir índice y portada, y en su caso, bibliografía o fuentes.
- Argumentar e interrelacionar ideas y contenidos.
- Redactar con claridad y corrección ortográfica y gramatical.
- Aportar conclusiones y valoración personal.

Requisitos para las exposiciones orales

- Presentar un guión escrito bien estructurado recogiendo sólo los apartados a desarrollar.
- Argumentar con apoyo visual (con presentación o similar), sonoro y/o gestual.

Plazos de entrega para los trabajos

- Cada trabajo tendrá una única fecha de entrega, que será la que el profesor/a comunique a sus alumnos al plantear la actividad o proyecto. Después de esa fecha se podrá entregar el trabajo hasta una semana después con una penalización en la nota de dicho trabajo de 1 punto. Pasada una semana de la fecha de entrega inicial no se recogerá ningún trabajo, salvo que, en atención a circunstancias especiales, así lo decida el profesor/a con el visto bueno del departamento.
- El trabajo será devuelto al alumno corregido. Al calificar los ejercicios prácticos o pruebas objetivas realizados se tienen en cuenta el grado de fidelidad a las indicaciones marcadas, los plazos de entrega, el dominio de la técnica a utilizar, la precisión y la limpieza y buen acabado.
- En los alumnos con adaptaciones curriculares se tienen en cuenta sus adaptaciones metodológicas.

CÁLCULO DE LA NOTA DE EVALUACIÓN Y FINAL

La calificación de cada evaluación se obtendrá sumando las ponderaciones sobre 100 de cada una de las actividades y proyectos propuestos durante la evaluación de manera que el 100% se corresponderá a una calificación de 10.

La calificación final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones.

4.1.9 RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Cada evaluación pendiente se puede recuperar entregando los trabajos no realizados, no entregados en su momento o suspensos. El profesor/a fijará un periodo de recuperación e informará a aquellos alumnos y alumnas que deben recuperar, de los trabajos que deben entregar. Dichos trabajos deberán reunir los mismos requisitos que se marcaron cuando se realizaron.

4.1.10 SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES DE EPVA

Pendientes EPVA 1º ESO

El profesor encargado de la docencia en segundo y/o tercero es quien determina si se pueden considerar alcanzados los objetivos mínimos, en el caso de los alumnos que tengan pendiente la materia de primero.

Se considera aprobada la materia pendiente de 1º de EPVA si el alumno con la materia pendiente obtiene una calificación igual o superior a 5 en la 1ª y 2ª evaluación de segundo curso de EPVA.

En el caso de no aprobar de esta forma, deberán realizar una prueba de contenidos de 1º EPVA en el mes de mayo. Se informará del día y la hora con suficiente antelación a aquellos alumnos que deban realizar esta prueba de recuperación.

Pendientes EPVA 2º ESO

Los alumnos de 3º de la ESO con la materia pendiente de 2º EPVA, si no cursan Proyectos en la Creación Plástica y Audiovisual en 3º ESO, deben realizar una serie de trabajos entregados a través del Aula de Classroom habilitada para tal fin. En dicha aula se subirán los contenidos necesarios a partir del mes de Noviembre para realizar las actividades correspondientes.

El alumno que realice las actividades propuestas en plazo y obtenga al menos una nota de 5 aprobará la materia.

En el caso de no aprobar por esta vía, se realizará una prueba basada en los contenidos propuestos a lo largo del curso en el Aula de pendientes de 2º ESO en el mes de mayo. Se informará del día y la hora con suficiente antelación a aquellos alumnos que deban realizar dicha prueba de recuperación.

4.1.11 ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

Las medidas de atención a las diferencias individuales estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias específicas y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichas competencias.

Los intereses, ritmos y estilos de aprendizaje de cada alumno/a son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir la materia. En este sentido, se realizará una

evaluación inicial al comienzo del curso para conocer la situación de partida del alumnado y detectar posibles carencias que después trataremos de compensar.

La responsabilidad del profesor/a implica facilitar las condiciones que posibiliten la puesta en práctica de una intervención educativa acorde con el principio de atención a la diversidad.

Medidas de atención a la diversidad en el aula

- El aula es el lugar en el que se llevan a la práctica todas las decisiones relativas a la adecuación del currículo a la diversidad de capacidades, intereses y motivaciones del alumnado.
- La estrategia en el aula se centrará en aquellos aprendizajes que se consideren nucleares o básicos.
- Se plantearán actividades con distinto grado de dificultad, destinadas unas a trabajar sobre los aprendizajes básicos y otras a trabajar sobre aprendizajes complementarios o de mayor nivel.
- Aplicación de una metodología activa y participativa que posibilite el trabajo autónomo y, por otro lado, la ayuda del profesor a los alumnos con mayores dificultades y la ampliación y profundización en los contenidos de los alumnos con mayores capacidades.
- Disposición del aula en grupos de alumnos con distintos niveles y capacidades para facilitar el aprendizaje entre iguales.

Adaptaciones curriculares no significativas

Para atender las carencias y dificultades con las que se encuentran algunos alumnos, asociadas a problemas graves de audición, visión o motricidad, se seguirá proceso de enseñanza-aprendizaje tutelado que contempla de manera más insistente aspectos como:

- Evaluación continua y formativa para detectar las dificultades por las que el alumno atraviesa y proporcionarle las ayudas que precisa.
- Supervisión del trabajo del alumno.
- Corrección informada de trabajos para que los alumnos puedan analizar las razones de sus progresos y dificultades.
- Ofrecer instrucciones claras. Se pueden repetir las que se han dado a todo el grupo y, en algunos casos, por escrito.
- Sentarles cerca del profesor si se advierte que con otros compañeros se distraen.
- Se pueden considerar plazos de entrega más largos.

- Valoración de sus logros, refuerzo positivo.

Adaptaciones Individualizadas Significativas

En cuanto a los Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales y Alumnos de Compensatoria, no consideramos necesario a priori hacer ninguna adaptación significativa más allá del acompañamiento individualizado.

Si a lo largo del curso detectáramos que sí es necesario realizar una adaptación significativa, ésta se llevaría en coordinación con el Departamento de Orientación.

4.2 PROYECTOS EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL Y PLÁSTICA 3º ESO.

4.2.1 RELACIÓN CON ALGUNO DE LOS ÁMBITOS ESTABLECIDOS

Esta asignatura se encuadra en el ámbito de Proyectos del mismo nombre: **Proyectos en la creación audiovisual y plástica.**

El lenguaje audiovisual es un medio de comunicación y de transmisión de ideas, sensaciones y emociones. Un lenguaje universal cada vez más presente en nuestro mundo globalizado, capaz de configurar nuestro pensamiento y nuestras creencias.

Con esta materia de Proyectos en la Creación Audiovisual queremos dotar a nuestras alumnas y alumnos de la capacidad para idear y **generar productos audiovisuales** que les permitan comunicar sus ideas y transformar el mundo en el que vivimos.

Además, a través de estos proyectos se pretende que el alumnado desarrolle la capacidad de **reconocer, analizar y comprender** los estímulos visuales a los que se enfrenta en el día a día y sea capaz de discernir los mensajes simbólicos que operan sobre su inconsciente a través de recursos relacionados con la composición, el color, la textura (cuestiones propias de la gramática visual) así como el ritmo y el montaje.

Por último consideramos que la creación audiovisual es un medio tremendamente eficaz para tratar temas importantes para el alumnado relacionados con su **educación emocional y cívica, favoreciendo el pensamiento crítico y la creatividad.**

4.2.2 OBJETIVOS

Desde la asignatura de “Proyectos en la creación audiovisual y plástica” DE 3º ESO se persigue desarrollar la capacidad de nuestro alumnado de cuestionar, de una manera crítica, investigar, proponer y realizar distintos proyectos artísticos y audiovisuales que versen sobre temas vinculados a sus propios intereses, experiencias y/o a otras asignaturas o temas que puedan ser tratados de forma transversal utilizando como vehículo ésta asignatura.

Si bien los contenidos a trabajar están debidamente definidos, la misma asignatura es lo suficientemente **flexible para adaptarse a los intereses propios del alumnado y resto de la comunidad educativa en el momento en el que se desarrolle.**

Por tanto la asignatura tiene, desde el inicio, una vocación de trabajo interdisciplinar, cooperando con otras áreas en función de las distintas propuestas y los intereses individuales o colectivos del profesorado y el alumnado, atendiendo a las distintas necesidades y diversidad del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

4.2.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Competencias específicas de la materia y su conexión con los descriptores del perfil de salida desarrollado en el Anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

Competencias específicas de la materia	Descriptores del perfil de salida
1. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la Intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

<p>2. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>	<p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>
<p>3. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>
<p>4. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>
<p>5. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>
<p>6. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>
<p>7. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>

4.2.4 CRITERIOS DE EVALUACIÓN, EN RELACIÓN CON CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA DE LA MATERIA.

	Criterios de evaluación
Competencia específica 1	<p>1.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p>1.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>
Competencia específica 2	<p>2.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>2.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>
Competencia específica 3	<p>3.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>3.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>
Competencia específica 4	<p>4.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>4.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>

Competencia específica 5	<p>5.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p> <p>5.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>
Competencia específica 6	<p>6.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>
Competencia específica 7	<p>7.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>7.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>7.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>

4.2.5 UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. TEMPORALIZACIÓN. 3º ESO

PROYECTO DE EXPRESIÓN GRÁFICA (1º- 2º-3º evaluación)			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
<p>3.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>3.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p> <p>4.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>4.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p> <p>6.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes,</p>	<p>A. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El lenguaje visual como forma de comunicación. ● Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. ● Posibilidades expresivas y comunicativas. ● Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. ● La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la 	<p>Planteamiento:</p> <p>1- Actividad de tormenta de ideas.</p> <p>2 -Actividad de lista de atributos sobre obras artísticas de referencia.</p> <p>3- Finalidad del producto gráfico a crear: texto justificación presentada en documento digital.</p> <p>Investigación:</p> <p>1- Recopilación de imágenes y datos en un Jamboard sobre técnicas artísticas, elementos visuales, composición y artistas de referencia.</p>	<p>Planteamiento: 5%</p> <p>-Ficha de observación.</p> <p>-Lista de atributos</p> <p>-Texto</p> <p>4.2</p> <p>Proyecto:</p> <p>-Jamboard 10%</p> <p>Bocetos: 20%</p> <p>Producto gráfico: 50%</p> <p>Presentación: 5%</p>

<p>materiales, soportes y herramientas.</p> <p>7.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>7.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>B. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> • El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. • Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. • Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas 	<p>Creación:</p> <p>1-Trabajo inicial sobre la lista de comprobación.</p> <p>2- Creación bocetos.</p> <p>Desarrollo.</p> <p>Elaboración del producto gráfico.</p> <p>Presentación del producto gráfico, exposición oral en el aula.</p> <p>Memoria del proyecto en formato digital.</p>	<p>Memoria: 10%</p> <p>3.1 3.2 4.1 4.2 6.1 7.2 7.3</p>
---	---	---	--

PROYECTO VOLUMEN (2ª evaluación)

<p align="center">CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)</p>	<p align="center">CONTENIDOS</p>	<p align="center">ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE</p>	<p align="center">INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la Unidad Didáctica)</p>
<p>4.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>4.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y</p>	<p>B- Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El proceso creativo a través de 	<p>Planteamiento:</p> <p>1- Actividad de tormenta de ideas.</p> <p>2 -Actividad de lista de atributos sobre obras artísticas de referencia.</p>	<p>Planteamiento: 5%</p> <p>-Ficha de observación.</p> <p>-Lista de atributos</p> <p>-Texto.</p>

<p>seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p> <p>5.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p> <p>5.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p> <p>6.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p> <p>7.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>7.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. 	<p>3- Finalidad del producto gráfico a crear: justificación presentada en documento digital.</p> <p>Investigación:</p> <p>1- Recopilación de imágenes y datos en un Jamboard sobre técnicas artísticas, elementos visuales, composición y artistas de referencia.</p> <p>Creación:</p> <p>1-Trabajo inicial sobre la lista de comprobación.</p> <p>2- Creación bocetos.</p> <p>Desarrollo.</p> <p>Elaboración del producto gráfico.</p> <p>Presentación del producto gráfico.</p> <p>Memoria del proyecto en formato digital.</p>	<p>4.2</p> <p>Proyecto:</p> <p>-Jamboard 10%</p> <p>Bocetos: 20%</p> <p>Escultura: 50%</p> <p>Presentación: 5%</p> <p>Memoria: 10%</p> <p>3.1 3.2 4.1 4.2 6.1 7.2 7.3</p>
--	---	--	--

PROYECTO IMAGEN FIJA (2º-3º evaluación)

<p align="center">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p align="center">(el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)</p>	<p align="center">CONTENIDOS</p>	<p align="center">ACTIVIDADES</p> <p align="center">SITUACIONES DE APRENDIZAJE</p>	<p align="center">INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p> <p align="center">(Criterios de calificación, % sobre la Unidad Didáctica)</p>
<p>3.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p>	<p>C. Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> El lenguaje y la comunicación visual. 	<p>Planteamiento:</p> <p>1- Actividad de tormenta de ideas.</p>	<p>Planteamiento: 5%</p> <p>-Ficha de observación.</p>

<p>3.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p> <p>4.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>6.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p> <p>7.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>7.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>7.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes visuales y audiovisuales: lectura, análisis y creación. ● Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. ● La fotografía: origen y evolución. La cámara fotográfica. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. 	<p>2 -Actividad de lista de atributos sobre obras artísticas de referencia.</p> <p>3- Finalidad del producto visual a crear: justificación presentada en documento digital.</p> <p>Investigación:</p> <p>1- Recopilación de imágenes y datos en un Jamboard sobre lectura, análisis y creación de imágenes audiovisuales.</p> <p>2- Mapa mental sobre origen y evolución del género cinematográfico en el que se basa el proyecto.</p> <p>Creación:</p> <p>1-Trabajo inicial sobre la lista de comprobación.</p> <p>2- Creación idea inicial: bocetos del story board.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Elaboración del producto visual</p> <p>Presentación del producto visual.</p> <p>Memoria del proyecto en formato digital.</p>	<p>-Lista de atributos</p> <p>-Texto</p> <p>4.2</p> <p>Proyecto:</p> <p>-Jamboard 10%</p> <p>Bocetos: 20%</p> <p>Producto visual: 50%</p> <p>Presentación: 5%</p> <p>Memoria: 10%</p> <p>3.1 3.2 4.1 4.2 6.1 7.2 7.3</p>
---	--	---	---

PROYECTO AUDIOVISUAL (3º evaluación)			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

		SITUACIONES DE APRENDIZAJE	(Criterios de calificación, % sobre la Unidad Didáctica)
<p>3.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>3.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p> <p>4.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>6.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p> <p>7.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>7.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>7.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> • El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. • Imágenes visuales y audiovisuales: lectura, análisis y creación. • El cine: origen y evolución. Géneros. Elementos del lenguaje cinematográfico. El storyboard. • Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 	<p>Planteamiento: 1- Actividad de tormenta de ideas. 2 -Actividad de lista de atributos sobre obras artísticas de referencia. 3- Finalidad del producto visual a crear: justificación presentada en documento digital.</p> <p>Investigación: 1- Recopilación de imágenes y datos en un Jamboard sobre lectura, análisis y creación de imágenes audiovisuales. 2- Mapa mental sobre origen y evolución del género cinematográfico en el que se basa el proyecto.</p> <p>Creación: 1-Trabajo inicial sobre la lista de comprobación. 2- Creación idea inicial: bocetos del story board.</p> <p>Desarrollo. Elaboración del producto visual</p> <p>Presentación del producto visual.</p> <p>Memoria del proyecto en formato digital.</p>	<p>Planteamiento: 5% -Ficha de observación. -Lista de atributos -Texto 4.2</p> <p>Trabajo de investigación: - Jamboard 7% - Mapa mental 3% Bocetos: 20% Producto visual: 50% Presentación: 5% Memoria: 10%</p> <p>3.1 3.2 4.1 4.2 6.1 7.2 7.3</p>

4.2.6 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Esta asignatura se presenta, como su propio nombre indica, como uno o varios proyectos de investigación, desarrollo y creación propia. Dando una importancia crucial al planteamiento de dudas, la experimentación, la investigación y la reflexión personal, que desembocan en una producción propia o colectiva, que podrá ser artística o audiovisual.

Se podrá utilizar, en ocasiones, una metodología de trabajo cooperativo, justificada por las necesidades inherentes del proyecto.

La metodología utilizada será variada y flexible, que se adapte a los intereses y conocimientos previos de los alumnos, ya que serán ellos los que planteen y discutan los distintos temas a abordar, y utilizando al profesor como guía para abordar las distintas fases del proyecto o proyectos.

Por tanto la metodología parte de un “planteamiento motivacional” del proyecto. En esta fase, los alumnos deben ser guiados a través de distintas actividades para perfilar sus intereses y poder, a partir de ahí, generar sus dudas, investigaciones, experimentaciones etc. Por tanto, pone el acento en la implicación del alumnado en su experiencia de aprendizaje.

Se dotará al alumnado de los conocimientos necesarios técnicos para poder abordar un proyecto de esta envergadura, en función de las necesidades que vayan surgiendo.

Cada proyecto consta de:

Fase de planteamiento: Con actividades para romper el hielo que ayuden a la creación de ideas, planteamiento de preguntas, necesidades sobre el tema que puede ser planteado por los alumnos o iniciado por el profesor, donde se establezcan conexiones con los conocimientos previos y sus inquietudes de una forma lúdica.

Se plantearán estrategias que promuevan el aprendizaje activo y cooperativo (Larranz, N. (2013):

- **Tormenta de ideas.** Aplicación de la técnica de la tormenta de ideas o “brainstorming” Uno de los objetivos fundamentales de la aplicación de esta estrategia es la realización de un proyecto grupal para conseguir el mayor número de ideas, sugerencias y alternativas válidas y originales. Se puede aplicar en una primera fase individual, en una segunda fase de trabajo por pares y en una tercera fase de trabajo en grupo. Al final se evalúan todas las ideas expuestas y se escogen las mejores. Esta estrategia tiene cuatro reglas fundamentales: exclusión del juicio crítico;

búsqueda de la imaginación libre; demanda de la cantidad; búsqueda de la combinación y la mejora de las ideas propuestas.

• **Lista de atributos.** Esta técnica consiste en trasladar los atributos de un objeto o situación a otro objeto o situación. Su objetivo es sensibilizar al estudiante en captar las características de los objetos y su riqueza significativa transformándolas para generar otras nuevas y se aplica del siguiente modo:

- Señalar un objeto o tema de un posible trabajo.
- Exponer diversos atributos o características del mismo.
- Elegir aquellos atributos que mejor lo describan.
- Pensar en posibles modificaciones de cada uno de ellos.
- Modificar las características de un atributo sin cambiar los demás atributos y observar qué sucede

Fase de investigación: donde se recabará la información necesaria, y se realizarán las prácticas propias que habiliten al alumno a resolver los problemas que puedan surgir.

Fase de creación y desarrollo: donde se materializa el proyecto (artístico y/o audiovisual), utilizando las técnicas necesarias y al alcance del alumno, fomentando la experimentación con los distintos medios, tecnología e instrumentos de creación haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial.

Estrategia para desarrollo de la creatividad:

• **Lista de comprobación.** Es una variación de la tormenta de ideas basada en la formulación de preguntas. Se propondrán una serie de cuestiones para fomentar el pensamiento creativo como las siguientes:

- Emplear lo existente para otros usos distintos a los ya utilizados.
- Adaptar o copiar otras realidades parecidas para mejorar lo que tenemos.
- Modificar, dándole nuevas fórmulas, colores, aspectos.
- Aumentar, hacer más grande, más fuerte, más alto, que multiplique los efectos o aparezca con mayor frecuencia.
- Disminuir, hacer más pequeño, más ligero, suprimir piezas o complicaciones, dividir u omitir.
- Sustituir, cambiar algo mediante otros ingredientes, materiales, procedimientos, técnicas, etc.
- Cambiar el orden o secuencia de sus componentes.

- Invertir el objeto, reemplazar lo positivo por lo negativo, comenzar por el final, revertir una situación, utilizar la ironía.
- Combinar las ideas expuestas para mejorar el objeto.

Presentación de proyecto y memoria del mismo: Donde el alumno presentará a sus compañeros el proyecto realizado, justificando su resultado y reflexionando sobre cuestiones como; las habilidades que ha desarrollado, los errores y aciertos cometidos y sobre lo que ha aportado al proyecto individualmente (en caso de que sea un proyecto grupal).

El alumno reflexionará también sobre las posibles mejoras organizativas cara a futuros proyectos.

4.2.6.1 TRABAJO Y MATERIALES EN EL AULA

Para el desarrollo de esta asignatura de “Proyectos en la creación audiovisual y plástica” necesitaremos hacer uso de un espacio de trabajo amplio, preferiblemente el aula de Dibujo, así como el uso de ordenadores portátiles con conexión a internet.

Los ordenadores deberán contar con programas de software libre tales como: Blender, Shot cut o Gimp, además de otros como Inkscape, Krita, Kdenlive y Audacity.

Se utilizarán materiales propios de la expresión artística: dibujo, pintura, grabado o escultura que cada alumno debe aportar dependiendo del proyecto realizado a su elección. En el aula se dispone de mesas grandes de dibujo para trabajo individual y en grupo, dos caballetes, tórculo y material básico de grabado.

4.2.7 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN

Plazos de entrega para los trabajos.

Cada proyecto tendrá una fecha flexible de entrega, que será la que el profesor/a considere conveniente atendiendo a las necesidades de cada alumno en correspondencia con el proyecto planteado. Cada evaluación el alumno debe entregar al menos dos proyectos para poder evaluar las competencias correspondientes.

Se establecerán las **rúbricas** necesarias para la evaluación de las diferentes actividades o pasos del proceso, estableciendo de forma clara los criterios de calificación en el aula virtual. En los alumnos con adaptaciones curriculares se tendrán en cuenta sus

adaptaciones metodológicas.

Se aprueba la evaluación con una calificación mínima de 5 sobre diez.

La calificación final del curso será la media ponderada de las tres evaluaciones:

1º un 20%, 2ª un 30% y 3º un 50%, siendo el aprobado una nota mínima de 5 sobre 10.

En el caso de no aprobar por evaluaciones, se realizará **una prueba global final de recuperación ordinaria** en el mes de junio que consistirá en la elaboración de un pequeño proyecto a acordar con el alumno/a.

4.2.8 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Dadas las características de la materia, cada evaluación pendiente se puede recuperar aprobando las siguientes. Dada la ponderación creciente de las evaluaciones el alumno/a aprueba si logra un 5 con las notas ponderadas de las tres evaluaciones.

4.2.9 ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Para la calificación de alumnos que hayan perdido su derecho a la evaluación continua se diseñarán proyectos similares a los realizados en la clase, para que los completen por su cuenta. Además serán remitidos a la prueba final ordinaria que se realiza en junio, siendo indispensable para poder realizarla, que presenten previamente los proyectos anteriormente mencionados.

4.2.10 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

No podemos olvidar el tratamiento a la diversidad que debe producirse desde el momento que se detectan distintos niveles de conocimientos, inteligencias múltiples y actitudes entre alumnos.

Partimos de una evaluación inicial de condiciones, al principio del curso, que se ejecuta según las siguientes acciones:

- Juntas docentes de inicio de curso, en las que se advierten de los alumnos que precisan de Atenciones específicas.
- Informes del Departamento de Orientación en los que se significan los alumnos con diagnóstico que requerirán medidas de intervención.

– Valoración inicial de las condiciones del grupo mediante evaluación. Deberá tratarse especialmente la competencia conceptual previa, así como determinar las diferentes edades gráficas de los alumnos. Es interesante, también, constatar los hábitos referentes al trabajo específico del área.

Descripción del grupo después de la evaluación inicial

Tras las aportaciones anteriores y con el fin de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión, hemos de recabar en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, *estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.*).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.
- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.
- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

Necesidades individuales

Las aportaciones de Departamento de Orientación así como la evaluación inicial, nos facilitan no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporcionan información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ellas podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia

familiar, etc.). Para estos se realizarán adaptaciones curriculares no significativas, dado el planteamiento de la materia por proyectos.

- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, bicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

La realización de los proyectos prácticos que proponemos permite un reparto de tareas adecuado a las posibilidades de cada participante y una distribución de cometidos coherente con la acción diversificada, de tal manera que, a través de la optimización de las condiciones particulares de cada alumno, consigamos la mejor evolución académica, la corrección de déficits, y su concurso en el proyecto a través de lo mejor de sus capacidades. La realización de los proyectos proporciona un efecto de beneficio recíproco: mejora el rendimiento en nuestras materias y en las demás.

En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS

Instrucciones claras. Se pueden repetir las que se han dado a todo el grupo y, en algunos casos, por escrito.

Supervisar si traen el material adecuado. Sentarles cerca del profesor si se advierte que con otros compañeros se distraen.

Se pueden considerar plazos de entrega más largos.

Valoración de sus logros, refuerzo positivo.

4.3 EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

4.3.1 OBJETIVOS GENERALES

La expresión artística implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se impliquen e interactúen en un mismo pensamiento creador. La materia de expresión artística se imparte al alumnado del último curso de Educación Secundaria Obligatoria como materia elegida por este y se ordena en varios ejes fundamentales: conocimiento de las principales técnicas artísticas, desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento heterogéneo, de la experimentación y de la innovación.

Se trabajará la creación de proyectos sostenibles y responsables con el medio ambiente.

El objetivo principal de esta materia será facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte.

La creación de expresiones artísticas de diversa índole facilita la introducción de temas transversales. Se pueden plantear trabajos individuales o en grupo en los que el producto final tenga una intencionalidad y finalidad concreta.

4.3.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 4º ESO

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumno desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas.

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados. Además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y la espontaneidad en la exteriorización de las ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

La utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

Se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

La utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. Debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

Es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

4.3.3 UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. TEMPORALIZACIÓN.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

Técnicas gráfico-plásticas: dibujo, ilustración y pintura. (1ª evaluación)

DIBUJO MI ENTORNO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
<p>1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p> <p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p>	<p>– Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>– Técnicas de dibujo, ilustración y pintura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. 	<p>Dibujos de práctica inicial sobre modelo propuesto por el profesor de cada técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lápiz -Carboncillo. -Pasteles -Tinta -Rotulador -Técnicas mixtas <p>Reto: Dibujo de tema propio de cada técnica.</p> <p>Investigación y análisis:</p>	<p>Apuntes 10%</p> <p>Dibujos 25%</p> <p>2.1. 2.2</p> <p>Retos 20%</p> <p>2.1. 2.3</p> <p>Jamboard de investigación: 15%</p> <p>1,1 1.2</p>

<p>2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p> <p>4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. • Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada. <p>– Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>– Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p>	<p>Recopilación en Jamboard de imágenes y breve reseña sobre artistas que emplean las diversas técnicas utilizadas.</p> <p>Proyecto final de técnica libre:</p> <p>Bocetos</p> <p>Creación</p> <p>Exposición final</p> <p>Memoria</p>	<p>Proyecto final:</p> <p>Bocetos 5 %</p> <p>Creación 10%</p> <p>Exposición final 5%</p> <p>Memoria 10%</p> <p>2.2 4.1 4.2</p>
--	---	---	--

Técnicas gráfico-plásticas: ESTAMPACIÓN

AGUA Y VIDA

(1ª evaluación)

<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">(el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)</p>	<p style="text-align: center;">CONTENIDOS</p>	<p style="text-align: center;">SITUACIONES DE APRENDIZAJE</p>	<p style="text-align: center;">INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">(Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)</p>
<p>1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas, describiendo sus aspectos</p>	<p>– Técnicas de estampación:</p>	<p>Investigación y análisis:</p>	<p>Presentación 7,5%</p> <p>1,1 1.2</p>

<p>esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p> <p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Monotipia plana. • Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. • El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros. <p>– Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p>	<p>Presentación en parejas: breve reseña imágenes sobre artistas que emplean diversas técnicas de estampación en el entorno de la Sierra de Guadarrama.</p> <p>Elaboración de una línea de tiempo con los principales grabadores de la historia.</p> <p>Elaboración de monotipos.</p> <p>Reto: grabados experimentando los siguientes procesos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>Proyecto propio técnica libre de grabado.</p>	<p>Línea de tiempo 7,5 % 1,1 1.2</p> <p>Monotipos. 25 % 2.1. 2.2</p> <p>Reto: Bocetos reto: 10% Producto final 20% 2.1. 2.2</p> <p>Proyecto final: Bocetos 5 % Creación 10% Exposición final 5% Memoria 10% 2.2 4.1 4.2</p>
---	--	---	---

Técnicas gráfico-plásticas: pintura mural, graffiti.

ESPACIOS COMPARTIDOS

(2ª evaluación)

<p align="center">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p align="center">(el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)</p>	<p align="center">CONTENIDOS</p>	<p align="center">SITUACIONES DE APRENDIZAJE</p>	<p align="center">INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p> <p align="center">(Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)</p>
<p>1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p> <p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p> <p>4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más</p>	<p>– Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.</p> <p>– El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.</p> <p>– Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p>	<p>Línea de tiempo sobre pintura mural.</p> <p>Jamboard sobre gafiteros: imágenes y reseña.</p> <p>Reto: Propuesta individual de intervención en el entorno.</p> <p>Proyecto final en grupo: MURAL pared del centro: “Espacios compartidos” Act. extraescolar Bocetos Creación Exposición final Memoria</p>	<p>Mapa mental sobre pintura mural 7,5 % 1.1 1.2</p> <p>Jamboard 7,5 % 1.1 1.2</p> <p>Reto: Apuntes: 10% Bocetos: 25% Producto final 20% 2.1 2.2 4.1</p> <p>Proyecto final: Bocetos 5 % Creación 10% Exposición final 5% Memoria 10% 2.2 4.1 4.2</p>

<p>adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.</p>			
VOLUMEN ARTE Y NATURALEZA (2ª evaluación)			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
<p>1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p>	<p>– Técnicas básicas de modelado de volúmenes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generar un volumen por adición o sustracción de material. • El molde y el vaciado. • Modelado a mano. • El torno. <p>– El arte del reciclaje:</p>	<p>Investigar sobre diferentes artistas y técnicas escultóricas: creación en Jamboard.</p> <p>Investigar sobre técnicas escultóricas sostenibles: Tablero de ideas.</p>	<p>Jamboard 7,5 % 1.1 1.2</p> <p>Tablero de ideas: 7,5 % 1.1 1.2</p> <p>Ejercicios de volumen:</p>

<p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p> <p>4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. • Arte y naturaleza. <p>– Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico- plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>– Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p>	<p>Ejercicios sencillos de modelado por adición y sustracción.</p> <p>Reto: intervención en el espacio natural del centro.</p> <p>Proyecto propio: Arte y naturaleza.</p>	<p>Bocetos 10%</p> <p>Producto 25%</p> <p>2.1. 2.2</p> <p>Reto: 20%</p> <p>2.1. 2.2</p> <p>Proyecto final:</p> <p>Bocetos 5 %</p> <p>Creación 10%</p> <p>Exposición final 5%</p> <p>Memoria 10%</p> <p>2.2 4.1 4.2</p>
---	---	---	--

Diseño y publicidad

INCLUSIÓN

(2ª evaluación)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
--	-------------------	-----------------------------------	---

<p>4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>- La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.</p> <p>– Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).</p> <p>– Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.</p> <p>– Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.</p> <p>– Publicidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. • Funciones y tipología de la publicidad. 	<p>Mapa mental sobre campos y ramas del diseño.</p> <p>Actividades de diseño en Inkscape trabajando el color y composición</p> <p>Reto: Cartel</p> <p>Estudio de las diferentes ramas del diseño: presentación en tablero Jamboard.</p>	<p>Mapa mental 7,5 % 1.1 1.2</p> <p>Actividades color y composición: 25% 4.1</p> <p>Reto: Cartel Bocetos: 10% Producto final: 20% 4.1</p> <p>Jamboard 7,5 % 1.1 1.2</p>
--	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. – El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento: <ul style="list-style-type: none"> • Identificación del objetivo. • Selección y recopilación de información. Fuentes de información. • Experimentación y aproximación mediante la elaboración de boceto • Concreción del guion o proyecto. • Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). 	<p>Proyecto de diseño: Investigación Bocetos Creación Exposición final Memoria</p>	<p>Proyecto final: Bocetos 5 % Creación 10% Exposición final 5% Memoria 10% 2.2 4.1 4.2 4.3</p>
<p>Imagen fija (3ª evaluación)</p>			
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>CONTENIDOS</p>	<p>SITUACIONES DE APRENDIZAJE</p>	<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p>

(el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)			(Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
<p>3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Narrativa de la imagen fija: Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. – Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). – Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. – Fotografía digital. El foto montaje digital y tradicional. – Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos. – Narrativa de la imagen fija: La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela. 	<p>Presentación exponiendo los diversos tipos de planos, puntos de vista y angulación.</p> <p>Creación de cámara oscura.</p> <p>Ejercicios de edición fotográfica y fotomontaje.</p> <p>Reto: proyecto fotográfico</p> <p>Proyecto final : CÓMIC</p>	<p>Presentación 7,5% 3.1</p> <p>Actividad cámara oscura 7,5% 3.1 3.2</p> <p>Ejercicios de edición de fotografía 25% 3.1. 3.2</p> <p>Reto: 20% 3.1. 3.2</p> <p>Proyecto final: Bocetos 5 % Creación 10% Exposición final 5% Memoria 10% 3.1. 3.2</p>

Audiovisual (3ª evaluación)			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
<p>3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>	<p>– Narrativa audiovisual:</p> <p>– La imagen secuenciada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. • El guion y el <i>story-board</i>. • Técnicas básicas de animación: <i>stop-motion</i>. <p>– Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte</p>	<p>Realización de un producto audiovisual en grupo.</p>	<p>Proyecto audiovisual:</p> <p>Storyboard 30 %</p> <p>Creación 55%</p> <p>Exposición final 5%</p> <p>Memoria 10%</p> <p>3.1 3.2</p>

4.3.4 METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor después de una explicación teórica breve, “píldoras”, cada alumno deba buscar soluciones personales de forma autónoma, dentro de un periodo de realización flexible y adaptado a las necesidades de cada alumno/a. La profesora actuará como guía siendo el alumno protagonista de su propio aprendizaje.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad y creatividad.

La metodología de enseñanza que se propone busca fomentar la capacidad de observación estética y artística del alumno, el aprendizaje significativo y funcional a través de una metodología de investigación-acción participativa y aprendizaje colaborativo.

Metodología a aplicar en la realización de los proyectos finales de cada unidad:

Fase de planteamiento: Con actividades para romper el hielo que ayuden a la creación de ideas, planteamiento de preguntas, necesidades sobre el tema que puede ser planteado por los alumnos o iniciado por el profesor, donde se establezcan conexiones con los conocimientos previos y sus inquietudes de una forma lúdica.

Se plantearán estrategias que promuevan el aprendizaje activo y cooperativo (Larranz, N. (2013):

- **Tormenta de ideas.** Aplicación de la técnica de la tormenta de ideas o “brainstorming” Uno de los objetivos fundamentales de la aplicación de esta estrategia es la realización de un proyecto grupal para conseguir el mayor número de ideas, sugerencias y alternativas válidas y originales. Se puede aplicar en una primera fase individual, en una segunda fase de trabajo por pares y en una tercera fase de trabajo en grupo. Al final se evalúan todas las ideas expuestas y se escogen las mejores. Esta estrategia tiene cuatro reglas fundamentales: exclusión del juicio crítico; búsqueda de la imaginación libre; demanda de la cantidad; búsqueda de la combinación y la mejora de las ideas propuestas.
- **Lista de atributos.** Esta técnica consiste en trasladar los atributos de un objeto o situación a otro objeto o situación. Su objetivo es sensibilizar al estudiante en captar

las características de los objetos y su riqueza significativa transformándolas para generar otras nuevas y se aplica del siguiente modo:

- Señalar un objeto o tema de un posible trabajo.
- Exponer diversos atributos o características del mismo.
- Elegir aquellos atributos que mejor lo describan.
- Pensar en posibles modificaciones de cada uno de ellos.
- Modificar las características de un atributo sin cambiar los demás atributos y observar qué sucede

Fase de investigación: donde se recabará la información necesaria, y se realizarán las prácticas propias que habiliten al alumno a resolver los problemas que puedan surgir.

Fase de creación y desarrollo: donde se materializa el proyecto (artístico y/o audiovisual), utilizando las técnicas necesarias y al alcance del alumno, fomentando la experimentación con los distintos medios, tecnología e instrumentos de creación haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial.

Estrategia para desarrollo de la creatividad:

• **Lista de comprobación.** Es una variación de la tormenta de ideas basada en la formulación de preguntas. Se propondrán una serie de cuestiones para fomentar el pensamiento creativo como las siguientes:

- Emplear lo existente para otros usos distintos a los ya utilizados.
- Adaptar o copiar otras realidades parecidas para mejorar lo que tenemos.
- Modificar, dándole nuevas fórmulas, colores, aspectos.
- Aumentar, hacer más grande, más fuerte, más alto, que multiplique los efectos o aparezca con mayor frecuencia.
- Disminuir, hacer más pequeño, más ligero, suprimir piezas o complicaciones, dividir u omitir.
- Sustituir, cambiar algo mediante otros ingredientes, materiales, procedimientos, técnicas, etc.
- Cambiar el orden o secuencia de sus componentes.
- Invertir el objeto, reemplazar lo positivo por lo negativo, comenzar por el final, revertir una situación, utilizar la ironía.
- Combinar las ideas expuestas para mejorar el objeto.

Presentación de proyecto y memoria del mismo: Donde el alumno presentará a sus compañeros el proyecto realizado, justificando su resultado y reflexionando sobre

cuestiones como; las habilidades que ha desarrollado, los errores y aciertos cometidos y sobre lo que ha aportado al proyecto individualmente (en caso de que sea un proyecto grupal).

Otras metodologías a aplicar:

Clase invertida: Se propone un tema con los materiales correspondientes a preparar en casa para trabajar de forma práctica sobre ello en el aula.

Visual thinking: se trabajarán determinados temas mediante esquemas dibujados y mapas mentales.

Aprendizaje basado en problemas o retos: Se plantearán propuestas artísticas de menor contenido que los proyectos donde el alumnado debe investigar de forma individual para realizar una nueva propuesta.

4.3.4.1 TRABAJO Y MATERIALES EN EL AULA

El profesor realizará en cada tema las explicaciones y recomendaciones que considere necesarias para la mejor comprensión de los contenidos teóricos y de los ejercicios a realizar por parte de los alumnos. Para ello se podrá ayudar de la pizarra tradicional y del proyector/ordenador con conexión a Internet.

Materiales de trabajo:

Se pide a los alumnos un material de uso personal para la realización de los trabajos de las diferentes técnicas: regla, escuadra cartabón, compás, lápices, barra de grafito, ceras, útiles para la técnica de carboncillo, témperas, pinceles, láminas A3, hojas o block para bosquejos, etc. El material de grabado lo aportará el centro. En todo momento se procurará utilizar materiales reciclados, especialmente en grabado.

En determinadas clases se utilizará el carro de ordenadores del aula 3.08 que permite poner un portátil a disposición de cada alumno.

4.3.5 INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN. NOTA FINAL

Los criterios de calificación se han establecido para cada unidad didáctica en la tabla anterior asociados a los criterios de evaluación correspondientes.

Plazos de entrega para los trabajos:

- Cada trabajo tendrá una única fecha de entrega, que será la que el profesor/a comunicará a sus alumnos al plantear las actividades y proyectos, siempre con cierta flexibilidad atendiendo a los ritmos y necesidades del grupo. Después de esa fecha no se recogerá ninguna práctica, salvo que, en atención a circunstancias especiales, así lo decida la profesora con el visto bueno del departamento.

- Si la no entrega de una o varias prácticas acarree el suspenso de una evaluación, la profesora podrá pedir las de nuevo, si lo considera conveniente, como parte del proceso de recuperación, o mandar un nuevo trabajo.

Como instrumentos de evaluación se utilizarán **escalas numéricas** y **rúbricas** correspondientes a las diferentes actividades o pasos del proceso, estableciendo de forma clara los criterios en el aula virtual. En los alumnos con adaptaciones curriculares se tendrán en cuenta sus adaptaciones metodológicas no significativas.

Se aprueba la evaluación con una calificación mínima de 5 sobre diez.

La calificación final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones, 1º, 2ª y 3º, siendo el aprobado una nota mínima de 5 sobre 10. En el caso de no aprobar por evaluaciones, se realizará **una prueba global final de recuperación ordinaria en el mes de junio.**

4.3.6 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Cada **evaluación pendiente** se puede recuperar entregando los trabajos no realizados a lo largo de los 20 días posteriores a la evaluación 1ª y 2ª, donde se establecerá la fecha límite concreta al finalizar la evaluación y entregadas las notas. En la 3º evaluación este plazo se reduce a una semana después de dada por finalizada la tercera evaluación antes de la evaluación ordinaria.

4.3.7 MEDIDAS DE APOYO O REFUERZO EDUCATIVO

Se realizarán las adaptaciones metodológicas necesarias.

- Modificación de tiempos de entrega.
- Explicación individualizada de las actividades.
- Adaptación de determinadas actividades proponiendo soluciones alternativas.
- Seguimiento y comunicación con las familias

4.3.8 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

No podemos olvidar el tratamiento a la diversidad que debe producirse desde el momento que se detectan distintos niveles de conocimientos, inteligencias múltiples y actitudes entre alumnos. Para ello, se proponen actividades de refuerzo y de ampliación, de manera que maticen los planteamientos establecidos, haciéndolos más sencillos o más complicados según los intereses y las necesidades.

Partimos de una evaluación inicial de condiciones, al principio del curso, que se ejecuta según las siguientes acciones:

- Juntas docentes de inicio de curso, en las que se advierten de los alumnos que precisan de Atenciones específicas.
- Informes del Departamento de Orientación en los que se significan los alumnos con diagnóstico que requerirán medidas de intervención.
- Valoración inicial de las condiciones del grupo mediante diversas actividades de evaluación. Deberá tratarse especialmente la competencia conceptual previa, así como determinar las diferentes edades gráficas de los alumnos. Es interesante, también, constatar los hábitos referentes al trabajo específico del área.

Descripción del grupo después de la evaluación inicial

Tras las aportaciones anteriores y con el fin de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión, hemos de recabar en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias *de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.*).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.
- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas

para los trabajos cooperativos.

- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

Necesidades individuales

Las aportaciones de Departamento de Orientación así como la evaluación inicial, nos facilitan no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporcionan información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ellas podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.). Para estos se realizarán adaptaciones curriculares significativas, en coordinación con el Departamento de Orientación.
- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual, adaptaciones curriculares no significativas, etc.).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

La realización de los proyectos prácticos que proponemos permite un reparto de tareas adecuado a las posibilidades de cada participante y una distribución de cometidos coherente con la acción diversificada, de tal manera que, a través de la optimización de las condiciones particulares de cada alumno, consigamos la mejor evolución académica, la corrección de déficits, y su concurso en el proyecto a través de lo mejor de sus capacidades. En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy

adecuado para muchos de estos alumnos. La realización de los proyectos proporciona un efecto de beneficio recíproco: mejora el rendimiento en nuestras materias y en las demás.

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

1- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.

2- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.

3- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.

4- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS NO SIGNIFICATIVAS
--

Instrucciones claras. Se pueden repetir las que se han dado a todo el grupo y, en algunos casos, por escrito.

Supervisar si traen el material adecuado. Sentarles cerca del profesor si se advierte que con otros compañeros se distraen.

Se pueden considerar plazos de entrega más largos.
--

Valoración de sus logros, refuerzo positivo.
--

4.4 DIBUJO TÉCNICO I de 1º BACHILLERATO

4.4.1 OBJETIVOS GENERALES

Cualquier producto destinado a resolver las necesidades actuales ha de pasar, necesariamente, por un proceso de diseño y fabricación que requiere de un lenguaje universal. El dibujo técnico garantiza la objetividad en la representación de dichos objetos, destinados a la fabricación en serie para el consumidor.

Como lenguaje universal ayuda tanto a la interpretación correcta, para el posterior proceso de producción, como para el proceso mismo de diseño e ideación previa. Es, por tanto, un instrumento clave para el desarrollo tecnológico y tiene una aplicación práctica ineludible en la representación de los objetos tridimensionales en una superficie de dos dimensiones.

El dibujo técnico fomenta en el alumno la capacidad de percepción espacial y le ayuda en el análisis de obras de diseño industrial, arquitectura o ingeniería tanto en su comprensión como en su disfrute. En su vinculación con la geometría fomenta en el alumno la competencia para la resolución de problemas matemáticos gráficamente, accediendo a los conocimientos científicos fundamentales para dominar la modalidad elegida. Por todo ello, el Dibujo Técnico es una materia que facilita la comprensión de la compleja información visual y gráfica que conforma el mundo actual, afianzando la cultura del esfuerzo para el eficaz desarrollo personal y del sentido crítico.

4.4.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde diferentes perspectivas, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCCEC2.

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico- matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD (*Computer Aided Design*) forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.

4.4.3 UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. 1º BACHILLERATO.

UNIDAD DIDÁCTICA 1 FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS			
1ª EVALUACIÓN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde diferentes perspectivas, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p> <p>1.2. Identificar las relaciones geométricas entre las partes de una producción arquitectónica o de ingeniería</p>	<p>A. Fundamentos geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. – Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. 	<p>Elaboración de una presentación con medios digitales sobre la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico.</p> <p>Dibujo realizando el análisis geométrico de la fachada de San Lorenzo de El Escorial</p>	<p>Presentación por medios digitales</p> <p>1.1.</p> <p>Dibujo: Análisis geométrico de la fachada.</p> <p>1.2</p>

<p>y fomentar su disfrute para contribuir a su apreciación estética y conservación.</p> <p>2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares.</p> <p>2.1.Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. – Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad. – Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos: <ul style="list-style-type: none"> -Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. -La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos en la circunferencia. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. -Trazado y fundamentos del arco capaz. 	<p>utilizando una fotografía de la fachada como punto de partida.</p> <p>Lámina: red modular</p> <p>Actividades: ejercicios sobre trazados fundamentales.</p> <p>Actividades: ejercicios sobre lugares geométricos.</p> <p>Problemas: aplicación de lugares geométricos.</p> <p>Actividades: ejercicios de proporcionalidad, cuarto, tercio y media proporcional.</p>	<p>Lámina de red modular 2.2</p> <p>Actividades: trazados fundamentales, lugares G., proporción, Escala. 2.1</p> <p>Problemas de lugares geométricos 2.1</p> <p>Prueba objetiva escrita y dibujada sobre trazados fundamentales, lugar</p>
--	---	--	--

<p>2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión.</p> <p>2.6. Comprender las propiedades de las transformaciones geométricas (giro, traslación, homotecia, homología y afinidad) y su aplicación para la resolución de problemas geométricos y representación de figuras planas.</p> <p>2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Proporcionalidad. Equivalencia y semejanza de figuras planas. – Construcción y uso de escalas gráficas. – Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad. – Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte. – Triángulos: puntos y rectas notables, propiedades y construcción. – Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. – Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas. 	<p>Actividad: Escala gráfica.</p> <p>Problemas de aplicación de: -Giros y traslaciones.</p> <p>Actividades: Figuras semejantes por homotecia</p> <p>Actividades: Ejercicios aplicando Afinidad.</p> <p>Problemas de Actividades de semejanza por homotecia. Afinidad</p> <p>Actividades: Ejercicios de triángulos.</p> <p>Actividades: Ejercicios de cuadriláteros.</p> <p>Actividades: Ejercicios de polígonos regulares.</p>	<p>geométrico y proporcionalidad. 12% 2.1 2.2 2.5</p> <p>Problemas de Giros y traslaciones Actividades de semejanza por homotecia. Afinidad 2.1 2.6.</p> <p>Actividades dibujadas: Ejercicios de triángulos y Cuadriláteros y polígonos 2.3 2.4</p> <p>Prueba objetiva escrita y dibujada sobre transformaciones, triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares 12% 2.3 2.4 2.6</p>
---	--	--	---

<p>propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p> <p>2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: óvalos, ovoides y espirales. – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. – Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico. 	<p>Actividades: Ejercicios de tangencias.</p> <p>Actividades: Ejercicios de curvas técnicas básicas.</p> <p>Análisis y dibujo de objetos en los que intervienen tangencias y curvas técnicas básicas: herramientas.</p>	<p>Actividades dibujadas de tangencias y curvas. Láminas de análisis y dibujo de objetos con tangencias</p> <p>2.7</p> <p>Prueba objetiva de escrita y dibujada sobre el contenido de trazados geométricos de toda la evaluación. 36%</p> <p>2.1,2.2,2.3,2.4,2.5,2.6,2.7</p> <p>El conjunto de todas las actividades pondera el 40%</p>
--	--	---	--

UNIDAD DIDÁCTICA 2
GEOMETRÍA PROYECTIVA
SISTEMA DIÉDRICO

2º EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
---	------------	--	-------------------------------

			(Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
<p>3.1. Identificar el sistema de representación empleado, a partir de dibujos técnicos o fotografías, valorando las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos según la finalidad buscada.</p> <p>3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio (puntos, rectas y planos) determinando su relación de pertenencia, posición y distancia, respetando la disposición normalizada.</p> <p>3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos.</p>	<p>B. Geometría proyectiva.</p> <p>Fundamentos de la geometría proyectiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clases de proyección. • Sistemas de representación: disposición normalizada. • Ámbitos de aplicación y criterios de selección. <p>-Sistema diédrico:</p> <p>- Representación de punto, recta y plano. Trazas con los planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.</p> <p>Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Fundamentos del abatimiento para la obtención de distancias.</p>	<p>Búsqueda de representaciones dibujadas de la vida cotidiana donde se utilicen diversos tipos de representación.</p> <p>Identificación. En grupos de 3. Presentación con medios digitales.</p> <p>Mapa mental con medios digitales identificando los sistemas de representación, sus características principales y ámbitos de aplicación.</p> <p>Actividades: ejercicios sobre representación de los elementos básicos en diédrico.</p>	<p>Presentación sobre Sistemas de Representación en el entorno cotidiano.</p> <p>3.1</p> <p>Mapa mental sobre sistemas de representación. 3.1</p> <p>Actividades de dibujo de elementos, pertenencias, posición y distancia.</p> <p>3.2</p> <p>Prueba objetiva escrita y dibujada sobre elementos básicos y pertenencias. 12%</p> <p>3.2</p>

<p>3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.</p>	<p>Proyecciones y secciones planas de sólidos sencillos. Fundamentos del cambio de plano para obtener la verdadera magnitud.</p>	<p>Actividades: ejercicios sobre pertenencias. Actividades: ejercicios sobre posición y distancia, intersección, paralelismo, perpendicularidad, abatimiento para la obtención de distancias y verdadera magnitud.</p> <p>Actividades: ejercicios sobre proyección de sólidos sencillos y su sección mediante planos proyectantes y oblicuos. Verdadera magnitud por cambio de plano.</p> <p>Actividades: dadas figuras tridimensionales, dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada.</p>	<p>Actividades de dibujo de intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. 3.3 Prueba objetiva escrita y dibujada sobre intersección, paralelismo y perpendicularidad. 12%. 3.3</p> <p>Actividades de dibujo sobre abatimientos, V.M. sólidos, cambios de plano. 3.3 Actividades de dibujo de vistas a mano alzada. 3.4 Prueba objetiva escrita y dibujada sobre el contenido de toda la evaluación. 36% 3.1. 3.2. 3.3. 3.4</p> <p>El conjunto de todas las actividades pondera el 40%</p>
---	--	--	---

UNIDAD DIDÁCTICA 3
GEOMETRÍA PROYECTIVA
PLANOS ACOTADOS, ISOMÉTRICO Y CÓNICO

3º EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
<p>3.5. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial disponiendo la posición de los ejes en función de la información que se quiera mostrar y teniendo en cuenta los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>3.6. Dibujar en sistemas axonométricos con el coeficiente de reducción correspondiente, figuras tridimensionales a partir de sus proyecciones ortogonales y practicar secciones planas de las mismas.</p>	<p>B. Geometría proyectiva.</p> <p>– Sistema axonométrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sistema ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera y militar. <input type="checkbox"/> Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. <input type="checkbox"/> Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos. 	<p>Elaboración de presentación mostrando las características del sistema Axonométrico y las diferentes perspectivas. En grupos de tres personas utilizando medios digitales.</p>	<p>Presentación sobre el Sistema Axonométrico</p> <p>3.5</p> <p>Actividades en sistema axonométrico</p> <p>3.5. 3.6</p>

<p>3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones.</p> <p>3.8. Dibujar elementos en el espacio empleando el sistema cónico con posiciones relativas que ofrezcan perspectivas frontal y oblicua, a partir del entorno o de sus proyecciones ortogonales, conociendo los elementos que definen el sistema.</p> <p>3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>– Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</p> <p>– Sistema cónico:</p> <p><input type="checkbox"/> Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. <input type="checkbox"/> Sistema cónico: representación del punto, recta y plano. Paralelismo. Representación de la circunferencia. Representación de figuras sencillas a partir de su representación diédrica.</p>	<p>Actividades: ejercicios sobre disposición de ejes y coeficientes de reducción, elementos básicos y óvalo isométrico y representación de sólidos sencillos.</p> <p>Actividades: ejercicios sobre Identificación de elementos del sistema de planos acotados para su interpretación en planos.</p> <p>Actividades: ejercicios sobre Perspectiva cónica frontal. Punto, recta y plano. Paralelismo. Figuras sencillas.</p> <p>Actividades: ejercicios sobre Perspectiva cónica y oblicua. Punto, recta y</p>	<p>Prueba objetiva sobre Sistema Axonométrico 24% 3.5. 3.6</p> <p>Actividades sobre el sistema de Planos Acotados 3.7</p> <p>Actividades sobre el sistema cónico. 3.8</p> <p>Prueba objetiva sobre Sistema de Planos acotados y sistema cónico. 12% 3.7. 3.8</p> <p>(El conjunto de todas las actividades de la 3ª evaluación de la Unidad Didáctica 3 y 4 ponderan el 40%)</p>
--	--	--	---

		plano. Paralelismo. Figuras sencillas.	Prueba objetiva de escrita y dibujada sobre el contenido de toda la unidad 36% 3.5 3.6 3.7 3.8 3.9
UNIDAD DIDÁCTICA 4 NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA Sistemas CAD			
2º-3º EVALUACIÓN (se trabajará todos los viernes)			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN <small>(el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)</small>	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN <small>(Criterios de calificación, % sobre la U. Didáctica).</small>
<p>4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información.</p> <p>4.2. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas</p>	<p>C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Formatos. Doblado de planos. 	<p>LÁMINAS NORMALIZACIÓN: Vistas acotadas de una pieza dada aplicando la normativa UNE e ISO</p>	<p>LÁMINAS NORMALIZACIÓN 4.1 4.2. 4.3</p>

<p>aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p> <p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. – Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. – Representación normalizada de cortes y secciones. <p>D. Sistemas CAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aplicaciones vectoriales 2D-3D. – Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. – Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. – Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>LÁMINAS PIEZA TRIDIMENSIONAL:</p> <p>Representación en sistema axonométrico de la pieza representada mediante sus vistas.</p> <p>Actividad S. Cad: Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial.</p> <p>Actividades S. Cad: Recreación virtual de piezas en tres dimensiones.</p> <p>Actividades en grupo: Conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas en Sistemas Cad</p>	<p>LÁMINAS PIEZA TRIDIMENSIONAL.</p> <p>4.1 4.2. 4.3</p> <p>Actividad S. Cad: Crear figuras planas y tridimensionales</p> <p>5.1</p> <p>Actividades S. Cad: Recreación virtual de piezas en tres dimensiones.</p> <p>5.2</p>
---	--	--	--

		<p>Proyecto en grupo: Diseño de un objeto industrial, croquis, planos y creación 3D aplicando operaciones algebraicas, fabricación de la maqueta a escala de el objeto diseñado. A realizar en el tercer trimestre.</p>	<p>Proyecto 4.1 4.2. 4.3 5.1. 5.2</p> <p>LÁMINAS: ponderan dentro del 40% asignado a actividades en la evaluación.</p> <p>Actividades individuales, en grupo y Proyecto ponderan dentro del 40% asignado a actividades en la evaluación.</p>
--	--	--	---

4.4.4 METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN 1º BACHILLERATO

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales se **reproducen** los contenidos explicados en el aula.
- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de un **problema geométrico** cada alumno deba tomar decisiones demostrando la comprensión de los fundamentos geométricos de cada tema.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.
- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con **diferentes niveles y aptitudes**, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.
- La metodología didáctica del bachillerato favorecerá la capacidad del alumno para **aprender por sí mismo**, para **trabajar en equipo** y para **aplicar los métodos apropiados de investigación**. De igual modo subrayará la relación de los aspectos teóricos de las materias con sus aplicaciones prácticas.
- Se animará a los alumnos a que diseñen ejercicios propios y a que busquen solución a problemas planteados por ellos mismos.
- Se propondrá con frecuencia la búsqueda por parte de los alumnos de los fundamentos que se esconden tras determinados mecanismos geométricos.
- Se fomentará la **participación activa** de los alumnos.
- Se utilizarán los **medios informáticos** del aula para explicar los contenidos de forma más dinámica.
- Al tiempo que el profesor explique cada unidad, se irán resolviendo los problemas oportunos. Al finalizar cada tema, se continuará resolviendo ejercicios, que se propondrán para ser trabajados en clase o en casa y seguidamente se acordará con los alumnos la fecha del examen de ese tema.

- Se utilizará la metodología de **clase invertida** en determinados temas para fomentar un aprendizaje activo y resolución de problemas en el aula con el profesor como guía.
- Se utiliza el aula virtual como organizadora de todos los contenidos y actividades, utilizando rúbricas en la evaluación. Los alumnos pueden hacer un seguimiento de todas sus calificaciones en cada evaluación.

4.4.5 MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Libro de texto recomendado:

1º de Bachillerato (Dibujo técnico 1):

Dibujo técnico 1, Editorial Editex. ISBN: 978-84-9161-856-0

Se utiliza regla milimetrada, escuadra, cartabón, compás y transportador de ángulos.

El aula dispone de **Pizarra Digital** interactiva sobre la que se dibuja y exponen los contenidos, se utilizarán **ordenadores portátiles** en determinados temas.

En la pizarra de pared se realizan las explicaciones necesarias ayudándose de tizas de colores y de materiales de dibujo específicos.

El Departamento dispone de libros de texto de otras Editoriales y de otros materiales específicos de los diversos temas tratados.

Diversas páginas **web** de internet sirven de apoyo a todos los contenidos, proponiendo **vídeos** con las explicaciones de los diferentes trazados. Además se realizarán vídeos propios en aquellos casos en los que no se disponga de material ya editado publicándolos en el aula virtual.

Se organiza toda la materia en torno al **Aula Virtual**, proponiendo materiales, planteando actividades y evaluando a través de rúbricas en las actividades propuestas.

Se iniciará a los alumnos en el manejo de programas de Diseño asistido por ordenador.

4.4.6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN POR EVALUACIÓN.

La nota de cada evaluación es la suma de los correspondientes criterios de evaluación de cada unidad didáctica impartida: La suma de las **pruebas objetivas** tienen un valor del **60%** y el resto de **ejercicios, actividades y proyectos suman un 40%**.

Láminas y ejercicios de clase: Se calificará positivamente, siempre que se presente con todos los contenidos teóricos y ejercicios que la profesora haya ido indicando para ello, además del correcto orden, limpieza, expresión escrita, ortografía y caligrafía.

La custodia de los trabajos y actividades será responsabilidad de los alumnos/as, que tendrán la obligación de conservarlos en buenas condiciones y ordenados cronológicamente.

Las láminas de actividades y ejercicios, así como los proyectos, se deben entregar en el plazo indicado, pasado ese plazo no se evaluarán a no ser que exista una causa debidamente justificada. Las faltas y la justificación de porqué no se han entregado los trabajos en fecha se realizará través de Raíces o correo Educamadrid

Cada actividad tendrá un único **plazo de entrega**, amplio de diez días, para dar la posibilidad de revisar y corregir errores antes de la entrega.

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Cada prueba objetiva no realizada por el alumnado tiene una calificación de cero.

Solo se repetirá la prueba objetiva en el caso de alumnos con falta de asistencia debidamente justificada mediante la certificación por un organismo oficial y con el visto bueno por el/la profesor/a afectado.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas, utilicen el móvil o cualquier otro dispositivo electrónico o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

La **nota final** será la media aritmética de las tres evaluaciones, siendo el aprobado un 5 (se redondeará a partir del 4,5)

4.4.7 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Hay una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctico para mejorar los resultados de los alumnos suspensos sobre los contenidos de cada evaluación, después de celebradas las correspondientes sesiones de evaluación en cada trimestre. Prevalecerá la mejor calificación obtenida entre la evaluación y el ejercicio de recuperación correspondiente.

En junio, los alumnos suspensos o aprobados por media aritmética de tres las evaluaciones, podrán realizar una prueba objetiva escrita y dibujada, de carácter teórico-práctico, sobre los contenidos del curso que permiten subir la calificación final de Junio (nunca bajarla).

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Cada prueba objetiva no realizada por el alumnado tiene una calificación de cero.

Solo se repetirá la prueba objetiva en el caso de alumnos con falta de asistencia debidamente justificada mediante la certificación por un organismo oficial y con el visto bueno por el/la profesor/a afectado.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas, utilicen el móvil o cualquier otro dispositivo electrónico o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio de la profesora, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

4.4.8 ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Los alumnos absentistas serán evaluados mediante un examen final en la evaluación ordinaria en las mismas condiciones que el resto de sus compañeros.

4.4.9 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Los alumnos suspensos en la evaluación ordinaria tienen una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctica sobre los contenidos de cada curso correspondiente.

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

4.4.10 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.
- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a

las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS NO SIGNIFICATIVAS

Instrucciones claras. Se pueden repetir las que se han dado a todo el grupo y, en algunos casos, por escrito.

Supervisar si traen el material adecuado. Sentarles cerca del profesor si se advierte que con otros compañeros se distraen.

Se pueden considerar plazos de entrega más largos.

Valoración de sus logros, refuerzo positivo.

4.5 DIBUJO TÉCNICO II de 2º BACHILLERATO

4.5.1 OBJETIVOS GENERALES

El dibujo técnico desarrolla en el alumnado capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos del Bachillerato.

A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así a su respeto, conservación y mejora. En la actualidad, el lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes en los campos del diseño, la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

Siendo el dibujo técnico una forma de expresión gráfica con carácter universal, dotada de características y lenguaje específicos, es obvio que se convierta en un complemento que mejora la comunicación. Esta mejora se consigue, además, a través de los intercambios comunicativos que se generan en el aula, de la explicación de los procesos que se

desarrollan, de la argumentación de las soluciones adoptadas, de la valoración de los proyectos y del uso del vocabulario específico de la materia.

El auge de soportes informáticos y tecnología digital está dando una dimensión especial al dibujo técnico. En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto de transmisoras como de generadoras, de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

La concepción del conocimiento científico para conocer y aplicar los métodos y buscar posibles soluciones a problemas se refuerza a través del dibujo técnico y el diseño. La realización de diseños y proyectos implica la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades, lo que desarrolla la capacidad de aprender a aprender, el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor, el sentido crítico y la iniciativa personal.

Asimismo, mediante el trabajo en equipo se potencia la participación activa e inclusiva, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas para el desarrollo y mejora del entorno personal y social.

El dibujo técnico contribuye al desarrollo de la creatividad y a la apreciación y valoración de la creación artística como medio de disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación, respeto y divulgación.

4.5.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde diferentes perspectivas, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico- matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD (*Computer Aided Design*) forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.

4.5.3 DIBUJO TÉCNICO II: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE, E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. 1º BACHILLERATO.

DIBUJO TÉCNICO II			
Fundamentos geométricos.			
1ª EVALUACIÓN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la Unidad Didáctica)
<p>1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.</p> <p>1.2. Analizar la aplicación de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas para la resolución de problemas técnicos, valorando su aportación estética, contribuyendo a su disfrute y conservación.</p> <p>2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.</p>	<p>– La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.</p> <p>– Resolución de problemas geométrico-matemáticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionalidad. Proporción áurea: aplicaciones. • Equivalencia de figuras planas. <p>– Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.</p>	<p>Trabajo en grupo de análisis de estructuras geométricas de un edificio significativo de la arquitectura contemporánea en Madrid, utilizando aplicaciones digitales.</p>	<p>Presentación en grupo mediante medios TIC y el conjunto de láminas de ejercicios prácticos se valoran al 40%</p> <p>Trabajo en grupo. 1.1. 1.2</p> <p>Actividades de dibujo 2.2 2.3 2.4. 3.7 Resolución de problemas</p>

<p>2.2. Resolver problemas geométrico-matemáticos aplicando la relación entre los ángulos y la circunferencia.</p> <p>2.3. Resolver problemas geométrico-matemáticos aplicando el concepto de lugar geométrico.</p> <p>2.4. Resolver tangencias y otros problemas geométrico-matemáticos aplicando los conceptos de potencia de un punto con respecto a la circunferencia con una actitud de rigor en la ejecución.</p> <p>2.5. Conocer las diferentes transformaciones geométricas y su aplicación para la resolución de problemas.</p> <p>2.6. Conocer el origen y trazar curvas cónicas, identificando sus principales elementos y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y</p>	<p>– Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inversión: determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias. Problemas de Apolonio. • Homología: determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. • Afinidad: determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. <p>– Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origen, propiedades y métodos de construcción. Trazado con y sin herramientas digitales. Aplicaciones. 	<p>Ejercicios de problemas geométrico-matemáticos aplicando la relación entre los ángulos y la circunferencia.</p> <p>Ejercicios de problemas geométrico-matemáticos aplicando el concepto de lugar geométrico.</p> <p>Ejercicios de tangencias y otros problemas geométrico-matemáticos aplicando los conceptos de potencia y tangencias</p> <p>Ejercicios de problemas de aplicación de transformaciones geométricas.</p> <p>Ejercicios de curvas cónicas.</p> <p>Ejercicios de curvas técnicas.</p>	<p>2.2 2.3 2.4. 3.7</p> <p>Prueba objetiva sobre ángulos y circunferencia, lugar geométrico, potencia 12%</p> <p>2.2 2.3 2.4. 3.7</p> <p>Ejercicios de transformaciones. 2.1 3.7</p> <p>Problemas de transformaciones 2.5. 3.7</p> <p>Problemas de tangencias 2.4. 3.7</p> <p>Prueba objetiva de tangencias y transformaciones 12% 2.1 2.4. 2.5 3.7</p> <p>Actividades de dibujo de curvas cónicas. 2.6. 3.7</p>
---	--	--	--

<p>métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.</p> <p>2.7. Conocer el origen de las curvas técnicas y sus aplicaciones. Hélices y curvas cíclicas.</p> <p>3.7. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pertenencia de un punto. • Rectas tangentes. • Intersección con una recta. <p>– Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origen y trazado. • Aplicaciones. 		<p>Actividades de dibujo de curvas técnicas 2.7 3.7</p> <p>Una prueba final sobre los contenidos de toda la evaluación 36% 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7</p>
--	---	--	--

SISTEMA DIÉDRICO

2º EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la Unidad Didáctica)
<p>3.1. Visualizar en el espacio las posiciones relativas de puntos, rectas, planos y figuras tridimensionales.</p> <p>3.2. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.</p>	<p>– Sistema diédrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de segmentos. • Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. • Ángulos: entre rectas, entre planos, entre recta y plano. 	<p>A.- Láminas de problemas de punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de segmentos.</p> <p>B.- Láminas resolución de problemas de: Figuras contenidas en planos.</p>	<p>Conjunto de láminas de actividades de dibujo y prácticas se valoran al 40%</p> <p>Láminas A.</p> <p>3.1 3.2. 3.7</p>

<p>3.3. Representar cuerpos geométricos y de revolución, en sus posiciones características respecto a los planos de proyección, y obtener su desarrollo, aplicando los fundamentos del sistema diédrico.</p> <p>3.5. Determinar, en sistema diédrico, secciones planas, y su verdadera magnitud, de poliedros regulares y otras figuras tridimensionales.</p> <p>3.7. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>Ángulos con los planos de proyección. Verdadera magnitud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giros y cambios de plano. Aplicaciones. <ul style="list-style-type: none"> • Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. Desarrollos. Posiciones características. Secciones principales. Otras secciones. Intersección con una recta. • Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Desarrollos. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Intersección con una recta. • Representación de cuerpos de revolución rectos y oblicuos: cilindros y conos. <p>Representación de la esfera. Secciones planas. Intersección con una recta.</p>	<p>Abatimientos y verdaderas magnitudes. Ángulos: entre rectas, entre planos, entre recta y plano. Ángulos con los planos de proyección. Verdadera magnitud. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.</p> <p>C.- Láminas de problemas de Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. Desarrollos. Posiciones características. Secciones principales. Otras secciones. Intersección con una recta.</p> <p>D.- Láminas de problemas de: Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Desarrollos. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Intersección con una recta.</p> <p>Representación de cuerpos de revolución rectos y oblicuos: cilindros y conos</p> <p>Representación de la esfera. Secciones planas. Intersección con una recta.</p>	<p>Láminas B.</p> <p>3.2. 3.7</p> <p>Prueba objetiva 12% Contenidos A y B</p> <p>3.1. 3.2. 3.7</p> <p>Láminas C.</p> <p>3.3 3.5. 3.7</p> <p>Láminas D.- 3.3. 3.5. 3.7</p> <p>Láminas 3.5. 3.7</p>
--	--	--	---

			Una prueba final sobre los contenidos de toda la evaluación 36% 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN			
3ª EVALUACIÓN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la Unidad Didáctica)
<p>3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.</p> <p>3.5. Determinar, en sistema diédrico y axonométrico, secciones planas, y su verdadera magnitud, de poliedros regulares y otras figuras tridimensionales.</p> <p>3.6. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.</p>	<p>– Sistema axonométrico oblicuo. Proyección cilíndrica oblicua.</p> <p>– Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	<p>Actividades de Sistema axonométrico oblicuo. Proyección cilíndrica oblicua.</p> <p>Proyecto gráfico de Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	<p>Conjunto de láminas de ejercicios prácticos y problemas valoran al 40%</p> <p>Actividades de Sistema axonométrico oblicuo. Proyección cilíndrica oblicua.</p> <p>3.4 3.5. 3.7</p> <p>Prueba objetiva de sistema axonométrico 12% 3.4. 3.5 3.7</p>

<p>3.7. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas. 	<p>Actividades de Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas</p>	<p>Proyecto gráfico de Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. 3.6. 3.7</p> <p>Actividades de Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas. 3.4. 3.7</p>
<p>3.7. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p> <p>4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando croquis y planos, conforme a la normativa UNE e ISO.</p> <p>4.2. Representar las vistas necesarias de un objeto tridimensional con la acotación conforme a normas UNE e ISO, valorando la claridad, precisión y limpieza.</p>	<p style="text-align: center;">Normalización y documentación gráfica de proyectos</p> <ul style="list-style-type: none"> – Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas con acotación normalizada. Croquis y planos de taller, de piezas y de conjuntos. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. – Diseño, ecología y sostenibilidad. – Proyectos en colaboración. Fases de elaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. – Planos de montaje sencillos. Tipos de planos: de situación, de montaje, de 	<p>Láminas de Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas con acotación normalizada. Croquis y planos de taller, de piezas y de conjuntos. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.</p> <p>Proyecto de diseño basado en criterios de diseño, ecología y sostenibilidad.</p> <p>Planos de montaje sencillos. Tipos de planos: de situación, de montaje, de conjunto, de instalación,</p>	<p style="text-align: center;">Láminas 3.7 4.1 4.2</p> <p style="text-align: center;">Proyecto 3.7. 4.1. 4.2</p>

	<p>conjunto, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p> <p>Elaboración e interpretación</p>	<p>de detalle, de fabricación o de construcción.</p> <p>Elaboración e interpretación</p>	<p>Una prueba final sobre los contenidos de toda la evaluación 36%</p> <p>3.4 3.5. 3.6</p> <p>3.7. 4.1. 4.2</p>
<p>3.7. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p> <p>4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando croquis y planos, conforme a la normativa UNE e ISO.</p> <p>4.2. Representar las vistas necesarias de un objeto tridimensional con la acotación conforme a normas UNE e ISO, valorando la claridad, precisión y limpieza.</p> <p>5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.</p>	<p>Sistemas CAD.</p> <p>– Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.</p> <p>– Aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</p> <p>– Dibujo vectorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2D: dibujo y edición, creación bloques, visibilidad de capas. • 3D: inserción y edición sólidos, galerías y bibliotecas de modelos. Texturas. • Selección encuadre, iluminación y punto de vista. 	<p>Proyecto de diseño y dibujo vectorial en aplicación CAD</p>	<p>Proyecto de diseño y dibujo vectorial en aplicación CAD</p> <p>3.7 4.1 4.2 5.1</p>

4.5.4 METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN EL BACHILLERATO

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales se **reproducen** los contenidos explicados en el aula.
- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de un **problema geométrico** cada alumno deba tomar decisiones demostrando la comprensión de los fundamentos geométricos de cada tema.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.
- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con **diferentes niveles y aptitudes**, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.
- La metodología didáctica del bachillerato favorecerá la capacidad del alumno para **aprender por sí mismo**, para **trabajar en equipo** y para **aplicar los métodos apropiados de investigación**. De igual modo subrayará la relación de los aspectos teóricos de las materias con sus aplicaciones prácticas.
- Se animará a los alumnos a que diseñen ejercicios propios y a que busquen solución a problemas planteados por ellos mismos.
- Se propondrá con frecuencia la búsqueda por parte de los alumnos de los fundamentos que se esconden tras determinados mecanismos geométricos.
- Se fomentará la **participación activa** de los alumnos.
- Se utilizarán los **medios informáticos** del aula para explicar los contenidos de forma mas dinámica.
- Al tiempo que el profesor explique cada unidad, se irán resolviendo los problemas oportunos. Al finalizar cada tema, se continuará resolviendo ejercicios, que se propondrán para ser trabajados en clase o en casa y seguidamente se acordará con los alumnos la fecha del examen de ese tema.
- Se utilizará la metodología de **clase invertida** en determinados temas para fomentar un aprendizaje activo y resolución de problemas en el aula con el profesor como guía.
- Se utiliza el aula virtual como organizadora de todos los contenidos y actividades,

utilizando escalas numéricas y/o rúbricas en la evaluación.

4.5.4.1 ALUMNOS DE EXCELENCIA

Características del Programa de Excelencia:

- Los alumnos que cursen este programa realizarán un proyecto de investigación que se desarrollará a lo largo de todo el primer curso y parte del segundo.
- En el programa de excelencia se organizan actividades, cursos o seminarios de profundización en las distintas materias que componen el plan de estudios, a las cuales asisten de manera voluntaria los alumnos según sus intereses académicos y personales. Estas actividades se realizan fuera del horario lectivo.

Teniendo en cuenta estas características la metodología a seguir será la siguiente:

- Se procurará profundizar en las peculiaridades de los contenidos, proponiendo la realización de ejercicios adicionales, de mayor dificultad.
- Se facilitará a los alumnos de forma regular a través de Classroom el acceso a artículos, documentos, webs, que desarrollan temas relacionados con la aplicación profesional y artística del Dibujo Técnico, en el entorno del Diseño Industrial, Arquitectura, Diseño Gráfico, etc.

Por otra parte, los alumnos que van a desarrollar sus **proyectos de investigación** en el entorno de la materia del Dibujo Técnico, dispondrán de un tutor, que será la misma profesora de la materia, y que colaborará, ayudará, orientará...en todos aquellos aspectos que sean necesarios para la óptima realización de este trabajo, desde la elección del tema, o la inscripción en la secretaría del Centro, hasta la presentación final.

El tiempo en el que la profesora podrá colaborar será los jueves por la tarde una vez terminado el horario de mañana, y en cualquier otro momento en el que fuera de clase los alumnos y el profesor dispongan de tiempo.

El resto de alumnos aunque estén desarrollando proyectos de otras materias serán atendidos por el profesor en los horarios expresados anteriormente.

El horario de tarde se utilizará para profundizar en aspectos concretos próximos a la materia, preparación de prácticas y especialmente asistencia a conferencias.

4.5.5 MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Libro de texto recomendado:

2º de Bachillerato (Dibujo técnico 2):

Dibujo técnico 2, Editorial Editex. ISBN: 978-84-9078-769-4

Se utiliza regla milimetrada, escuadra, cartabón, compás y transportador de ángulos.

Se utiliza como libro de texto los libros de Dibujo Técnico, de la Editorial EDITEX.

El aula dispone de **Pizarra Digital** interactiva sobre la que se dibuja y exponen los contenidos así como de **ordenadores portátiles** para cada alumno.

En la pizarra de pared se realizan las explicaciones necesarias ayudándose de tizas de colores y de materiales de dibujo específicos.

El Departamento dispone de libros de texto de otras Editoriales y de otros materiales específicos de los diversos temas tratados.

Diversas páginas **web** de internet sirven de apoyo a todos los contenidos, proponiendo **vídeos** con las explicaciones de los diferentes trazados. Además se realizarán vídeos propios en aquellos casos en los que no se disponga de material ya editado publicándolos en el aula virtual.

Se organiza toda la materia en torno al **Aula Virtual**, proponiendo materiales, planteando actividades y evaluando a través de rúbricas en las actividades propuestas.

Se iniciará a los alumnos en el manejo de programas de Diseño asistido por ordenador.

4.5.6 PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Criterios generales:

40% actividades y 60% exámenes

Apuntes y ejercicios de clase: Se calificará positivamente, siempre que se presente con todos los contenidos teóricos y ejercicios que la profesora haya ido indicando para ello, además del correcto orden, limpieza, expresión escrita, ortografía y caligrafía.

La custodia de los trabajos y actividades será responsabilidad de los alumnos/as, que tendrán la obligación de conservarlos en buenas condiciones y ordenados cronológicamente.

Las láminas de **actividades y ejercicios**, así como los **proyectos**, se deben entregar en el plazo indicado, pasado ese plazo no se evaluarán a no ser que exista una causa debidamente justificada. Las faltas y la justificación de porqué no se han entregado los trabajos en fecha se realizará través de Raíces o correo Educamadrid

Cada actividad tendrá un único **plazo de entrega**, amplio de diez días, para dar la posibilidad de revisar y corregir errores antes de la entrega.

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Cada prueba objetiva no realizada por el alumnado tiene una calificación de cero.

Solo se repetirá la prueba objetiva en el caso de alumnos con falta de asistencia debidamente justificada mediante la certificación por un organismo oficial y con el visto bueno por el/la profesor/a afectado.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas, utilicen el móvil o cualquier otro dispositivo electrónico o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones, siendo el aprobado un 5 (se redondeará a partir del 4,5)

4.5.7 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Hay una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctico para mejorar los resultados de los alumnos suspensos sobre los contenidos de cada evaluación, después de celebradas las correspondientes sesiones de evaluación en cada trimestre. Prevalecerá la mejor calificación obtenida entre la evaluación y el ejercicio de recuperación correspondiente.

En junio, los alumnos suspensos o aprobados por media aritmética de tres las evaluaciones, podrán realizar una prueba objetiva escrita y dibujada, de carácter teórico-práctico, sobre los contenidos del curso que permiten subir la calificación final de Junio (nunca bajarla).

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Solo se repetirá la prueba objetiva en el caso de alumnos con falta de asistencia debidamente justificada mediante la certificación por un organismo oficial y con el visto bueno por el/la profesor/a afectado.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas, utilicen el móvil o cualquier otro dispositivo electrónico o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

4.5.8 ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Los alumnos absentistas serán evaluados mediante un examen final en la evaluación ordinaria en las mismas condiciones que el resto de sus compañeros.

4.5.9 ALUMNOS CON LA MATERIA DE 1º BACHILLERATO PENDIENTE

Obtendrán una nota media de 5 si aprueban las dos primeras evaluaciones de 2º curso y realizan las actividades de Geometría Plana de 1º propuestas a través de Classroom. Estas actividades se deben entregar en plazo y aprobar con una nota mínima de 5 puntos.

Aquellos alumnos que deseen obtener mas nota en la materia, pueden realizar una prueba objetiva el miércoles día 24 de abril de 2024 a 7ª hora, esta fecha puede ser modificada atendiendo a las necesidades de los alumnos, siempre que haya acuerdo unánime entre ellos.

4.5.10 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Los alumnos suspensos en la evaluación ordinaria tienen una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctica sobre los contenidos, criterios y competencias de todo el curso.

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas, utilicen el móvil o cualquier otro dispositivo electrónico o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

4.5.11 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales.

- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.
- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS NO SIGNIFICATIVAS
--

Instrucciones claras. Se pueden repetir las que se han dado a todo el grupo y, en algunos casos, por escrito.

Supervisar si traen el material adecuado. Sentarles cerca del profesor si se advierte que con otros compañeros se distraen.

Se pueden considerar plazos de entrega más largos.
--

Valoración de sus logros, refuerzo positivo.
--

4.6 DIBUJO ARTÍSTICO I de 1º BACHILLERATO

4.6.1 OBJETIVOS GENERALES

Dibujar significa que la mirada debe convertirse en observación precisa y contemplación, para poder abstraer y sintetizar a través de la expresión gráfica la información de la realidad que nos rodea. El dibujo es, pues, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica. Su desempeño solicita comprender su lenguaje, y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Desde este punto de vista del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no podemos olvidar los avances que los artistas han conseguido a lo largo de la historia, las soluciones que han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de sus obras ayuda a encontrar los caminos que ya han recorrido en la búsqueda de respuestas, y de los que nos podemos servir en nuestra propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal en cuanto que es una actividad intelectual, un medio de análisis y conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de las actividades creadoras e imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas.

Sin embargo, dibujar no es solo el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, sino también de expresión y comunicación, proyectamos nuestra visión del mundo no solo a través del estudio atento y analítico, también interviene nuestra imaginación reinventando la realidad. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de nuestros pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, es nuestro primer intento de apropiarnos del espacio. El trazo, el gesto del artista, revelan sin duda su necesidad creativa. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, uno de los objetivos principales de las materias de Dibujo Artístico I y II es la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual. Asimismo, un segundo objetivo fundamental es promover una sensibilidad estética hacia todo tipo de obras, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

4.6.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.

El dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época ayuda al alumnado a valorarlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, valorando la relevancia de su promoción y conservación.

Comparar y apreciar, de forma razonada y compartida, mediante producciones orales y escritas, la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos artísticos, debe promover en el alumnado la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas, de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades del disfrute del arte.

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, sin prejuicios, y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, de los recursos y de las técnicas que son necesarios en todo proceso creativo.

Reconocer las dificultades plásticas que se plantean a lo largo de este proceso, ayudará a valorarlo. Además, un análisis crítico y reflexivo, mediante producciones orales y escritas, de la expresividad gráfica presente en toda producción plástica ayudará al alumnado a utilizar correctamente el vocabulario y la terminología específicos.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades, favoreciendo así la consecución de una conciencia visual y, de forma más ambiciosa, el desarrollo del deleite estético ante cualquier manifestación cultural o artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.

La acción de dibujar supone una actitud de apertura, una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la propia interpretación que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma, y por otro, propicia la expresión inmediata y directa del artista y su visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo artístico.

Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir la propia imaginación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas

contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que los artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales y técnicas disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad o la apropiación y ubicación en el espacio del ser humano. A pesar de las grandes diferencias que podemos encontrar en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite que la percepción y representación del espacio se ha realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación artística, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente de las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y época, favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas diferentes a la propia del artista que crea. También puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad) y explorar la presencia del dibujo como medio primero de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que toda creación artística nueva no rompe nunca totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de su propia identidad cultural como apoyo y base para enriquecer sus producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CC1, CC3. CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilita al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos.

Al mismo tiempo que método de conocimiento, el dibujo es método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a ser nuestras huellas expresivas y comunicativas, consiguiendo exteriorizar con ellas nuestra propia visión de la realidad y nuestro mundo interior.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, deberemos facilitarle unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, puede seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento,

experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del clarooscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos distintos planteamientos, de forma ajustada a la intención inicial, el alumnado debe seleccionar las técnicas más adecuadas, buscando además innovar en su uso para conseguir resultados personales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

La observación creciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encaje y del encuadre se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que las rodea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo

académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, como pueden ser el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, ofrece al alumnado la importancia de establecer una planificación adecuada y una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar supone asumir importantes riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener muy presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando, así como la relevancia de asumir responsabilidades y respetar las opiniones de los demás. Todo este proceso ayuda a descubrir al alumnado que debe adaptar la planificación inicial ante posibles dificultades o cambios exigidos por el propio diseño de la producción.

Evaluar todo el proyecto y sus fases, descubriendo los posibles errores y aciertos antes de llevarlo a la práctica, facilita el proceso posterior de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad a la hora de afrontar posibles proyectos profesionales en el futuro.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

4.6.3 UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

DIBUJO ARTÍSTICO I			
UNIDAD DIDÁCTICA I: DIBUJO MI ENTORNO			
1ª EVALUACIÓN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN <small>(Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)</small>
<p>1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</p> <p>1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.</p> <p>2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el</p>	<p>Concepto e historia del dibujo artístico</p> <ul style="list-style-type: none"> – El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. – El dibujo en el arte: <ul style="list-style-type: none"> ▪ El dibujo como instrumento de trabajo, primeros planos arquitectónicos y de obra civil. ▪ Cuadernos de notas y de viaje. Herbarios y estudios de la 	<p>Presentación sobre Cuadernos de notas y de viaje. Herbarios y estudios de la naturaleza</p> <p>Dibujos de encajado.</p> <p>Dibujos de análisis de formas a línea</p> <p>Reto: dibujo de línea única.</p>	<p>Presentación sobre Cuadernos de notas y de viaje. Herbarios y estudios de la naturaleza. 1.1 1.2</p> <p>Dibujos de encajado. 3.2. 8.2</p> <p>Dibujos de análisis de formas a línea 3.1 3.2. 8.2</p> <p>Reto: dibujo de línea única. 3.1 3.2</p>

<p>dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</p> <p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.</p> <p>4.1. Aportar una huella y gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación personal.</p> <p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que establecen.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones a través creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p> <p>8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y análisis del mismo.</p> <p>8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</p>	<p>naturaleza a través del dibujo (s. XIV y XV).</p> <p>La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>_ Terminología y materiales del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soportes y técnicas, relación entre ambos. <p>– La línea: trazo y grafismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La línea y la percepción de bordes. <p>– El boceto o esbozo. Introducción al encaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuadernos de bocetos de artistas: Leonardo da Vinci, Goya, Van Gogh, Picasso, Andy Warhol, Frida Kahlo. <p>– Representación analítica y sintética de las formas</p> <p>– Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, <i>gouache</i>, rotuladores, entre otras.</p>	<p>Dibujos de modelo del natural a lápiz/tinta/cera/conté/rotulador.</p> <p>Reto: dibujos tema libre, expresión propia.</p> <p>Trabajo sobre cuadernos de bocetos de artistas.</p> <p>Reto: Cuaderno de artista de bocetos</p>	<p>Dibujos de modelo del natural a lápiz/tinta/cera/conté/rotulador. 3.1 3.2 4.1 5.2 8.1 8.2</p> <p>Reto: dibujos tema libre, expresión propia. 3.1 3.2 4.1 5.2 8.1 8.2</p> <p>Trabajo sobre cuadernos de bocetos de artistas. 2.1 2.2 5.1</p> <p>Reto: Cuaderno de artista de bocetos 3.2. 4.1. 5.2 8.1 8.2</p> <p>Producciones /investigación escritas /orales 10%</p> <p>Ejercicios de apuntes o bocetos 10%</p> <p>Dibujos 30%</p> <p>Retos 20%</p> <p>Examen 30%</p>
---	--	--	---

	– Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad e impacto ambiental.		
UNIDAD DIDÁCTICA II: LUZ Y VOLUMEN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN <small>(Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)</small>
<p>1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</p> <p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.</p> <p>2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</p> <p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales (punto, línea,</p>	<p>Concepto e historia del dibujo artístico</p> <p>– El dibujo en el arte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las Academias. El coleccionismo (s. XVII y XVIII). • Obras más representativas de diferentes artistas. Giotto, Gentile de Fabriano, Pisanello, Piero de la Francesca, Paolo Uccello, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Tiziano, Rafael, J.E. Liotard, Rosalba Carriera, W. Turner, Piranesi, Goya, entre otros. <p>La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>– Terminología y materiales del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soportes y técnicas, relación entre ambos. <p>– La línea: trazo y grafismo.</p>	<p>Presentación identificando dibujos de volumen y claroscuro de diversos artistas. Dibujos de Academia.</p> <p>Dibujos de modelo natural: carboncillo, lápiz, sanguina de valoración tonal y claroscuro.</p> <p>Reto: Dibujo propio en carboncillo/ lápiz/sanguina de valoración tonal y claroscuro.</p>	<p>Presentación identificando dibujos de volumen y claroscuro de diversos artistas. Dibujos de Academia. 1.1 1.2 2.1 2.2 5.1</p> <p>Dibujos de modelo natural: carboncillo, lápiz, sanguina de valoración tonal y claroscuro. 3.1 4.1 8.1 8.2</p> <p>Reto: Dibujo propio en carboncillo/ lápiz/sanguina de valoración tonal y claroscuro. 3.1 3.2 4.1 5.2 8.1 8.2</p>

<p>forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.</p> <p>4.1. Aportar una huella y gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación personal.</p> <p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que establecen.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones a través creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p> <p>8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y análisis del mismo.</p> <p>8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La línea como configuradora de relieve. • Las tramas. La trama en el grabado y en la pintura. La serigrafía y el <i>pop art</i>. <p>– Representación analítica y sintética de las formas</p> <p>– Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, <i>gouache</i>, rotuladores, entre otras.</p> <p>– Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad e impacto ambiental.</p> <p>La luz, el claroscuro y el color</p> <p>_ La luz y el volumen. _ Tipos de luz e iluminación. _ Valoración tonal y claroscuro</p> <p>Percepción y ordenación del espacio</p> <p>– Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.</p>	<p>Dibujos modelo natural: valoración tonal y claroscuro. Tramas</p> <p>Reto: Dibujo propio de valoración tonal y claroscuro. Tramas Dibujos con línea como configuradora de relieve.</p> <p>Dibujos experimentando la perspectiva a línea.</p> <p>Reto: Dibujos del entorno del centro incidiendo en perspectiva.</p>	<p>Dibujos modelo natural: valoración tonal y claroscuro. Tramas 3.1 4.1 8.1 8.2</p> <p>Reto: Dibujo propio de valoración tonal y claroscuro. Tramas 3.1 3.2 4.1 5.2 8.1 8.2</p> <p>Dibujos con línea como configuradora de relieve. 3.1 3.2 8.1 8.2</p> <p>Dibujos experimentando la perspectiva a línea. 8.2</p> <p>Reto: Dibujos del entorno del centro incidiendo en perspectiva. 8.1 8.2</p> <p>Producciones/investigación escritas /orales 10%</p> <p>Ejercicios de apuntes o bocetos 10%</p> <p>Actividades 30%</p> <p>Retos 20%</p> <p>Examen 30%</p>
---	--	--	---

UNIDAD DIDÁCTICA III:

COLOR

<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)</p>	<p>CONTENIDOS</p>	<p>ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE</p>	<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)</p>
<p>1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</p> <p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.</p> <p>2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.</p>	<p>Concepto e historia del dibujo artístico</p> <ul style="list-style-type: none"> Obras más representativas de diferentes artistas. Giotto, Gentile de Fabriano, Pisanello, Piero de la Francesca, Paolo Uccello, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Tiziano, Rafael, J.E. Liotard, Rosalba Carriera, W. Turner, Piranesi, Goya, entre otros. <p>El color</p> <p>– Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz-color pigmento.</p> <p>– Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.</p> <p>– Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.</p> <p>La expresión gráfica y sus recursos elementales</p>	<p>Presentación sobre teoría del color.</p> <p>Trabajo sobre gamas cromáticas basados en obras de artistas representativos.</p> <p>Presentación sobre Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.</p> <p>Dibujos en pastel, acuarela, <i>gouache</i>, rotuladores trabajando diferentes aspectos del color.</p> <p>Reto: Dibujos propios en pastel, acuarela, <i>gouache</i>, rotuladores</p>	<p>Presentación sobre teoría del color. 7.3</p> <p>Trabajo sobre gamas cromáticas basados en obras de artistas representativos. 1.1 1.2 2.1 2.2 5.1. 7.3</p> <p>Presentación sobre Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. 5.1. 7.3</p> <p>Dibujos en pastel, acuarela, <i>gouache</i>, rotuladores trabajando diferentes aspectos del color. 3. 2 4.1 4.2 7.3</p> <p>Reto: Dibujos propios en pastel, acuarela, <i>gouache</i>,</p>

<p>4.1. Aportar una huella y gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación personal.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.</p> <p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que establecen.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones a través creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos de técnicas como el claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>7.3. Conocer y saber utilizar los fundamentos teóricos y prácticos del color para su utilización plástica.</p> <p>7.4. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Terminología y materiales del dibujo. • Soportes y técnicas, relación entre ambos. – Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, <i>gouache</i>, rotuladores, entre otras. – Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad e impacto ambiental. <p>Tecnologías y herramientas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> – Introducción a programas de pintura y dibujo digital. – Dibujo vectorial. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística. – Introducción al dibujo en movimiento. 	<p>utilizando la expresividad del color.</p> <p>Dibujos con programas de pintura y dibujo vectorial trabajando diferentes aspectos del color.</p> <p>Trabajo de introducción al dibujo en movimiento: formas y color en movimiento.</p>	<p>rotuladores utilizando la expresividad del color. 3.1 3.2 4.1 4.2 5.2 7.2 7.3</p> <p>Dibujos con programas de pintura y dibujo vectorial trabajando diferentes aspectos del color. 3.1 3.2 4.1 4.2 7.2 7.3 7.4</p> <p>Trabajo de introducción al dibujo en movimiento: formas y color en movimiento. 3.1 3.2 4.1 4.2 5.2 7.2 7.3 7.4</p> <p>Producciones/investigación escritas /orales 10%</p> <p>Ejercicios de apuntes o bocetos 10%</p> <p>Actividades 30%</p> <p>Retos 20%</p> <p>Examen 30%</p>
---	--	---	---

UNIDAD DIDÁCTICA IV

¿Y EL PUNTO?

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
<p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.</p> <p>2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</p> <p>4.1. Aportar una huella y gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación personal.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.</p> <p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que establecen.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de</p>	<p>La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>_ Terminología y materiales del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soportes y técnicas, relación entre ambos. <p>_ Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, <i>gouache</i>, rotuladores, entre otras.</p> <p>_ Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad e impacto ambiental.</p> <p>_ El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El puntillismo. George Seurat. • El punto en las obras de diferentes artistas. Van Gogh, Kandinsky, 	<p>Trabajo sobre el punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.</p> <p>Dibujos dirigidos en blanco/negro y a color referenciados en artistas representativos experimentando el valor expresivo del punto</p> <p>Reto: producción propia experimentando el valor expresivo del punto. Técnica libre</p>	<p>Trabajo sobre el punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. 2.1 2.2 5.1</p> <p>Dibujos dirigidos en blanco/negro y a color referenciados en artistas representativos experimentando el valor expresivo del punto. 4.1 4.2 7.2 7.3</p> <p>Reto: producción propia experimentando el valor expresivo del punto. Técnica libre 3.1 3.2 4.1 4.2 6.2 7.3</p> <p>Producción/investigaciones escritas /orales 10%</p> <p>Ejercicios de apuntes o bocetos</p>

<p>forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p> <p>7.3. Conocer y saber utilizar los fundamentos teóricos y prácticos del color para su utilización plástica.</p>	<p>Liechtenstein, Malevich, entre otros.</p>		<p>10%</p> <p>Actividades 30%</p> <p>Retos 20%</p> <p>Examen 30%</p>
--	--	--	--

UNIDAD DIDÁCTICA V

LA FORMA

<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">(el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)</p>	<p style="text-align: center;">CONTENIDOS</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE</p>	<p style="text-align: center;">INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">(Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)</p>
<p>1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.</p> <p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que establecen.</p>	<p>Percepción y ordenación del espacio</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fundamentos de la percepción visual. – Principios de la psicología de la Gestalt. – Ilusiones ópticas. A lo largo de la historia: Arcimboldo, Mantegna, Allan Gilbert, M.C. Escher, Salvador Dalí, Duchamp. – La superposición y la relatividad del tamaño. 	<p>Presentación sobre los fundamentos de percepción visual y leyes de percepción de la forma.</p> <p>Presentación sobre diferentes tipologías de la forma.</p> <p>Dibujos de aplicación y combinación de formas.</p>	<p>Presentación sobre los fundamentos de percepción visual y leyes de percepción de la forma. 2.1 2.2 5.1</p> <p>Presentación sobre diferentes tipologías de la forma.</p> <p>Dibujos de aplicación y combinación de formas. 4.2 6.1 7.1 7.2 7.3 7.4</p>

<p>5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones a través creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p> <p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p> <p>7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos de técnicas como el claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>7.4. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p> <p>9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo.</p>	<p>La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <ul style="list-style-type: none"> – La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones. – Niveles de iconicidad de la imagen. – Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, <i>gouache</i>, rotuladores, entre otras. – Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad e impacto ambiental. <p>Tecnologías y herramientas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> – Introducción a programas de pintura y dibujo digital. – Dibujo vectorial. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística. – Introducción al dibujo en movimiento. 	<p>Dibujos dirigidos experimentando los diferentes niveles de iconicidad en diferentes técnicas y dibujo vectorial.</p> <p>Reto: dibujos de creación propia experimentando los diferentes niveles de iconicidad. Técnica libre.</p>	<p>Dibujos dirigidos experimentando los diferentes niveles de iconicidad en diferentes técnicas y dibujo vectorial. 4.2 6.1 6.2 7.1 7.2 7.3 7.4 7.4</p> <p>Reto: dibujos de creación propia experimentando los diferentes niveles de iconicidad. Técnica libre. 4.2 5.2 6.1 6.2 7.1 7.2 7.3 7.4 7.4</p> <p>Producción/investigación escritas /orales 10%</p> <p>Ejercicios de apuntes o bocetos 10%</p> <p>Actividades 30%</p> <p>Retos 20%</p> <p>Examen 30%</p>
--	---	--	---

UNIDAD DIDÁCTICA VI

LA COMPOSICIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN <small>(Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)</small>
<p>1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.</p> <p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que establecen.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones a través creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p> <p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior,</p>	<p>Percepción y ordenación del espacio</p> <p>– La composición como método:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El equilibrio compositivo. • Centros de interés. Regla de los impares. • Direcciones visuales. • Ley de la mirada. Limitación del enfoque. • El contraste. • Ley del horizonte. • Aplicaciones. <p>– Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.</p> <p>La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>– La línea: trazo y grafismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La línea objetual. Piet Mondrian. 	<p>Presentación sobre los principios compositivos fundamentales y sintaxis visual.</p> <p>Investigación sobre la composición y uso de la línea objetual: Mondrian.</p> <p>Trabajo de análisis: Las tramas. La trama en el grabado y en la pintura. La serigrafía y el <i>pop art</i>.</p> <p>Actividades sencillas de experimentación de los diferentes principios compositivos.</p> <p>Proyecto colaborativo de creación de un</p>	<p>Presentación sobre los principios compositivos fundamentales y sintaxis visual. 2.1 5.1</p> <p>Investigación sobre la composición y uso de la línea objetual: Mondrian. 1.1 1.2 2.1 2.2 5.1</p> <p>Trabajo de análisis: Las tramas. La trama en el grabado y en la pintura. La serigrafía y el <i>pop art</i>. 2.1 2.2 5.1</p> <p>Actividades sencillas de experimentación de los diferentes principios compositivos. 4.2 6.1 6.2 7.1 7.2</p>

<p>experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p> <p>7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos de técnicas como el claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>9.1 Planificar proyectos gráficos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollará, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar proyectos gráficos en grupo enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, aplicando los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.</p> <p>9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo el proceso como un instrumento de mejora del resultado final.</p> <p>9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo.</p> <p>9.5. Entender y saber representar la forma de los objetos como consecuencia de su estructura interna, valorando las aportaciones de terceros en el marco de un trabajo conjunto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Las tramas. La trama en el grabado y en la pintura. La serigrafía y el <i>pop art</i>. <p>Concepto e historia del dibujo artístico</p> <p>– Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.</p> <p>– El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos.</p> <p>Tecnologías y herramientas digitales</p> <p>– Introducción a programas de pintura y dibujo digital.</p> <p>– Dibujo vectorial. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.</p> <p>F. Proyectos gráficos colaborativos.</p> <p>– La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Principales criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. Asignación de roles en el trabajo de grupo. <p>– Fases de los proyectos gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición del objetivo e idea principal. Trabajos previos y de planificación: selección de herramientas, técnicas y soportes. 	<p>producto de diseño editorial.</p> <p>Proyecto colaborativo de diseño de un producto artístico en gran formato.</p>	<p>Proyecto colaborativo de creación de un producto de diseño editorial.</p> <p>6.1 7.1 7.2 9.1 9.2 9.3 9.4. 9.5</p> <p>Proyecto colaborativo de diseño de un producto artístico en gran formato.</p> <p>6.1 7.1 7.2 9.1. 9.2 9.3 9.4. 9.5</p> <p>Producción/investigación escritas /orales 10%</p> <p>Ejercicios de apuntes o bocetos 10%</p> <p>Actividades 30%</p> <p>Retos 20%</p> <p>Proyectos 30%</p>
---	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none">• Recopilación de información.• Elaboración y desarrollo. Bocetos y maquetas.• Creación del producto.• Evaluación del resultado final. <p>– Introducción a las estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.</p> <p>– Introducción a las estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.</p>		
--	---	--	--

4.6.4 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La materia Dibujo Artístico requiere una metodología variada que abarque aspectos técnicos, expresivos e imaginativos y visuales que tengan su base en los principios de enseñanza individualizada, creativa e integradora, con el propósito de contribuir a la formación integral de la persona en una sociedad cada vez más plural.

El alumnado de Dibujo Artístico tendrá que conocer ciertos aspectos teóricos para apreciar y generar trabajos artísticos, pero el desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista eminentemente práctico. La adquisición de los conocimientos, las destrezas y las competencias clave han de producirse desde la experiencia, la experimentación y la reflexión acerca del trabajo realizado.

La práctica docente favorecerá el pensamiento divergente, mediante el cual un individuo es capaz de producir soluciones diferentes, nuevas y originales, potenciando actitudes activas y receptivas ante la sociedad y la naturaleza e impulsando, así, el desarrollo de la creatividad y de la sensibilidad. Promoverá actitudes y valores sociales de igualdad entre hombres y mujeres y el respeto a los derechos humanos para la superación de estereotipos, prejuicios o situaciones de discriminación social.

El profesorado mantendrá una actitud flexible y abierta y ha de ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos aprendidos, partiendo de los conocimientos previos y las experiencias personales del alumnado. La planificación de actividades significativas, con unos objetivos y contenidos bien definidos y claros, permitirá a los alumnos y alumnas ir adquiriendo los conocimientos y desarrollando las competencias a la vez que se expresan de un modo personal.

Para cada tema o bloque de temas se partirá de:

- 1.- Exposición teórica, con posible visionado vía web de material gráfico e ilustraciones y consulta de libros relacionados con el tema.
- 2.- Propuesta de ejercicio. Opciones. Materiales de trabajo y tiempo disponible.
- 3.- Realización.
- 4.- Seguimiento individual del desarrollo de los distintos procesos y discusión.
- 5.- Valoración del ejercicio.

Generalmente se considera que al principio de la "carrera artística", la cantidad es más importante que la calidad. Ésta surge basándose en tanteos y errores, gracias al impulso de hacer, de crear, combinado con la debida orientación y estímulos. Por tanto al menos el 80% del tiempo disponible en el aula estará dedicado a la puesta en práctica de los

contenidos por parte del alumno, dedicándose el profesor a orientar dicha actividad de forma individualizada, o insistiendo a la generalidad del grupo en los distintos aspectos que convenga resaltar a medida que los alumnos desarrollan su trabajo.

4.6.4.1 ALUMNOS DE EXCELENCIA

Características del Programa de Excelencia:

- Los alumnos que cursen este programa realizarán un proyecto de investigación que se desarrollará a lo largo de todo el primer curso y parte del segundo.
- En el programa de excelencia se organizan actividades, cursos o seminarios de profundización en las distintas materias que componen el plan de estudios, a las cuales asisten de manera voluntaria los alumnos según sus intereses académicos y personales. Estas actividades se realizan fuera del horario lectivo.

Teniendo en cuenta estas características la metodología a seguir será la siguiente:

- Se procurará profundizar en las peculiaridades de los contenidos, proponiendo la realización de ejercicios adicionales, de mayor dificultad.
- Se facilitará a los alumnos de forma regular a través de Classroom el acceso a artículos, documentos, webs, que desarrollan temas relacionados con la aplicación profesional y artística del Dibujo Artístico, en el entorno del Diseño Industrial, Arquitectura, Diseño Gráfico, Arte, etc.

Por otra parte, si la alumna fuese a desarrollar sus **proyectos de investigación** en el entorno de la materia del Dibujo Artístico, dispondrán de un tutor, que será la misma profesora de la materia, y que colaborará, ayudará, orientará...en todos aquellos aspectos que sean necesarios para la óptima realización de este trabajo, desde la elección del tema, o la inscripción en la secretaría del Centro, hasta la presentación final.

El tiempo en el que la profesora podrá colaborar será los jueves por la tarde una vez terminado el horario de mañana, y en cualquier otro momento en el que fuera de clase los alumnos y el profesor dispongan de tiempo.

El horario de tarde se utilizará para profundizar en aspectos concretos próximos a la materia, preparación de prácticas y especialmente asistencia a conferencias.

4.6.5 MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

La exposición de los aspectos teóricos de cada unidad se ilustrará con imágenes procedentes de distintos manuales relacionados con el tema, con ejemplos prácticos realizados por otros alumnos o por el profesor, con reproducciones o imágenes web de obras de Arte significativas, o incluso con documentación audiovisual sobre la obra de distintos artistas.

Para la realización de ejercicios prácticos, se utiliza un aula que dispone mesas de dibujo y de 3 caballetes con sus correspondientes tableros, además de diversos elementos susceptibles de utilización como modelos: relieves de escayola, sólidos geométricos, elementos naturales y artificiales (plantas, telas...), con los necesarios soportes para su exposición y focos para controlar la incidencia de la luz sobre ellos.

Los materiales específicos a utilizar por el alumno están ligados a cada bloque de contenidos de forma flexible:

Primer trimestre

- Lápices blandos
- Barra de grafito (6B)
- Tinta China
- Rotuladores
- Soportes: papel variado (Basick, fino - 90 gr., de embalar...)

Segundo trimestre

- Lápices blandos
- Barra de grafito (6B)
- Carboncillos, difuminas, trapos
- Barras CONTÉ
- Tinta China
- Soportes: papel Ingres, papel Canson, papel Torreón, papel de embalar.

Tercer trimestre

- Lápices blandos
- Témperas, acrílicos, tintas
- Pinceles, pocillos, trapos
- Soportes: cartulina BASICK blanca, cartulinas de colores, cartones.

4.6.6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

De cada una de las unidades temáticas se plantearán varios **ejercicios y proyectos a realizar en el aula**, sobre distintos soportes pero habitualmente de formato amplio (DIN-A3, DIN-A2, 50 x 70 cm.) que se calificarán numéricamente de 1 a 10, atendiendo a los criterios expuestos anteriormente reflejados en rúbricas o escalas numéricas que cada alumno podrá ver en su tarea de Classroom donde serán calificadas.

Además se propondrán otro tipo de **ejercicios de carácter complementario**, que el alumno realizará mayoritariamente **fuera del aula y en diversos formatos** (proyectos, apuntes del exterior, estudios de espacios y objetos cotidianos, investigación sobre artistas, análisis gráficos de diferentes obras de arte, bosquejos y anotaciones sobre posibles proyectos subjetivos...), dirigidos principalmente a mejorar las propias habilidades y a satisfacer los intereses individuales de cada alumno.

La valoración de todos estos trabajos constituirá el **70%** de la calificación.

Al término de cada unidad (excepto la última que se realizarán proyectos colaborativos valorándose al 30%) se realizará una **prueba objetiva de carácter práctico y teórico** en la que se demuestre la asimilación de las habilidades perceptivas y gráficas por parte del alumno, semejante a los ejercicios planteados en el mismo período pero sin las indicaciones y ayuda del profesor durante su realización. La calificación obtenida en ella se traducirá en un **30%** de la nota del trimestre.

Es importante señalar que, puesto que la calificación final de cada evaluación y del curso ha de realizarse mediante números enteros, las medias obtenidas se redondearán según las normas matemáticas de redondeo por exceso y por defecto.

La entrega de las actividades, láminas, ejercicios, proyectos en grupo, etc. Será en la fecha prevista designada dejando tiempo suficiente y amplio, pasada esta fecha no se recogerán los trabajos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA LA EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA.

La calificación final del curso en convocatoria ordinaria se consignará de acuerdo con los siguientes criterios:

- Tendrán calificación final positiva aquellos alumnos cuya nota final obtenida de la media aritmética de las calificaciones de las tres evaluaciones sea 5 o superior.
- Tendrán calificación final negativa aquellos alumnos que hayan obtenido calificación inferior a 5 en la media aritmética de las calificaciones de las tres evaluaciones.

- Los alumnos con calificación final negativa tendrán derecho a ser evaluados y calificados en una **convocatoria al final del curso** (junio-ordinaria) en la que tendrán oportunidad de recuperar el curso. Para ello, el alumno, deberá presentar los trabajos o actividades propuestos (50% de la nota) además de la realización de un examen teórico -práctico (50% de la nota)

4.6.7 RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para la **recuperación de las evaluaciones**, el alumno deberá presentarse a un examen de recuperación y entregar los trabajos propuestos. La fecha de presentación de ejercicios y láminas, se establecerá a comienzos del segundo o tercer trimestre en cada caso, no admitiéndose ninguna actividad fuera del plazo establecido para la entrega de las mismas.

Las actividades deberán superar la calificación de 5 para que el alumno recupere la evaluación correspondiente.

La nota obtenida en la recuperación de cada evaluación se obtendrá de la media ponderada de las calificaciones obtenidas en los trabajos presentados, atendiendo a los siguientes porcentajes: 50% láminas y 50% examen.

4.6.8 MEDIDAS DE APOYO Y/O REFUERZO EDUCATIVO

Dado el nivel y las características de la materia, no son necesarias medidas especiales. El carácter abierto, con soluciones divergentes, de una buena parte de los ejercicios planteados, contribuirá necesariamente al desarrollo y mejora de las habilidades particulares de cada alumno.

4.6.9 ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA

La falta de asistencia a clase de modo reiterado impide la aplicación de los criterios normales de evaluación y de la evaluación continua, en cuyo caso el alumno será convocado para su evaluación en la convocatoria ordinaria final de junio.

Los alumnos serán evaluados por bloques de contenidos. El alumno deberá presentar dichas actividades dentro de un periodo de tiempo que será establecido por el

Departamento. **Estas actividades tendrán el valor del 50% de la nota. Realizará además, un examen teórico-práctico con un valor del 50% de la nota.**

El alumno deberá respetar los plazos de presentación de actividades fijados por el Departamento de Dibujo, no admitiéndose ningún trabajo fuera de la fecha prevista.

4.6.10 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO

El alumno que deba presentarse a la prueba extraordinaria de junio, será informado en el Plan de Trabajo que se le entregará en junio con las actividades que deberá presentar.

El Plan de Trabajo se entregará cuando se entregue el boletín de notas de la evaluación final ordinaria en junio.

La calificación de la evaluación extraordinaria se ponderará de la siguiente forma:

- Actividades de recuperación: 50%
- Prueba extraordinaria: 50%

4.6.11 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Dado el nivel y las características de la materia, no son necesarias medidas especiales.

La enseñanza individualizada supone conocer el desarrollo personal del alumnado adaptando los contenidos establecidos, las competencias o capacidades a desarrollar, los métodos pedagógicos y las estrategias necesarias en todo proceso de enseñanza-aprendizaje a los intereses y capacidades de cada persona, con el fin de lograr los objetivos y el grado de adquisición de las competencias que permitan una formación continua.

El carácter abierto, con soluciones divergentes, de una buena parte de los ejercicios planteados, contribuirá necesariamente al desarrollo y mejora de las habilidades particulares de cada alumno.