

PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS
IES LUIS GARCÍA BERLANGA

**DEPARTAMENTO
DE DIBUJO**

2022 / 2023

ÍNDICE PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS

1 .PRESENTACIÓN

1.1. MARCO LEGISLATIVO.....	págs.8-10
1.2. MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO.....	págs.10-12
1.3. OBJETIVOS DEL DEPARTAMENTO EN RELACIÓN.....	págs.12
A LAS PROPUESTAS DE MEJORA DEL CURSO ANTERIOR	
1.4. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.....	págs.12-15
Y LA PRÁCTICA DOCENTE	
1.5. TABLA RESUMEN DE TODAS LAS ACTIVIDADES.....	pág.16
EXTRAESCOLARES DEL DEPARTAMENTO	

2. PROGRAMACIÓN 1ºESO

2.1. INTRODUCCIÓN.....	págs.17-19
2.2. OBJETIVOS LOMLOE.....	págs.19-20
2.3. COMPETENCIAS CLAVE.....	págs.21-38
2.4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS.....	págs.38-51
2.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES.....	págs.51-52
2.6. TEMPORALIZACIÓN.....	págs.52-53
2.7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	págs.53-54
2.7.1 Metodología e innovación.....	Págs.54-56
2.7.2 Uso de las TIC. Digitalización.....	pág. 57
2.8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	págs.57-59
2.9. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	págs.59-60
2.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	Págs.60-61
2.12. CRITERIOS DE CORRECCIÓN.....	págs.61-62
2.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN.....	pág. 63
DE EVALUACIONES PENDIENTES.	
2.14. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN.....	pág. 63

DE MATERIAS PENDIENTES	
2.15. PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO.....	pág. 63
PARA ALUMNOS REPETIDORES	
2.16. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO.....	pág. 63
Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN	
2.17. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	págs.63-64
2.18. ADAPTACIONES CURRICULARES.....	pág. 64
2.19. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	pág. 65
2.20. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA.PLAN LECTOR..	págs.66-67
2.21. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL.....	pág. 67
2.22. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.....	págs.67-69
2.23. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS.....	págs.69-70
QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO	
A LA EVALUACIÓN CONTINUA	

3.PROGRAMACIÓN 2ºESO

3.1. INTRODUCCIÓN.....	págs.71-72
3.2. OBJETIVOS.....	pág. 72
2.2.1 Objetivos de la etapa.....	págs.72-74
2.2.2 Objetivos del área de artes plásticas.....	págs.74-76
2.2.3 Objetivos de la materia EPVA para 2º ESO.....	págs.76-77
3.3. COMPETENCIAS CLAVE.....	págs.77-81
3.4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	pág. 81
Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
2.4.1 Contenidos.....	págs.81-82
2.4.2 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	págs.82-93
3.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES.....	págs.93-95
3.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR.....	pág. 95
3.7. TEMPORALIZACIÓN.....	pág. 95
3.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	págs.95-97
2.8.1 Metodología e innovación.....	págs.97-98
2.8.2 Uso de las TIC. Digitalización.....	pág .98
3.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICO.....	págs.98-99
3.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	págs.99-100
3.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	págs.100-102
Y CORRECCIÓN.	
3.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN.....	pág. 102
DE EVALUACIONES PENDIENTES.	
3.14. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN.....	pág. 102

DE MATERIAS PENDIENTES	
3.15. PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO.....	pág. 103
PARA ALUMNOS REPETIDORES	
3.16. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO.....	págs.103-104
Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN	
3.17. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	pág. 104
3.18. ADAPTACIONES CURRICULARES.....	pág. 104
3.19. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	pág. 105
3.20. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA.PLAN LECTOR...pág.	106
3.21. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL.....	págs.106-107
3.22. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.....	págs.107-109
3.23. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS.....	pág. 109
QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A	
LA EVALUACIÓN CONTINUA.	

4.PROGRAMACIÓN 4ºESO

4.1. INTRODUCCIÓN.....	págs.110-111
4.2. OBJETIVOS.....	pág. 111
2.2.1 Objetivos de la etapa.....	págs.112-113
2.2.2 Objetivos del área de artes plásticas.....	págs.113-115
2.2.3 Objetivos de la materia EPVA para 4º ESO.....	págs.115-117
4.3. COMPETENCIAS CLAVE.....	págs.117-120
4.4. CONTENIDOS,CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	pág. 120
Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
2.4.1 Contenidos.....	págs.120-122
2.4.2 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	págs.122-124
4.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	págs.124-126
4.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR.....	pág. 127
4.7. TEMPORALIZACIÓN.....	pág. 127
4.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	págs.127-128
2.8.1 Metodología e innovación.....	pág. 128
2.8.2 Uso de las TIC. Digitalización.....	págs.128-129
4.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	págs.129-130
4.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	pág. 130
4.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	págs.130-132
Y CORRECCIÓN.	
4.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN.....	pág. 132
DE EVALUACIONES PENDIENTES.	
4.14. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN.....	pág. 132

DE MATERIAS PENDIENTES	
4.15. PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO.....	pág.132-133
PARA ALUMNOS REPETIDORES	
4.16. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO.....	pág.133
Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN	
4.17. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	pág. 133
4.18. ADAPTACIONES CURRICULARES.....	págs.133-134
4.19. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	pág. 134
4.20. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA.....	págs.134-135
PLAN LECTOR.	
4.21. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL.....	págs.135-136
4.22. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.....	págs.136-138
4.23. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS.....	pág. 138
QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A	
LA EVALUACIÓN CONTINUA.	

5.PROGRAMACIÓN.1ºBACHILLERATO.DIBUJO TÉCNICO I

5.1. INTRODUCCIÓN.....	pág. 140
5.2. OBJETIVOS.....	págs.140-141
5.3. COMPETENCIAS CLAVE.....	págs.141-142
5.4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	págs.142-183
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS	
5.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES.....	pág. 184
5.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR.....	pág. 184
5.7. TEMPORALIZACIÓN.....	págs.184-185
5.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	págs.185-186
2.8.1 Metodología e innovación.....	pág. 186
2.8.2 Uso de las TIC. Digitalización.....	págs.186-187
5.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	pág. 187
5.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	pág. 187
5.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	págs.187-188
5.12. CRITERIOS DE CORRECCIÓN.....	págs.188-189
5.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN.....	pág. 189
DE EVALUACIONES PENDIENTES.	
5.14. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN.....	pág. 189
DE MATERIAS PENDIENTES	
5.15. PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO.....	pág. 189
PARA ALUMNOS REPETIDORES	

5.16. PRUEBA DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.....	pág. 190
5.17. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES.....	pág. 190
ENTRE EL PERIODO ORDINARIO Y EXTRAORDINARIO.	
5.18. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO.....	pág. 190
Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN	
5.19. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	pág. 190
5.20. ADAPTACIONES CURRICULARES.....	pág. 191
5.21. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	pág. 192
Y EXTRAESCOLARES	
5.22. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA.....	págs.192-193
PLAN LECTOR.	
5.23. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL.....	pág. 193
5.24. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.....	págs.193-195
5.25. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS.....	pág. 195
QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A	
LA EVALUACIÓN CONTINUA.	

6.PROGRAMACIÓN.2ºBACHILLERATO.DIBUJO TÉCNICO II

6.1. INTRODUCCIÓN.....	pág. 198
6.2. OBJETIVOS.....	págs.198-201
6.3. COMPETENCIAS CLAVE.....	pág. 202
6.4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	págs.202-209
Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE.	
6.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES.....	págs.209-212
6.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR.....	pág. 212
6.7. TEMPORALIZACIÓN.....	pág. 212
6.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	pág. 213
6.8.1 Metodología e innovación.....pág. 213	
6.8.2 Uso de las TIC. Digitalización.....págs.213-214	
6.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	pág. 214
6.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	págs.214-215
6.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	págs.215-216
6.12. CRITERIOS DE CORRECCIÓN.....	pág. 216
6.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN.....	pág. 216
DE EVALUACIONES PENDIENTES.	
6.14. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS.....	pág. 216
PENDIENTES DE OTROS CURSOS.	
6.15. PRUEBA DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.....	págs.216-217
6.16. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES.....	pág.217

ENTRE EL PERIODO ORDINARIO Y EXTRAORDINARIO.

6.17. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO.....	pág.217
Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN	
6.19. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	págs.217-218
6.20. ADAPTACIONES CURRICULARES.....	pág. 218
6.21. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	pág. 219
6.22. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA.PLAN LECTOR...	págs.219-220
6.23. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL.....	págs.220
6.24. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.....	págs.220-222
6.25. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS.....	págs.222-223
QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A	
LA EVALUACIÓN CONTINUA.	

7.PROGRAMACIÓN. 2ºBACHILLERATO.IMAGEN Y SONIDO

7.1. INTRODUCCIÓN.....	págs.226
7.2. OBJETIVOS.....	págs.226-227
7.3. COMPETENCIAS CLAVE.....	págs.227-229
7.4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	págs.229-239
Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.	
7.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	pág. 240
7.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR.....	pág. 240
7.7. TEMPORALIZACIÓN.....	pág. 241
7.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	págs.241-244
7.8.1 Metodología e innovación.....	pág. 244
7.8.2 Uso de las TIC. Digitalización.....	pág. 245
7.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	págs.245-246
7.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	pág. 246
7.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	págs.246-247
7.12. CRITERIOS DE CORRECCIÓN.....	pág. 247
7.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN.....	pág. 247
DE EVALUACIONES PENDIENTES.	
7.14. PRUEBA DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.....	págs.247-248
7.15. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES ENTRE	
EL PERIODO ORDINARIO Y EXTRAORDINARIO.....	pág.248
7.16. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO.....	pág.248
Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN	
7.17. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	pág. 248
7.18. ADAPTACIONES CURRICULARES.....	pág. 249
7.19. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	págs.249-250

- 7.20. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA.PLAN LECTOR...págs.250-251
- 7.21. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL.....págs.251-252
- 7.22. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.....págs.252-253
- 7.23. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS.....pág. 254
QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A
LA EVALUACIÓN CONTINUA.

1. PRESENTACIÓN

A continuación se va a desarrollar las diferentes programaciones didácticas de las materias pertenecientes al departamento de Dibujo, del IES Luis García Berlanga.

1ºESO EPVA

2ºESO EPVA

4ºESO EPVA

1ºBachillerato DIBUJO TÉCNICO I

2ºBachillerato DIBUJO TÉCNICO II

2ºBachillerato IMAGEN Y SONIDO

1.1. Marco Legislativo:

En este curso escolar 2022/23, se desarrollaran las programaciones de 1º de ESO y 1º de Bachillerato bajo el marco de la LOMLOE, mientras que para 2º de ESO, 4º de ESO y 2º de Bachillerato continuamos con normativa LOMCE.

Referencia legislativa. LOMLOE

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su texto modificado por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre y la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) de 29 de diciembre**, establece en su artículo 6 cuáles son los elementos del currículo:

- a) Los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa.
- b) Las competencias clave, o capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograrla realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.
- c) Los contenidos, o conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias.
- d) Los métodos pedagógicos, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo de los docentes.
- e) Los estándares y resultados de aprendizaje evaluables.
- f) Los criterios de evaluación del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa.

Estos elementos aparecen concretados en el **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y en el **Real Decreto 243/2022, de 5 de Abril**, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del bachillerato. En ambas de la forma siguiente (artículo 2º):

- a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
- b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.
- d) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- f) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

En concreto las competencias específicas, contenidos, los criterios de evaluación así como su relación con los descriptores de las competencias clave de la presente materia quedan determinados en el **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.

De igual modo, en esta programación se tiene en cuenta lo previsto en el **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 de Bachillerato.

La confección de esta programación atenderá la siguiente normativa en los cursos LOMCE:

REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

REAL DECRETO 562/2017, de 2 de junio, por el que se regulan las condiciones para la obtención de los títulos de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria y de Bachiller, de acuerdo con lo dispuesto en el Real Decreto-ley 5/2016, de 9 de diciembre, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

DECRETO 39/2017, de 4 de abril, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

DECRETO 18/2018, de 20 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

ORDEN 2398/2016, de 22 de julio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, por la que se regulan determinados aspectos de organización, funcionamiento y evaluación en la Educación Secundaria Obligatoria.

ORDEN 927/2018, de 26 de marzo, de la Consejería de Educación e Investigación, por la que se modifica la Orden 2398/2016, de 22 de julio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, por la que se regulan determinados aspectos de organización, funcionamiento y evaluación en la Educación Secundaria Obligatoria.

ORDEN 3295/2016, de 10 de octubre, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regulan para la Comunidad de Madrid los Programas de Mejora del

Aprendizaje y del Rendimiento en la Educación Secundaria Obligatoria.

ORDEN 880/2018, de 26 de marzo, de la Consejería de Educación e Investigación, por la que se modifica la Orden 3295/2016, de 10 de octubre, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regulan para la Comunidad de Madrid los programas de mejora del aprendizaje y del rendimiento en la Educación Secundaria Obligatoria.

ORDEN 1459/2015, de 21 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se desarrolla la autonomía de los centros educativos en la organización de los Planes de Estudio de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Madrid.

ORDEN 2160/2016, de 29 de junio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se aprueban materias de libre configuración autonómica en la Comunidad de Madrid.

ORDEN 2200/2017, de 16 de junio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se aprueban materias de libre configuración autonómica en la Comunidad de Madrid.

1.2 Composición y organización del departamento:

El departamento está compuesto por **EPV 1** ; profesor de Enseñanza Secundaria bilingüe, Tutor del grupo de 2ºB de ESO y **EPV 2** profesora de enseñanza Secundaria, Tutora de 1ºD de ESO y jefa del departamento. Ambos profesores interinos.

Los componentes del departamento se reunirán con una periodicidad semanal, fijando como día de reunión según los horarios en hora lectiva, el martes de 11:30 a 12:20h

Materias que imparte el departamento:

Primer ciclo E.S.O:

1ºESO, cuatro grupos de EPVA. Dos grupos, A y B son de sección donde la asignatura se imparte en inglés, un grupo D es de programa y la asignatura se imparte en castellano y el grupo C es mixto, y se divide en sección y programa.

1ºESO, un grupo de MAE, el proyecto del centro es ABJ; aprendizaje basado en juegos. El grupo está formado por alumnos y alumnas procedentes de los grupos B y D.

2ºESO, cuatro grupos de EPVA. Dos grupos, A y B son de sección donde la asignatura se imparte en inglés, un grupo D es de programa y la asignatura se imparte en castellano y el grupo C es mixto, y se divide en sección y programa.

Segundo ciclo E.S.O:

4ºESO, un grupo de EPVA. Al ser una asignatura optativa el grupo está formado por alumnos y alumnas, procedentes de los grupos A, B, C, D y E. La asignatura se imparte en castellano.

Bachillerato:

1ºBachillerato, un grupo de Dibujo Técnico I, procedentes de los grupos B y C.

2ºBachillerato, un grupo de Dibujo Técnico II

2ºBachillerato, un grupo de Imagen y Sonido.

Distribución de las materias entre el profesorado del departamento

EPV 1

1ºESO. EPVA: Grupos A, B y C de sección.

2ºESO. EPVA: Grupos A, B y C de Sección. Tutoría de 2ºB.

2ºBachillerato: Dibujo Técnico II e Imagen y Expresión.

EPV 2

1ºESO. EPVA: Grupos C y D de programa. Tutoría de 1ºD y AE.

2ºESO. EPVA: Grupos C y D de programa.

4ºESO. EPVA

1ºBachillerato. Dibujo Técnico I

Alumnos pendientes.

1.3 Objetivos del departamento en relación a las propuestas de mejora de la memoria anterior

Al mantenerse un solo miembro del departamento del curso anterior resulta complicado establecer comparaciones y mejoras. No obstante se pretende mejorar y

ordenar la biblioteca del departamento, los documentos, los materiales fungibles del aula de plástica y elaborar desde cero las programaciones didácticas de los cursos LOMLOE.

1.4 Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

Al inicio del curso se dedicará una clase a plantear tanto las expectativas que se espera del alumnado en el curso que comienza, así como el esfuerzo e interés que se presupone por su parte. También se tratará lo que ellos esperan del curso y en particular de la materia. El objetivo es posteriormente comparar los resultados académicos con lo recogido en esta reflexión inicial. Al final de cada trimestre el departamento analizará los resultados obtenidos por los distintos grupos. Se reflexionará sobre posibles mejoras en metodología de trabajo o estrategias de enseñanza en función de las diferencias o dificultades encontradas en los distintos grupos, con sus propias características (mayor o menor nivel de conocimientos, disciplina, repetidores, motivación, etc.) e intentando adaptarse a cada grupo. Al final del curso, se le pasará al alumnado una batería de preguntas sobre las dificultades encontradas con respecto a la correcta asimilación de los contenidos, dinámicas de clase, relación entre ellos o con el profesor y propuestas de mejora por su parte. El departamento intentará a partir de ellas, solucionar y mejorar la actividad docente. La autoevaluación podrá llevarse a cabo con la siguiente plantilla:

INDICADORES VALORACIÓN, OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORAS

1. Idoneidad de las secuencias temporales planteadas por la programación:

seguimiento de las programaciones. Causas de las posibles desviaciones. Reajustes para compensar los retrasos.

2. Adecuación del resultado de las calificaciones a la expectativa: análisis cuantitativo de los resultados. Comparación con la previsión inicial.

3. Efectividad de las medidas del departamento de atención a la diversidad: valoración porcentual y cualitativa de los resultados de la aplicación de las medidas de atención a la diversidad. Coordinación entre el profesorado.

4. Adecuación de la coordinación intergrupos en el mismo nivel: análisis de las diferencias en los resultados de los grupos de un mismo nivel.

5. adecuación formal y efectividad del documento de las programaciones: utilidad y efectividad del documento. Mejoras o modificaciones formales necesarias.

6.Éxito en las acciones implicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: carencias en comprensión y expresión oral y escrita, capacidad de razonamiento, carencias o dificultades en la adquisición de ciertos contenidos ,hábitos de trabajo, actitud, motivación y comportamiento, puntualidad y asistencia.

7. adecuación en la metodología, evaluación y sistema de calificación: reajustes en la temporalización, pertinencia de los materiales utilizados, adecuación de la metodología, dificultades de coordinación del profesorado, mecanismos de evaluación...

A propósito de los dos últimos indicadores se proponen de forma general, con independencia de otras que se puedan considerar necesarias o de una mayor concreción, según las coyunturas específicas, las siguientes líneas de mejora:

1. En lo referido al alumnado o a las dinámicas de aula: modificación de niveles de abstracción de los contenidos, estrategias de mejora en la expresión y la comprensión, intervención de otros servicios del centro, control de tareas, comunicación con las familias, reajustes en la disposición en el aula...

2. En lo que se refiere a la metodología y evaluación: modificaciones en la temporalización , modificar los modelos de pruebas de evaluación, trabajo por proyectos, organizar sesiones de refuerzo de contenidos, proponer modificaciones en la organización de medidas de atención a la diversidad, modificar materiales, incluir propuestas metodológicas basadas en las nuevas tecnologías.

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

Para contestar al finalizar el curso.

(1=Nada o casi nada 2=Poco 3=Bastante 4=Mucho)

1. ¿A qué grupo perteneces?
2. Las clases están bien preparadas 1 2 3 4
3. Las explicaciones del profesor son claras 1 2 3 4
4. El profesor muestra el sentido y el porqué de las cuestiones que se abordan en la Asignatura 1 2 3 4
5. El profesor consigue despertar el interés por la asignatura 1 2 3 4
6. El profesor comienza las clases con puntualidad 1 2 3 4
7. El profesor está disponible para responder las dudas sobre la asignatura 1 2 3 4
8. El profesor se muestra correcto en el trato con los alumnos 1 2 3 4
9. Los criterios de evaluación de la asignatura están claros 1 2 3 4
10. El profesor me ha ayudado a aprender 1 2 3 4
11. La información del aula virtual de la asignatura me ha resultado útil 1 2 3 4
12. Con esta asignatura he aprendido cosas que considero valiosas 1 2 3 4
13. La cantidad de ejercicios y/o láminas mandados ha sido adecuada 1 2 3 4
14. El profesor mostró interés en atender las inquietudes de los estudiantes. 1 2 3 4
15. El profesor empleó una metodología que facilitó el aprendizaje y la comprensión de los temas 1 2 3 4
16. He aprobado el curso: Sí No
17. He tenido profesor particular/academia durante el curso: Sí No

OPINA LIBREMENTE:

18. ¿Qué aspectos crees que se podrían mejorar de las clases?
19. ¿En qué aspectos crees que podría mejorar el profesor?
20. ¿Qué es lo que más te ha gustado?
21. ¿Qué es lo que menos te ha gustado?
22. ¿Crees que dominas la asignatura más que a comienzo de curso?
23. ¿Qué has aprendido de Dibujo en dos líneas?
24. Algo más que quieras decir...

1.5.Tabla resumen de todas las actividades extraescolares del Departamento de Dibujo

Actividad	Fecha prevista de realización	Cursos a los que afecta
ArqueoPinto (Organizado por el Departamento de Historia)	Primer Trimestre	1ºESO A,B,C y D
Tres grandes maestros: El Greco, Velázquez y Goya	2º Trimestre	1º ESO A, B, C y D
Ilustres personajes	2º Trimestre	2º ESO A,B, C y D
Nuevas Mitologías	Tercer Trimestre	4º ESO A,B,C,D y E de EPVA
Cine Forum	Segundo o Tercer trimestre	2 Bachillerato Alumnos de Imágen y Sonido

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
IES LUIS GARCÍA BERLANGA**

**EDUCACIÓN PLÁSTICA,
VISUAL Y AUDIOVISUAL**

1º ESO

2.1. INTRODUCCIÓN

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los

recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

2.2. OBJETIVOS LOMLOE

Según las definiciones LOMLOE, los objetivos son los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2.3. COMPETENCIAS CLAVE

1. A efectos del Real Decreto, las **competencias clave** son las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- b) Competencia plurilingüe (CP)
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (STEM)
- d) Competencia digital (CD)
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- f) Competencia ciudadana (CC)
- g) Competencia emprendedora (CE)
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

2. **El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica fija las competencias clave** que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizar la enseñanza básica. Constituye el referente último del desempeño competencial, tanto en la evaluación de las distintas etapas y modalidades de la formación básica, como para la titulación de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria. Fundamenta el resto de decisiones curriculares, así como las estrategias y orientaciones metodológicas en la práctica lectiva.

Descriptorios operativos de las competencias clave en la enseñanza básica

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptorios operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes.

Los descriptorios operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada área, ámbito o materia. Esta vinculación entre descriptorios operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen también en el Perfil los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar la Educación Primaria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión entre las dos etapas que componen la enseñanza obligatoria.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la asignación o la escritura para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita o signada con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y

<p>entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.</p>	<p>respetuosa tanto para intercambiar información y crear conocimiento, como para construir vínculos personales.</p>
<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, signados, escritos o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>
<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>
<p>CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando</p>	<p>CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad,</p>

<p>aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.</p>	<p>seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.</p>
<p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p>	<p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas desterrando los usos discriminatorios de la lengua, así como los abusos de poder a través de la misma, para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético del lenguaje.</p>

COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e

interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptores operativos

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO/A	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO/A
<p>CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.</p>	<p>CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.</p>
<p>CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.</p>	<p>CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.</p>
<p>CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su</p>	<p>CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente</p>

entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.

en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos humanos en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO/A

AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO/A

<p>STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p>	<p>STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p>
<p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.</p>	<p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.</p>
<p>STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan</p>	<p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la</p>

<p>surgir.</p>	<p>incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.</p>
<p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>	<p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>
<p>STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.</p>	<p>STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.</p>

COMPETENCIA DIGITAL (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable, de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptorios operativos

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos,	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y

<p>respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.</p>	<p>configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.</p>
<p>CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.</p>	<p>CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p>
<p>CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p>	<p>CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p>
<p>CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para</p>	<p>CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos,</p>

resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para conocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad, adaptarse a los cambios, aprender a gestionar los procesos metacognitivos, contribuir al bienestar físico y emocional propio y de las demás personas, conservar la salud física y mental, así como ser capaz de llevar una vida orientada al futuro, expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptores operativos

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.	CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

<p>CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.</p>	<p>CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.</p>
<p>CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p>	<p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p>
<p>CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.</p>	<p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.</p>
<p>CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.</p>	<p>CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p>

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptores operativos

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión	CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la

<p>Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p>	<p>toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p>
<p>CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.</p>	<p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p>
<p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.</p>	<p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.</p>

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otros. Aporta estrategias que permitan adaptar la mirada para

detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar, a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía, habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptores operativos

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
<p>CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.</p>	<p>CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.</p>
<p>CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos</p>	<p>CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades</p>

<p>recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.</p>	<p>y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.</p>
<p>CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>	<p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptores operativos

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.	CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4. Experimenta de forma creativa	CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza

con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2.4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS

Competencias específicas

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.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación,

preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

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 las 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.

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

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 enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o

formatos novedosos asociados a las redes sociales. Aprender estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

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.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el *videomapping*, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los

distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

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.

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

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.

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

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.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías 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. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

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.

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. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

Competencia específica 2.

2.1 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.

2.2 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.

Competencia específica 3.

3.1 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.

3.2 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.

Competencia específica 4.

4.1 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.

4.2 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.

Competencia específica 5.

5.1 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.

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 los soportes adecuados al propósito.

Competencia específica 6.

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.

6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

Competencia específica 7.

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.

Competencia específica 8.

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.

8.2 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.

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 de desarrollo personal que ofrecen.

Saberes básicos-contenidos

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

- 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 percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- 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.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

– El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.

– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

– 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.

– Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
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	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

<p>de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p>		<p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</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 las 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>CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3</p>	<p>2.1 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>2.2 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>
<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 enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>	<p>CCL1 CCL2 CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2</p>	<p>3.1 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>3.2 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>
<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y</p>	<p>CCL2 CD1 CD2 CPSAA3 CC3</p>	<p>4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los</p>

<p>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>	CCEC2	<p>contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p>
		<p>4.2 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>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>CCL2 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4</p>	<p>5.1 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>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 los soportes adecuados al propósito.</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>CCL2 CD1 CPSAA3 CC1 CCEC3</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 Utilizar creativamente referencias culturales y</p>

		artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
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.	CCL2 CCL3 STEM3 CD1 CD5 CC1 CC3 CCEC4	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.
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.	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5 CE3 CCEC4	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>8.2 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>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 de desarrollo personal que ofrecen.</p>

2.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES

El artículo 121 de la LOMLOE recoge que el proyecto educativo del centro “**incluirá un tratamiento transversal** de la educación en valores, del desarrollo sostenible, de la igualdad entre mujeres y hombres, de la igualdad de trato y no discriminación y de la prevención de la violencia contra las niñas y las mujeres, del acoso y del ciberacoso escolar, así como la cultura de paz y los derechos humanos”.

Estos elementos transversales y los anteriores LOMCE serán tratados través de las actividades propuestas, en el día a día del aula. En ellas el alumnado tiene la oportunidad, mediante la reflexión y análisis de obras de arte o desarrollo plástico personal, de desarrollar una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y variación de los mismos a lo largo de la historia, buscando un sentir respetuoso para crecer en una educación en valores acorde con nuestros días, un desarrollo sostenible, así como la igualdad entre mujeres y hombres.

Dichas actividades también deberán generar producciones y manifestaciones artísticas con temática relacionada con la igualdad de trato y no discriminación y de la prevención de la violencia contra las niñas y las mujeres, del acoso y del ciberacoso escolar, así como la cultura de paz y los derechos humanos. De esta forma incorporan la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, al igual que su representación en el arte.

2.6. TEMPORALIZACIÓN

PRIMERA EVALUACIÓN	
UNIDAD 1	TRAZADOS GEOMÉTRICOS
UNIDAD 3	ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN
UNIDAD 6	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. APRECIACIÓN ESTÉTICA Y ANÁLISIS.

SEGUNDA EVALUACIÓN	
UNIDAD 2	POLÍGONOS
UNIDAD 4	TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA
UNIDAD 6	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. APRECIACIÓN ESTÉTICA Y ANÁLISIS.

TERCERA EVALUACIÓN	
UNIDAD 5	IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL
UNIDAD 6	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. APRECIACIÓN ESTÉTICA Y ANÁLISIS.

2.7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

El **método expositivo-demostrativo** será esencialmente la **metodología** aplicada en las sesiones de trabajo con el alumnado. Se partirán de unos conocimientos teóricos a partir de los cuales, a través de la experimentación plástica, se pondrán en práctica. En otras ocasiones, la propia experimentación y descubrimientos previos sin teoría o prejuicios previos, nos llevará al desarrollo de un análisis teórico posterior.

Es muy importante disponer de aulas-taller para disponer de un espacio cualificado que ofrezca las instalaciones apropiadas para poder realizar y experimentar con prácticas y técnicas muy diversas. Los recursos informáticos y digitales, serán esenciales para el desarrollo de gran parte del currículo.

Para un completo aprendizaje en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual, se parte desde tres vías: Observar, hacer y analizar.

La observación y la praxis específicas, son herramientas para poder realizar los trabajos propios.

Sin duda, el análisis y la reflexión de los propios trabajos, y de los ejemplos paradigmáticos de la Historia del Arte, son herramientas esenciales para completar el aprendizaje.

El resultado no es un fin en sí mismo, sino que es la experimentación a través de un proceso continuo, que se puede re-definir y cambiar en cualquier momento. Es un trabajo en círculo o en espiral metodológica, que va ampliando el aprendizaje del alumnado.

Las tres vías, se complementan y alimentan entre sí, aportando infinidad de posibilidades de conocimiento y completar un aprendizaje significativo.

Las sesiones, se inician a través de sondeos para explorar los conocimientos o esquemas previos, que se irán transformando a través de cambio *conceptual y actitudinal* aportado por la metodología.

Se promoverá el análisis y la reflexión crítica, a través de debates que conlleven el intercambio de pareceres y el respeto por las distintas opiniones en el aula.

El análisis de las obras de arte, y en especial las de los últimos dos siglos, pueden ser el inicio, para conocer los esquemas previos del alumnado, y poder iniciar el proceso de aprendizaje y reflexión, tanto desde un estudio conceptual, como desde una reflexión práctica aplicada en las propias producciones de arte.

La experimentación sobre distintas técnicas, o movimientos artísticos, es un camino para profundizar en los valores de cada expresión artística.

Es muy interesante que la metodología utilizada, sea motivante e ilusionadora y sea capaz de crear al alumnado nuevas expectativas.

Tratar de vencer los miedos a experimentar en lenguajes y situaciones nuevas o luchar contra el “acomodamiento” son oportunidades de crecimiento artístico tanto a nivel personal como en el propio grupo.

El conocimiento y aprendizaje propio, se desarrollará y enriquecerá a través de trabajos realizados en grupo.

Conforme este proceso avance, el alumnado será capaz de encontrar sus propios esquemas de actuación, sabiendo elegir los procedimientos, materiales y técnicas más acordes a las necesidades comunicativas o expresivas planteadas.

El trabajo bien hecho, es el premio al esfuerzo realizado e irá aumentando la confianza y la seguridad de las posibilidades propias.

Por último, es importante señalar, que se deben marcar unos plazos de entrega de trabajo, para agilizar los procesos y ayudar al aprendizaje del compromiso y la responsabilidad en la entrega de tareas. Serán flexibles para adaptarse a la realidad del aula.

2.7.1 Metodología e innovación.

- En el inicio de curso es interesante dedicar algunas sesiones teórico-prácticas, para iniciar el conocimiento o profundizar en el uso de los instrumentos, materiales y técnicas básicas que se utilizarán a lo largo de las clases. Estas sesiones serán completadas en las actividades concretas que desarrollen en profundidad alguna técnica o el uso de materiales concretos, por ejemplo, los relativos al trazado de dibujo técnico.

- La utilización de medios audiovisuales, como puede ser el uso de la pizarra digital, no solamente es un medio para explicar y facilitar la comprensión de los contenidos, sino que facilita el aprendizaje a través de recursos digitales a través de internet (vídeos, cine, etc)

El medio audiovisual, es un elemento imprescindible para la motivación del alumnado. Partir de sesiones de observación y análisis, para establecer debates posteriores en el aula.

- Adecuar las actividades a las diferencias individuales del alumnado: nivel de destrezas (edad, habilidades y conocimientos previos), nivel económico y social (condiciones personales, del barrio, la ciudad), anhelos individuales o colectivos, entorno artístico-cultural, etc.

- A partir de planteamientos comunes en el aula, tratar de favorecer la creatividad y la expresión personal. Trabajar desde la experimentación, ya sea encauzada por el docente, o plenamente intuitiva.

- Ilustrar las actividades con ejemplos del arte, la artesanía o el diseño, a través de los referentes culturales de distintos contextos y épocas. Conectar especialmente con el patrimonio cultural propio de la zona.

- La realización de visitas fuera del aula a museos y galerías de arte, monumentos y conjuntos históricos, Facultades y Escuelas de Bellas Artes o talleres (cerámica, grabado, serigrafía e imprenta) es una oportunidad inigualable para conectar la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual con la realidad cultural, académica y empresarial del entorno.

- El propio entorno urbano, puede convertirse en un elemento motivador para la obra plástica. Las salidas en horas de clase para realizar bocetos y apuntes pictóricos del natural son un elemento dinamizador en el aula.

En unidades con contenidos relativos a la fotografía, el video o el cine, los alumnos y alumnas utilizarán horas no lectivas para poder trabajar y aprender en entornos diversos más allá del propio aula.

- Intentar en la medida de lo posible, que las tareas propuestas se realicen en el aula y no en casa, para poder ir indicando las correcciones o ayudas en el trabajo. Si existe un ambiente adecuado de trabajo, se pueden complementar las sesiones con un fondo musical.

- Fomentar el trabajo cooperativo, de manera que exista un enriquecimiento mutuo y un aprendizaje para trabajar desde la colaboración y el respeto, con una adecuada distribución de funciones.

- Trabajar con el alumnado la resiliencia y la superación de las dificultades encontradas con materiales y técnicas. La falta de base o destrezas, puede ser un motivo de abandono o falta de ilusión en la realización de tareas. Tratar de buscar nuevos caminos y posibilidades ante el agotamiento de recursos personales, intentando no buscar la repetición de trabajos, sino intentar corregir y reordenar el proceso.

- En cursos iniciales, aplicar las técnicas húmedas que requieren la utilización de pincel, para la realización de ejercicios relacionadas con la abstracción, figuras geométricas, posterizaciones (relleno de siluetas calcadas) o texturas. Los lápices, barras, rotuladores..., se reservan para actividades figurativas, representaciones de volumen, claroscuro, colores y formas.

- Establecer reuniones en las que cada alumno o alumna, analice sus propios trabajos, tratando de explicar al grupo, el proceso seguido y las dificultades encontradas y superadas en la elaboración del trabajo y respondiendo las dudas o preguntas que planteen los compañeros y compañeras. En cualquier caso, excluir las críticas que no sean constructivas y aporten nuevas ideas o soluciones, para mejorar los trabajos. Es muy importante destacar lo positivo de cada trabajo.

- Promover el uso de técnicas aplicadas en situaciones concretas del entorno cotidiano del alumnado. Ejemplos como el cómic, logotipos, carteles, diseño editorial, portadas de cd, máscaras, trofeos, mascotas, títeres, envases, juguetes, murales, exposiciones, publicaciones, escenografías... etc. Trabajar con el apoyo de la investigación de ejemplos y propuestas a través de Internet.

- Utilizar medios tecnológicos (ordenador, Smartphone, tablets, etc) para la realización de actividades en el aula: retoque de imágenes, fotomontaje, diseño, edición de vídeo, realización de cortos, etc.

Es importante destacar, que el objetivo último que se pretende alcanzar, es el enriquecimiento expresivo y comunicativo del alumnado. No se trata de buscar o crear “artistas” ni de devaluar a ningún alumno o alumna.

2.7.2 Uso de las TIC. Digitalización

Nuestro centro durante el curso 2021/22 comenzó a implantar un modelo propio de transformación metodológica y digital en el primer curso de la ESO, que queremos extender este nuevo curso al segundo curso de la ESO. Para conseguirlo, poder coordinarnos interdisciplinariamente entre los departamentos, se está desarrollando en el presente curso un Plan de formación de la Competencia Digital; donde participamos los dos miembros de este departamento.

El proyecto a desarrollar en 1º de ESO se aborda en una doble dimensión, por un lado según la metodologías de aprendizaje: Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo, Aprendizaje Basado en problemas, aprendizaje centrado en el alumno y Flipped Classroom...y por otro lado la dimensión digital: usar diferentes soportes digitales como los proyectores, cromas, ordenadores de sobremesa, portátiles, iPads...o software como Cloud de Educamadrid, Google Classroom, formularios, Workspace de Google...

El proyecto en 1º de ESO recoge las características metodológicas y digitales descritas con anterioridad. Se llevará a cabo durante el tercer trimestre, en un periodo entre una y cuatro semanas, dependiendo de las extensión de cada proyecto según el departamento. Los departamentos implicados coincidirán con los afines para la realización del mismo siendo tangenciales unos a otros durante la elaboración del mismo, así como coordinándose para la evaluación por competencias.

Durante la formación realizada en los planes de formación del primer y segundo trimestre se decidirán los detalles de la elaboración del proyecto, coincidencias, evaluación y calificación de contenidos y competencias, reforma de contenidos respecto al proyecto ya establecido el año anterior para encajarlo en la nueva legislación y duración del mismo según áreas departamentales.

2.8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Al inicio del curso, al presentar la asignatura, se comunicará a los alumnos la lista de los materiales básicos necesarios que deben traer diariamente a clase para poder desarrollar de forma correcta los trabajos establecidos en el aula.

Además y específicamente para cada unidad se utilizarán:

- Lápices de grafito de distinta dureza.
- Cartulinas y papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones relacionadas con cada unidad.
- Imágenes de obras de autores puntillistas para apreciar la utilización del punto en una obra

de arte.

- Imágenes de grabados y de viñetas de cómics para ejemplificar el uso de la línea y su capacidad expresiva.
- Revistas en las que se aprecie el color como elemento de comunicación visual básico.
- Señales viales como ejemplo de la utilización de códigos cromáticos en la comunicación visual.
- Papeles transparentes de diversos colores.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.
- Lápices de colores.
- Rotuladores técnicos de distintos grosores.
- Herramientas de talla: limas, lijas, atornilladores, rascadores...
- Escuadra, cartabón, regla, y compás.
- Témperas y/o acrílicos, barnices, cola blanca, arena, polvo de mármol, papeles y cartones...
- Focos de luz.
- Arcilla, palillos de modelar, telas, alambres y plásticos.
- Recipientes.
- Libros de consulta sobre arte y publicidad.
- Revistas, periódicos y cómics.
- Vídeos con anuncios publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes. Logotipos de marcas y entidades.

Recursos didácticos

Se proponen diferentes apartados para que el alumnado desarrolle los contenidos de las unidades correspondientes mediante la reflexión personal desde la vida cotidiana.

Se plantean actividades relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 mediante las cuales tienen la oportunidad de reflexionar desde las exigencias del mundo presente como realidad global y como compromiso con nuestro tiempo y con el futuro.

Se abordará la interrelación con aspectos de otras disciplinas o materias, proponiendo así un aprendizaje integrador e interdisciplinar, tanto en los proyectos finales de cada unidad como en otras actividades relacionadas con dibujo técnico donde son necesarios conocimientos matemáticos o de análisis en las cuales se necesita el lenguaje

escrito o verbal como medio de expresión... u otros contenidos como se hace referencia en el apartado anterior de interdisciplinaridad.

Se proyecta que el alumnado desarrolle sus propias vivencias artísticas y emociones mediante actividades donde a través de la expresión artística desarrollen la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse, expresen su personalidad y sentimientos para promover un crecimiento personal constante.

Se programa que el alumnado tenga un acercamiento al trabajo artístico realizado por importantes figuras femeninas .A través del conocimiento de su vida y obra se pretende visibilizar el arte realizado por mujeres, que tradicionalmente ha quedado invisible en las diversas manifestaciones culturales de la historia del arte.

2.9. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, en su artículo 15, define el proceso de “Evaluación”:

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora.
2. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o una alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales, estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.
3. En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberán tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.
4. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación.

5. La evaluación de un ámbito, en el caso de que se configure, se realizará también de forma integrada.

6. Los alumnos y alumnas que cursen los programas de diversificación curricular a los que se refiere el artículo 24 serán evaluados de conformidad con los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación fijados en cada uno de los respectivos programas.

7. En el caso del alumnado con adaptaciones curriculares, la evaluación se realizará tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos en las mismas.

8. El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente a fin de conseguir la mejora de los mismos.

9. Con independencia del seguimiento realizado a lo largo del curso, el equipo docente llevará a cabo la evaluación del alumnado de forma colegiada en una única sesión que tendrá lugar al finalizar el curso escolar.

10. Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo

2.10. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Dependerá de si realizamos trabajos sólo individuales o en grupos; se decidirá según las características, evolución de cada uno de los grupos u otras situaciones especiales. En la tercera evaluación si todo se desarrolla como está planificado se planteará un proyecto interdisciplinar.

Si se realizan sólo trabajos individuales:

Actividades individuales	75% de la calificación
--------------------------	-------------------------------

Trabajo diario: esfuerzo, interés y atención, participación, materiales, puntualidad y actitud adecuada, corrección en el uso de la lengua en la que se imparte de la asignatura. Autoevaluación/Coevaluación	25% de la calificación
--	-------------------------------

En los trimestres en los que haya trabajos cooperativos:

Actividades cooperativas en grupos	25% de la calificación
Actividades individuales	50% de la calificación
Trabajo diario: esfuerzo, interés y atención, participación, materiales, puntualidad y actitud adecuada, corrección en el uso de la lengua en la que se imparte de la asignatura. Autoevaluación/Coevaluación	25% de la calificación

Para los trimestres en los que se realicen trabajos cooperativos por proyectos interdisciplinarios: (tercer trimestre)

Actividades cooperativas por proyectos interdisciplinarios	40% de la calificación
Actividades individuales	35% de la calificación
Trabajo diario: esfuerzo, interés y atención, participación, materiales, puntualidad y actitud adecuada, corrección en el uso de la lengua en la que se imparte de la asignatura Autoevaluación/coevaluación	25% de la calificación

2.11. CRITERIOS DE CORRECCIÓN

Las actividades a realizar serán planteadas por el profesor en clase y se ejecutarán en el aula y/o en casa. Las actividades serán variadas en cada trimestre y permitirán el empleo de varios métodos de evaluación.

El número de actividades podrá variar cada trimestre. En general, se hará la media aritmética de la calificación obtenida en ellas. En algunos de los casos, una actividad o un proyecto podrá tener un peso mayor que otras para la obtención de la media de calificaciones entre las actividades.

Es responsabilidad del alumno la custodia de los trabajos revisados, y deberán conservarse hasta final de curso en perfecto estado.

En la nota final ponderada, una vez que el alumno haya aprobado, si la parte decimal es igual o superior a 0,5 se redondeará a la unidad superior.

Para superar la asignatura el alumno/a debe presentar el 80% de los trabajos/ejercicios/ proyectos realizados durante cada uno de los trimestres en la fecha acordada.

.Si las actividades entregadas no cumplen los requisitos establecidos por el profesor o profesora, y no se ha obtenido la calificación mínima de 4, se podrá exigir su repetición en un nuevo plazo.

Se considerará deficiente un ejercicio si:

- No cumple con las instrucciones dadas para su realización.
- Es patente su abandono, por no seguir las indicaciones del profesor o se entrega en un bajo grado de realización, sin terminar.
- Muestra suciedad excesiva o presenta arrugas o cortes que deformen el soporte.
- Falta alguno de los apartados del proyecto: bocetos, pruebas previas, memoria, etc.
- La parte realizada no muestra continuidad al no aparecer datos ni operaciones del proceso.
- Existen claros indicios para el profesor de que el alumno que presenta el trabajo no es su autor.
- No se usa correctamente el lenguaje para los contenidos escritos (en inglés en el caso de impartirse en dicha lengua la asignatura).

Al menos una vez al trimestre, se llevará a cabo una **autoevaluación**; donde los alumnos/as evalúan su propio rendimiento y evolución; así como **Coevaluación**, donde los alumnos se evalúen entre ellos, intercambiando el papel de evaluados y evaluadores alternativamente.

La calificación final tendrá en cuenta la nota media de las tres evaluaciones. Cada evaluación se calificará en base a los procedimientos e instrumentos anteriormente descritos.

2.12. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.

Se efectuará un plan de recuperación personalizado para los alumnos con la materia suspensa tras cada una de las evaluaciones. Dicho plan contendrá un listado de actividades que el alumno/a deberá realizar, y una fecha de entrega de dichas actividades. Entre las actividades comprendidas en el plan de recuperación, puede solicitarse repetir o completar ejercicios realizados durante la evaluación. El plan de recuperación personalizado será entregado al alumno y se requerirá la firma de los padres o tutores legales del alumno/a constatando haber recibido dicha evaluación.

2.13. PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO PARA ALUMNOS REPETIDORES

Para aquellos alumnos repetidores con EPVA suspensa se tendrá en cuenta los informes elaborados en junio en la evaluación final, para junto con la evaluación inicial ver el grado de competencia de cada alumno/a y elaborar en el caso que se considere necesario un plan individualizado adaptado para cada caso.

2.14. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN

La Programación de la asignatura estará a disposición del alumnado y la familia en la secretaría del centro. Así mismo podrán consultar los criterios de calificación en la página web del instituto. El alumnado será informado de los mismos, al igual que de los criterios de calificación de las pruebas y tareas a principios de curso por su profesor y también se podrán ver en Google Classroom.

2.17. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La evaluación inicial a principio de curso y preguntas iniciales en cada unidad didáctica, como el seguimiento de las tareas y experiencias dentro y fuera del aula nos ofrecerá datos de los factores y el nivel de diversidad ante el que nos encontramos. Para atender tal diversidad tomaremos medidas como priorizar y secuenciar los contenidos, organizar el espacio del aula, o seleccionar los recursos materiales más convenientes.

Habremos previsto además, en cada unidad didáctica, distintas actividades para los distintos niveles y ritmos de aprendizaje, actividades de ampliación para los alumnos con

aprendizaje satisfactorio y que precisen profundizar en el tema y actividades de refuerzo para aquellos que presenten mayor dificultad.

2.18. ADAPTACIONES CURRICULARES

Se llevaran a cabo adaptaciones curriculares significativas o no significativas; si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa.

Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado coordinado con el tutor y con el departamento de orientación y también, se contará con la colaboración de las familias.

Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o alumna deben alcanzar en esta área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.

Por ejemplo a la hora de realizar pruebas o exámenes se tendrá en cuenta:

Adaptación de tiempos	El tiempo de cada examen se podrá incrementar
Adaptación del modelo de examen	Se podrá adaptar el tipo y tamaño de fuente el texto del examen. Se permitirá el uso de hojas en blanco
Adaptación de la evaluación	Se utilizaran instrumentos y formatos variados de evaluación de los aprendizajes: pruebas orales, escritas, de respuesta múltiple, etc...
Facilidades: Técnicas/materiales Adaptaciones de espacios	Se podrá realizar una lectura en voz alta, o mediante un documento grabado de las preguntas. Se podrán realizar los ejercicios del examen en un aula a parte.

2.19. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Como el Departamento no tiene ningún profesor con plaza definitiva es difícil la programación de actividades extraescolares, ya que requieren cierta anticipación por eso, de momento no hay nada programado con fecha cerrada y los profesores de este curso van intentar organizar al menos una salida en el segundo o tercer trimestre con cada uno de los cursos.

En 1º de la ESO el departamento se coordinará para participar conjuntamente con el departamento de Historia en su salida a ArqueoPinto.

Estamos dispuestos a participar con cualquier otro departamento para realizar actividades interdisciplinarias si así se nos solicita.

Por nuestra parte vamos a intentar tramitar y realizar las siguientes actividades:

Actividad	Fecha prevista de realización	Cursos a los que afecta
Tres grandes maestros: El Greco, Velázquez y Goya	2º Trimestre	1º ESO A, B, C y D
Ilustres personajes	2º Trimestre	2º ESO A,B, C y D
Nuevas Mitologías	Tercer Trimestre	4º ESO A,B,C,D y E de EPVA
Cine Forum	Segundo o Tercer trimestre	2 Bachillerato Alumnos de Imágen y Sonido

El Departamento de Dibujo será el encargado de organizar el concurso de diseño de tarjetas Navideñas, así como talleres específicos en las jornadas culturales del instituto.

2.20. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA. PLAN LECTOR.

El valor de la lectura es insustituible, sin ella no es posible comprender la información contenida en los textos y asimilarla de un modo crítico. La lectura estimula la imaginación y ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto. En la actual sociedad de la comunicación, caracterizada por la sobreabundancia de datos, la lectura comprensiva tiene un papel clave para convertir la información en conocimiento.

Dada la trascendencia de la lectura en la conformación del individuo y, por tanto, de la sociedad, la adquisición y consolidación del hábito lector debe ser un objetivo prioritario de la acción educativa. Por ello, la formación de nuestros alumnos no debe circunscribirse exclusivamente al sistema de enseñanzas regladas, si no que ha de convertirse en un elemento clave del desarrollo personal y profesional de la persona que influye a lo largo de toda la vida y que se manifiesta también en el empleo del tiempo de ocio. Es en este sentido en el que debe resaltarse el carácter estratégico de la lectura en la sociedad moderna. El El valor de la lectura es insustituible, sin ella no es posible comprender la información contenida en los textos y asimilarla de un modo crítico. La lectura estimula la imaginación y ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto. En la actual sociedad de la comunicación, caracterizada por la sobreabundancia de datos, la lectura comprensiva tiene un papel clave para convertir la información en conocimiento.

Dada la trascendencia de la lectura en la conformación del individuo y, por tanto, de la sociedad, la adquisición y consolidación del hábito lector debe ser un objetivo prioritario de la acción educativa. Por ello, la formación de nuestros alumnos no debe circunscribirse exclusivamente al sistema de enseñanzas regladas, si no que ha de convertirse en un elemento clave del desarrollo personal y profesional de la persona que influye a lo largo de toda la vida y que se manifiesta también en el empleo del tiempo de ocio. Es en este sentido en el que debe resaltarse el carácter estratégico de la lectura en la sociedad moderna. El Departamento de Dibujo propone animar a la lectura y a la expresión oral y escrita a partir de las estrategias siguientes:

- Profundizar en el conocimiento de lenguajes que integren texto e imagen y elaborar sus propios mensajes en forma de ilustraciones, cómics, portadas de libros, carteles, ejercicios con tipografías.
- Preparar presentaciones y exposiciones orales a partir de información recopilada sobre temas, contenidos de la materia y obras de arte.
- Organizar ejercicios a partir de lecturas en el aula y establecer debates para confrontar

- ideas en un marco de flexibilidad, respeto y aceptación de la diferencia.
- Informar a los alumnos sobre los libros a su disposición tanto en la biblioteca del centro como en el departamento de plástica, y el procedimiento para préstamos y devoluciones.
 - Recomendar bibliografía que conecte con los contenidos de la materia y los intereses y grado de madurez del alumno.

2.21. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL

La oralidad no solo se enseña en clase de lengua, sino que atañe al resto de situaciones comunicativas en las que vive el alumno. Por este motivo, desde el aula, en las clases de EPVA fomentaremos el uso correcto del Castellano o el inglés, con la terminología propia de la asignatura, intentando el aprendizaje de nuevos términos específicos de cada una de las unidades a desarrollar.

Se fomentará el diálogo, el debate, respetando los turnos de palabra. Ayudando a expresar verbalmente los sentimientos e ideas que proporciona el aprendizaje y práctica de esta asignatura.

2.22. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA

Para poder realizar una adecuada evaluación del alumno a lo largo de todo el proceso educativo (principio de la evaluación continua) es necesario su seguimiento durante todo el curso. Por ello *y por imperativo legal * la asistencia es obligatoria.

Se establecen los siguientes criterios para determinar aquellos casos que provoquen la imposibilidad de llevar a cabo correctamente un sistema de evaluación continua.

1.- Justificantes legales.

Se consideran justificantes legales de las faltas de asistencia los siguientes:

a) Los padres o tutores legales de los alumnos podrán justificar, en el impreso oficial del instituto:

- Hasta diez faltas de asistencia no consecutivas en un curso y no en un período inferior a tres meses.

- Hasta tres días, alternos o consecutivos, por trimestre.

b) A partir de la undécima falta inclusive, o al cuarto día del trimestre, el justificante oficial del motivo de la falta (parte médico o justificante similar).

c) En ningún caso es suficiente la justificación de padres o tutores legales cuando la

falta a clase suponga la no realización de una prueba de evaluación o control previamente programada .No obstante, considerando algunos casos de justificación difícil a través de documentos oficiales, queda a juicio del tutor la justificación o no de estas faltas.

2. Faltas injustificadas.

Se considerarán faltas injustificadas todas las demás.

El número de faltas sin justificar que conlleva automáticamente la imposibilidad de aplicar los criterios generales de la evaluación continua depende del número de horas semanales que estén establecidas para el desarrollo del área o materia de que se trate, según el siguiente cuadro : (EPVA en 1º de ESO son 2 horas lectivas semanales).

	Primer caso	Segundo caso	Tercer caso	Cuarto caso
4 horas	3	6	9	10
3 horas	3	6	9	10
2 horas	2	4	6	7
1 hora	2	3	4	5

En el primer caso, el profesor de la asignatura correspondiente comunicará al alumno oralmente (o por escrito) cuál es su situación.

En el segundo caso, el profesor notificará oralmente al tutor/a, y éste informará por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales.

En el tercer caso, será el tutor también el que informe por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales, advirtiéndoles de que una nueva falta injustificada supone automáticamente la pérdida del derecho a la evaluación continua.

En el cuarto caso, se produce automáticamente esta pérdida y la Jefatura de estudios, a instancias del tutor, se lo notifica al alumno y a sus padres o tutores legales.

3. Sistema de evaluación previsto.

Se establece como sistema de evaluación previsto para los casos de los alumnos que, por sus faltas injustificadas a clase, hacen imposible la correcta aplicación de los criterios de evaluación continua , la obligatoriedad de presentarse a una prueba que se convoque a final de curso.

4. Recuperación del derecho a la evaluación continua.

No obstante lo establecido anteriormente, los casos de los alumnos que se encuentran en esta situación, serán revisados a las ocho semanas de clase real (no cuentan, por tanto, los períodos vacacionales). Si, a juicio del profesor de la asignatura afectada, del tutor y de la Jefatura de estudios, la asistencia a clase del alumno puede considerarse satisfactoria durante este tiempo, dicho alumno podrá recuperar su situación en cuanto a los procedimientos de evaluación continua.

5. Nueva pérdida del derecho a la evaluación continua.

una vez recuperado el derecho a la evaluación continua, el alumno reincidiese en sus inasistencias, las faltas anteriores serán consideradas como agravantes, de manera que, en ningún caso, se podrá considerar aplicable de nuevo el cuadro del apartado 2.

En estos casos de reincidencia, a la tercera falta injustificada, el alumno vuelve a perder su derecho a la evaluación continua, de manera ya irrecuperable durante el curso académico correspondiente. Cuando se dé una situación de este tipo, el sistema de información será el mismo que en el cuarto caso del apartado 2.

6. Ausencias prolongadas.

El caso de una enfermedad prolongada (más de una semana) supone también la pérdida de asistencia a las actividades docentes. No obstante, y siempre que las faltas de asistencia estén justificadas, los profesores de cada materia aplicarán las medidas particulares de recuperación que consideren oportunas, lo cual supone que, en tales casos, no se aplicarán los límites de inasistencia citados antes.

7. Modo de contabilizar las faltas.

A todos los efectos, se considera una falta la inasistencia a un período lectivo.

2.23. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.

Para el alumnado que haya perdido el derecho a evaluación continua se acuerda la realización de una prueba tipo teórico-práctico específico, al final del tercer trimestre, en que el alumnado implicado deberá demostrar la consecución de los objetivos (presentando al menos el 80% de los trabajos realizados durante el curso) y la adquisición de los

contenidos. De no superar esta prueba, quedaría la oportunidad de presentarse a la convocatoria de finales de junio con el resto de compañeros que deban realizarla. No se queda exento de tener que presentar los ejercicios no realizados durante el curso.

Se deberán entregar las actividades el mismo día y a la misma hora en que esté determinada la realización de la prueba escrita. La entrega y correcta realización de estas actividades es obligatoria y se considera parte de la prueba final, suponiendo el 50% del total de la nota obtenida. Se entregarán en una carpeta DINA4 con fundas de plástico, aportando en su primera hoja los datos del alumno/a junto a un índice de las actividades realizadas y entregadas. La no entrega de las actividades o la falta de asistencia a la prueba escrita serán ambas interpretadas como NO PRESENTADO e implicarán automáticamente la superación de la asignatura.

A aquellos alumnos sorprendidos haciendo trampas durante la realización de los exámenes, se les retirarán los mismos, que tendrán una calificación de 0 que computará a todos los efectos.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
IES LUIS GARCÍA BERLANGA**

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

2º ESO

2.1. INTRODUCCIÓN

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

Esta programación de 2º de ESO está confeccionada bajo el marco legislativo LOMCE. (se puede ver en la presentación del Departamento).

2.2. OBJETIVOS

Los objetivos serán los referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza y aprendizaje debidamente planificadas.

2.1.1 Objetivos de la etapa

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los lenguajes o comportamientos sexistas u homofóbicos, y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2.1.2 Objetivos del área de artes plásticas

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad. La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística.

El área de Artes Plásticas experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. En cursos superiores, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollando desde un punto de vista práctico los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

Los objetivos del área son:

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.
5. Diferenciar las distintas texturas: naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.
6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
8. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
9. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
10. Conocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
11. Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
12. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
13. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
14. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
15. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias y valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante este lenguaje.
17. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
18. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
19. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados y usando la herramienta de forma fluida.
20. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos.
21. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.
22. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
23. Conocer lugares geométricos y definirlos.
24. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

25. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de estos.
26. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
27. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
28. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
29. Comprender la construcción del óvalo y el ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
30. Estudiar los conceptos de simetría, giro y traslación, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
31. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, entendiendo la utilidad de las acotaciones y practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
32. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
33. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

2.1.3 Objetivos de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual para 2º ESO

La revolución de las Tecnologías de la Comunicación y la Información ha cambiado la forma de relacionarnos, de vivir y de trabajar condicionados por la influencia del mundo digital. El alumnado debe estar preparado para una sociedad en continua transformación. La expresión oral y escrita, hasta finales del siglo pasado ha sido la principal forma de expresión pero en la época actual la imagen ha ido adquiriendo un gran protagonismo acorde al desarrollo de los medios tecnológicos. Hoy en día, la mayor parte de los mensajes que recibimos se producen a través de imágenes fijas o en movimiento, un lenguaje universal con mayor aceptación en el mundo de la comunicación globalizado. La materia es necesaria para afrontar los nuevos retos de la comunicación en medios como el ordenador, los teléfonos móviles, entre otros.

El lenguaje gráfico-plástico, visual y audiovisual se convierte en un medio de transmisión de ideas, proyectos, impresiones, sensaciones y emociones. El estudio de este lenguaje universal desarrolla la capacidad de reconocer, analizar y comprender los

estímulos visuales así como la capacidad de idear y generar, a partir de la realidad, diversidad de interpretaciones. Pretende, a la vez, potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la autoestima y favorecer el razonamiento crítico ante la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

La materia pretende dotar al alumnado de las destrezas necesarias para comprender “saber ver” y expresarse “saber hacer” utilizando adecuadamente los elementos que lo componen. Es necesario “saber ver” para comprender, para educar en la percepción y ser capaz de evaluar la información visual que se recibe.

La comprensión de lo que le rodea, le ayuda a analizar la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica y llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo y además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial. Es necesario “saber hacer” para expresar y para desarrollar una actitud de indagación, producción y creación.

La realización de representaciones objetivas y subjetivas, tanto conceptuales como procedimentales permitirán al alumnado expresarse y desarrollar su potencial creativo. La materia contribuye al desarrollo de la capacidad crítica, la educación de la sensibilidad y la iniciativa y autonomía personal.

El trabajo en equipo y la crítica constructiva ayuda al desarrollo de valores sociales y cívicos, como la tolerancia y el respeto hacia la diferencia.

La formación en esta materia se basa en tres ejes fundamentales:

- 1.- El desarrollo de la capacidad de visión espacial de comprensión de las formas del entorno.
- 2.- El desarrollo de la capacidad expresiva.
- 3.- El desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

2.3. COMPETENCIAS CLAVE

En el área de Educación Artística incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área:

Comunicación lingüística

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

Los descriptores que trabajaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

Competencia digital

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

Para ello, en esta materia trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

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

Los descriptores que fundamentalmente trabajaremos serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.

- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
- Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.

Conciencia y expresiones culturales

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

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

Esta materia es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra

parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

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

Los descriptores que entrenaremos son:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

Aprender a aprender

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

Los descriptores que entrenaremos son:

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

2.4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

En 2º de ESO se formulan según marco LOMCE .

2.4.1 Contenidos

Los contenidos son el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de la materia. Estos se distribuyen en tres bloques:

Bloque 1. Expresión plástica

1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.
3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.
 - Significado del color.
 - Tratamiento del color con herramientas digitales.
5. La textura los diferentes tipos de textura.
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.

8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
3. El lenguaje del cómic.
4. La Retórica publicitaria.
5. Estructura narrativa cinematográfica.
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
7. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

Bloque 3. Dibujo Técnico

1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.
4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.
5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.
6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.
7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
- Coeficientes de reducción.
8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

2.4.2 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Los criterios de evaluación son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumno.

Los estándares de aprendizaje evaluables son las especificaciones de los criterios de evaluación que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	<p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p>
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	<p>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos</p>

	<p>gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándoles en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	<p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las temperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas seg.n el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión .óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>

<p>3. Identificar significante y significado en un signo visual.</p>	<p>3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.</p>
<p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>
<p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante significado: símbolos e iconos.</p>	<p>5.1. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>5.2. Diseña símbolos e iconos.</p>
<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>
<p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p>	<p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p>
<p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera</p>	<p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>

apropiada.	
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard , realización...). Valora de manera crítica los resultados.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14. Identificar y emplear	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como

recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	las figuras retóricas.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

línea y el plano.	
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuáles, en caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30., 45., 60. y 90. en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos m.s comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
14. Construir triángulos	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos

conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

inscritos en la circunferencia.	
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías,	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

2.5 .CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos transversales, conjunto de saberes basados en actitudes, valores y normas, complementaran los contenidos de tal forma que la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género, la creatividad, la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual,

la formación estética, la educación ambiental y para el consumo, la educación vial, los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales será incluidos en el día a día del aula.

Por las características propias de la materia, alguno de estos elementos transversales son de hecho intrínsecos a la misma.

Por ejemplo, la lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias básicas. Por ello, en la asignatura de Plástica de este curso, se fomentará la misma con actividades expresas que supongan búsqueda de información en medios digitales o impresos sobre los temas tratados en la misma; igualmente se complementará directamente en unidades didácticas específicas como la de análisis publicitario o fotografía-cómic. Finalmente, se propondrán la lectura de textos relacionados directamente con determinados ejercicios o la búsqueda del significado del vocabulario propio de la asignatura.

La expresión oral y escrita estará presente permanentemente en la mecánica de la asignatura, y en el trabajo diario de la misma, pero tendrá un especial refuerzo en determinadas unidades didácticas propias de la parte de comunicación, como son la de creación de logotipos a partir de determinadas ideas orales u escritas, el análisis de publicidad, el análisis cinematográfico por escrito de determinadas películas, y sobre todo, la creación de un cómic, ...

No podemos ignorar que hoy en día nuestros alumnos y alumnas viven rodeados de una gran cantidad de estímulos audiovisuales que les proporcionan unas experiencias previas considerables, la introducción de los medios audiovisuales en la educación secundaria debe tener entre sus metas el desarrollo de un pensamiento crítico y de la capacidad creativa a través del análisis y la producción de los mismos. Además una persona competente en comunicación audiovisual ha de ser capaz a un tiempo de interpretar adecuadamente mensajes audiovisuales y de expresarse con una mínima corrección en este ámbito comunicativo.

Los aspectos con los que pretendemos desarrollar la Competencia Digital como eje transversal en nuestra área de Plástica son de dos tipos:

- a) Aspectos relacionados con la búsqueda de información, de obras artísticas, referentes o de temas relacionados con los contenidos de la asignatura, a través del acceso a Internet.
- b) Aspectos relacionados con la creación artística en sí misma, usando las nuevas tecnologías como herramientas de trabajo, fundamentalmente en el bloque de comunicación audiovisual, con el uso de programas de ilustración y diseño por ordenador para la creación de logotipos, el aprendizaje y manejo de las cámaras y técnicas de fotografía digital, la búsqueda activa de publicidad en la red y su posterior análisis.

Para inculcar en los alumnos el espíritu emprendedor, alcanzar hábitos de trabajo individual

y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, e iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje. Trabajaremos:

- Adquirir estrategias para poder resolver problemas:

identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.

- Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Determinar las principales características de ese nuevo producto o servicio, así como sus ventajas e inconvenientes frente a lo que ya existe.
- Enlazar la solución planteada (producto o servicio) con sus posibles usuarios (mercado) y con la sociedad en general, introduciendo la iniciativa emprendedora y el papel que esta debe jugar como motor de empleo y desarrollo.
- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

En cuanto a las habilidades emprendedoras a inculcar serían las siguientes:

- Habilidades personales: iniciativa, autonomía, capacidad de comunicación, sentido crítico, creatividad, adaptabilidad, observación y análisis, capacidad de síntesis, visión emprendedora.
- Habilidades cognitivas: expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula.
- Habilidades sociales: trabajo en grupo, comunicación; cooperación; capacidad de relación con el entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; y capacidad organizativa.

Nuestra misión como profesores de la asignatura, no estará basada en dar respuestas correctas, sino en saber formular preguntas que estimulen la creatividad de los alumnos de forma que puedan generar respuestas diferentes a las ya dadas. La idea no es sólo conocer sino pensar a partir de lo que conocemos y en esta tarea nos puede ayudar a nuestro pensamiento estas técnicas sencillas que podemos usar en el aula:

1. Hacer preguntas durante las clases, para estimular la curiosidad: “¿Qué pasaría si...?”, “¿Cómo es posible que...?”, “¿Qué harías tú en ese caso...?”, “¿Qué sabéis acerca de...?”, y diseñar preguntas guía, que ayuden a reflexionar y clarificar los conceptos más importantes.
2. Utilizar gráficos y oraciones sencillas que introduzcan o enfoquen el tema planteado.
3. Exponer distintos puntos de vista acerca de un mismo tema.
4. Activar la participación de todos los alumnos utilizando alguna técnica de “participación al

azar”. Por ejemplo, escribir tarjetas con los nombres e ir eligiendo de una en una para contestar, preguntar o comentar durante la clase.

5. Fomentar que los alumnos se conozcan entre ellos, que trabajen juntos y que utilicen la escucha activa, pidiendo que resuman con sus palabras lo dicho por otro compañero.

6. Hablar menos para hacer que los alumnos piensen más, mediante paros en la clase para que trabajen y reflexionen sobre los temas que se han tratado.

7. Utilizar el método socrático para hacer preguntas y organizar debates entre los alumnos sobre temas que generan controversia.

8. Fomentar el trabajo colaborativo, a través de trabajos en pequeños grupos, donde, aparte de completar la tarea solicitada, tengan que previamente describir los objetivos, exponer qué estrategias utilizaron y cómo resolvieron sus problemas.

2.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR

Según la memoria del departamento del curso 2021/2022 se lograron dar todos los contenidos en el primer y segundo curso en la materia de EPVA de modo que no se espera tener que reforzar contenidos del curso anterior, no obstante a través de la evaluación inicial podremos verificar si algunos de los contenidos del curso anterior necesitan ser repasados o

2.7. TEMPORALIZACIÓN

1ª Evaluación	Bloque 3	Apartados: 1-2-3-4
	Bloque 2	Apartados: 1-2-3
2ª Evaluación	Bloque 1	Apartados:1-2-3-4-5-6-7-8
3ª Evaluación	Bloque 2	Apartados: 4-5-6-7
	Bloque 3	Apartados: 5-6-7-8
	Bloque 1-2-3	Profundización sobre contenidos ya abordados.

2.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA:

Sobre los principios de carácter psicopedagógico, que el currículo oficial de la Educación Secundaria Obligatoria presenta, y que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa, debe reunir de manera equilibrada, un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. De la aceptación de estos principios se desprende un estilo de

enseñanza y de aprendizaje caracterizado por las siguientes notas:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Orientaremos nuestra acción a estimular en el alumno la capacidad de aprender a aprender.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.
- Procuraremos que los ejercicios propuestos se encuentren en un entorno cercano del alumno para una mejor comprensión de los fundamentos de los temas referidos.
- Las clases se impartirán mediante el procedimiento de exposición por parte del profesor de los planteamientos generales de los temas a trabajar en el aula por los alumnos. A continuación estos analizarán lo expuesto y darán su respuesta personal a las cuestiones planteadas en una puesta en común. El profesor guiará el trabajo de los alumnos, en el aula, dentro de lo posible en función del tiempo disponible y el comportamiento del conjunto de alumnos del grupo, orientando in situ sobre los errores detectados y reconduciendo los ejercicios al mejor termino posible.
- El profesor corregirá los ejercicios, informando de los planteamientos y ejecuciones erróneas expresadas por los alumnos en sus ejercicios. Sobre los ejercicios quedarán reflejadas, por escrito, las correcciones que se estimen oportunas basadas en los criterios de consecución de los objetivos generales y los establecidos para el ejercicio en particular. De este modo se da la posibilidad de rehacer o repetir el trabajo cuya nota no supere el aprobado, modificando el mismo según las anotaciones referidas anteriormente y siempre en horario extra-escolar.
- El lenguaje y la actitud en el aula deberán ser respetuosos y tolerantes con los demás, se evitará la utilización de palabras y expresiones o actitudes que atenten contra los derechos del individuo y su autoestima, especialmente se vigilará el lenguaje sexista u homófobo.

2.8.1. Metodología e innovación

Con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados, el Departamento de dibujo se plantea desarrollar alguna de estas ideas:

1. Aprendizaje por proyectos
2. Gamificación
3. Flipped Classroom
4. Mobile learning o aprendizaje móvil
5. Storytelling.

2.8.2. Uso de las TIC. Digitalización

Nuestro centro durante el curso 2021/22 comenzó a implantar un modelo propio de transformación metodológica y digital en el primer curso de la ESO, que queremos extender este nuevo curso al segundo curso de la ESO. Para conseguirlo, poder coordinarnos interdisciplinariamente entre los departamentos, se está desarrollando en el presente curso un Plan de formación de la Competencia Digital; donde participamos los dos miembros de este departamento.

El proyecto a desarrollar en 2º de ESO se aborda en una doble dimensión, por un lado según la metodologías de aprendizaje: Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo, Aprendizaje Basado en problemas, aprendizaje centrado en el alumno y Flipped Classroom...y por otro lado la dimensión digital: usar diferentes soportes digitales como los proyectores, cromas, ordenadores de sobremesa, portátiles, iPads...o software como Cloud de Educamadrid, Google Classroom, formularios, Workspace de Google...

Aplicación del proyecto en segundo de la ESO

Se llevará a cabo durante el tercer trimestre, en un periodo entre una y cuatro semanas, dependiendo de la extensión de cada proyecto según el departamento. Los departamentos implicados coincidirán con los afines para la realización del mismo siendo tangenciales unos a otros durante la elaboración del mismo, así como coordinándose para la evaluación por competencias. El tema se decidirá por consenso entre los departamentos, así como las competencias a trabajar, los detalles de la elaboración del proyecto, coincidencias, evaluación y calificación de los contenidos y competencias.

2.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Al inicio del curso, al presentar la asignatura, se comunicará a los alumnos la lista de los materiales básicos necesarios que deben traer diariamente a clase para poder desarrollar de forma correcta los trabajos establecidos en el aula.

Además y específicamente para cada unidad se utilizarán:

- Lápices de grafito de distinta dureza.
- Cartulinas y papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones relacionadas con cada unidad.
- Imágenes de obras de autores puntillistas para apreciar la utilización del punto en una obra de arte.
- Imágenes de grabados y de viñetas de cómics para ejemplificar el uso de la línea y su capacidad expresiva.
- Revistas en las que se aprecie el color como elemento de comunicación visual básico.
- Señales viales como ejemplo de la utilización de códigos cromáticos en la comunicación visual.
- Papeles transparentes de diversos colores.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.
- Lápices de colores.
- Rotuladores técnicos de distintos grosores.
- Herramientas de talla: limas, lijas, atornilladores, rascadores...
- Escuadra, cartabón, regla, y compás.
- Témperas y/o acrílicos, barnices, cola blanca, arena, polvo de mármol, papeles y cartones...
- Focos de luz.
- Arcilla, palillos de modelar, telas, alambres y plásticos.
- Recipientes.
- Libros de consulta sobre arte y publicidad.
- Revistas, periódicos y cómics.
- Vídeos con anuncios publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes. Logotipos de marcas y entidades.

2.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los profesores del departamento utilizarán procedimientos de evaluación variados para facilitar la evaluación como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, y como una herramienta esencial para mejorar la calidad de la educación, e incorporará estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación. Estos modelos de evaluación

favorecerán el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En todo caso, los distintos procedimientos de evaluación utilizables, como la observación sistemática del trabajo de los alumnos, el portfolio o cuaderno, los trabajos de clase, las pruebas orales y escritas (estas últimas en casos excepcionales), permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

2.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y CORRECCIÓN

Criterios de calificación

Dependerá de si realizamos trabajos sólo individuales o en grupos; Se decidirá según las características y evolución de cada uno de los grupos. En la tercera evaluación si todo se desarrollar como debería se planteará un proyecto interdisciplinar.

Si se realizan sólo trabajos individuales:

Actividades individuales	75% de la calificación
Trabajo diario: esfuerzo, interés y atención, participación, materiales, puntualidad y actitud adecuada, corrección en el uso de la lengua en la que se imparte de la asignatura. Autoevaluación/Coevaluación	25% de la calificación

En los trimestres en los que haya trabajos cooperativos:

Actividades cooperativas en grupos	25% de la calificación
------------------------------------	-------------------------------

Actividades individuales	50% de la calificación
Trabajo diario: esfuerzo, interés y atención, participación, materiales, puntualidad y actitud adecuada, corrección en el uso de la lengua en la que se imparte de la asignatura. Autoevaluación/Coevaluación	25% de la calificación

Para los trimestres en los que se realicen trabajos cooperativos por proyectos interdisciplinarios: (tercer trimestre)

Actividades cooperativas por proyectos interdisciplinarios	40% de la calificación
Actividades individuales	35% de la calificación
Trabajo diario: esfuerzo, interés y atención, participación, materiales, puntualidad y actitud adecuada, corrección en el uso de la lengua en la que se imparte de la asignatura Autoevaluación/coevaluación	25% de la calificación

Las actividades a realizar serán planteadas por el profesor en clase y se ejecutarán en el aula y/o en casa. Las actividades serán variadas en cada trimestre y permitirán el empleo de varios métodos de evaluación.

El número de actividades podrá variar cada trimestre. En general, se hará la media aritmética de la calificación obtenida en ellas. En algunos de los casos, una actividad o un proyecto podrá tener un peso mayor que otras para la obtención de la media de calificaciones entre las actividades.

Es responsabilidad del alumno la custodia de los trabajos revisados, y deberán conservarse hasta final de curso en perfecto estado.

En la nota final ponderada, una vez que el alumno haya aprobado, si la parte

decimal es igual o superior a 0,5 se redondeará a la unidad superior.

Para superar la asignatura el alumno/a debe presentar el 80% de los trabajos/ejercicios/ proyectos realizados durante cada uno de los trimestres en la fecha acordada.

.Si las actividades entregadas no cumplen los requisitos establecidos por el profesor o profesora, y no se ha obtenido la calificación mínima de 4, se podrá exigir su repetición en un nuevo plazo. Se considerará deficiente un ejercicio si:

- No cumple con las instrucciones dadas para su realización.
- Es patente su abandono, por no seguir las indicaciones del profesor o se entrega en un bajo grado de realización, sin terminar.
- Muestra suciedad excesiva o presenta arrugas o cortes que deformen el soporte.
- Falta alguno de los apartados del proyecto: bocetos, pruebas previas, memoria, etc.
- La parte realizada no muestra continuidad al no aparecer datos ni operaciones del proceso.
- Existen claros indicios para el profesor de que el alumno que presenta el trabajo no es su autor.
- No se usa correctamente el lenguaje para los contenidos escritos (en inglés en el caso de impartirse en dicha lengua la asignatura).

Al menos una vez al trimestre, se llevará a cabo una **autoevaluación**; donde los alumnos/as evalúan su propio rendimiento y evolución; así como **Coevaluación**, donde los alumnos se evalúen entre ellos, intercambiando el papel de evaluados y evaluadores alternativamente.

La calificación final tendrá en cuenta la nota media de las tres evaluaciones. Cada evaluación se calificará en base a los procedimientos e instrumentos anteriormente descritos.

3.12. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para la recuperación de una evaluación parcial, los alumnos deberán entregar aquellos ejercicios no entregados o con calificación inferior a 4. El profesor efectuará de todos modos un plan de recuperación personalizado, dicho plan contendrá un listado de actividades, que alumno/a deberá entregar en la fecha fijada.

Para aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura se realizará una evaluación final que tendrá 2 partes: una prueba teórico práctica y la entrega de un cuadernillo de actividades. La realización de ambas partes resulta imprescindible para obtener una calificación positiva.

3.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

Para recuperar esta materia pendiente del curso anterior, al alumno se le exigirá la entrega de dos cuadernillos de ejercicios a realizar en horario extra-escolar dentro de los plazos establecidos, mitad de enero y finales de abril. Estas tareas suponen revisar conceptos fundamentales para enfrentarse a un examen de carácter también obligatorio a mediados de Mayo. Se hará nota media de ambas partes, examen y tareas, siempre y cuando se supere una calificación mínima de 5 en cualquiera de las dos.

Se notificará al alumno y entregará en persona los cuadernillos de ejercicios y el procedimiento así como sus fechas de entrega y de la celebración del examen de mayo.

Para ayudar a los alumnos, por si surgen dudas y poder tener un mejor seguimiento y facilitar la comunicación se habilitará una clase de alumnos pendientes en Google Classroom.

3.14. PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO PARA ALUMNOS REPETIDORES.

Se estudiará en el departamento cada uno de los casos, para poder plantear un trabajo individualizado enfocado en ayudar al alumno a trabajar aquellos aspectos donde el curso pasado tuvo dificultades, considerando hacer adaptaciones curriculares no significativas. Si fuera necesario, se planteará trabajar contenidos mínimos y se adecuaran estos, confeccionando material adecuado para que cada alumno pueda superar la asignatura con el trabajo realizado en el aula.

La evaluación inicial, la información dada por el alumno, tutor y departamento de orientación, darán información solvente para verificar el momento actual del alumno y comenzar su seguimiento y reforzar las carencias o dificultades que vayan pudiendo surgir.

3.15. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN

La Programación de la asignatura estará a disposición del alumnado y la familia en la secretaría del centro. Así mismo podrán consultar los criterios de calificación en la página web del instituto. El alumnado será informado de los mismos, al igual que de los criterios de

calificación de las pruebas y tareas a principios de curso por su profesor y también se podrán ver en Google Classroom.

3.16. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La evaluación inicial a principio de curso y preguntas iniciales en cada unidad didáctica, como el seguimiento de las tareas y experiencias dentro y fuera del aula nos ofrecerá datos de los factores y el nivel de diversidad ante el que nos encontramos. Para atender tal diversidad tomaremos medidas como priorizar y secuenciar los contenidos, organizar el espacio del aula, o seleccionar los recursos materiales más convenientes.

Habremos previsto además, en cada unidad didáctica, distintas actividades para los distintos niveles y ritmos de aprendizaje, actividades de ampliación para los alumnos con aprendizaje satisfactorio y que precisen profundizar en el tema y actividades de refuerzo para aquellos que presenten mayor dificultad.

3.17. ADAPTACIONES CURRICULARES

Se llevarán a cabo adaptaciones curriculares significativas o no significativas; si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa. Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado coordinado con el tutor y con el departamento de orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias.

Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o alumna deben alcanzar en esta área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.

Para evaluar a estos posibles alumnos se tendrán en cuenta principalmente los siguientes aspectos:

Adaptación de tiempos: El tiempo de cada examen adaptación del modelo de exámen, adaptación de la evaluación, adaptaciones de espacios, técnicas, materiales

3.18. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Como el Departamento no tiene ningún profesor con plaza definitiva es difícil la programación de actividades extraescolares, ya que requieren cierta anticipación por eso, de momento no hay nada programado con fecha cerrada y los profesores de este curso van intentar organizar al menos una salida en el segundo o tercer trimestre con cada uno de los cursos.

En 1º de la ESO el departamento se coordinará para participar conjuntamente con el departamento de Historia en su salida a ArqueoPinto.

Estamos dispuestos a participar con cualquier otro departamento para realizar actividades interdisciplinarias.

Por nuestra parte vamos a intentar tramitar y realizar las siguientes actividades:

Actividad	Fecha prevista de realización	Cursos a los que afecta
Tres grandes maestros: El Greco, Velázquez y Goya	2º Trimestre	1º ESO A, B, C y D
Ilustres personajes	2º Trimestre	2º ESO A,B, C y D
Nuevas Mitologías	Tercer Trimestre	4º ESO A,B,C,D y E de EPVA
Cine Forum	Segundo o Tercer trimestre	2 Bachillerato Alumnos de Imagen y Sonido

El Departamento de Dibujo será el encargado de organizar el concurso de diseño de tarjetas Navideñas, así como talleres específicos en las jornadas culturales del instituto.

3.19. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA. PLAN LECTOR.

El valor de la lectura es insustituible, sin ella no es posible comprender la información contenida en los textos y asimilarla de un modo crítico. La lectura estimula la imaginación y ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto. En la actual sociedad de la comunicación, caracterizada por la sobreabundancia de datos, la lectura comprensiva tiene un papel clave para convertir la información en conocimiento.

Dada la trascendencia de la lectura en la conformación del individuo y, por tanto, de la sociedad, la adquisición y consolidación del hábito lector debe ser un objetivo prioritario de la acción educativa. Por ello, la formación de nuestros alumnos no debe circunscribirse exclusivamente al sistema de enseñanzas regladas, si no que ha de convertirse en un elemento clave del desarrollo personal y profesional de la persona que influye a lo largo de toda la vida y que se manifiesta también en el empleo del tiempo de ocio. Es en este sentido en el que debe resaltarse el carácter estratégico de la lectura en la sociedad moderna. El Departamento de Dibujo propone animar a la lectura y a la expresión oral y escrita a partir de las estrategias siguientes:

- Profundizar en el conocimiento de lenguajes que integren texto e imagen y elaborar sus propios mensajes en forma de ilustraciones, cómics, portadas de libros, carteles, ejercicios con tipografías.
- Preparar presentaciones y exposiciones orales a partir de información recopilada sobre temas, contenidos de la materia y obras de arte.
- Organizar ejercicios a partir de lecturas en el aula y establecer debates para confrontar ideas en un marco de flexibilidad, respeto y aceptación de la diferencia.
- Informar a los alumnos sobre los libros a su disposición tanto en la biblioteca del centro como en el departamento de plástica, y el procedimiento para préstamos y devoluciones.
- Recomendar bibliografía que conecte con los contenidos de la materia y los intereses y grado de madurez del alumno.

3.20. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL

La oralidad no solo se enseña en clase de lengua, sino que atañe al resto de situaciones comunicativas en las que vive el alumno. Por este motivo, desde el aula, en las clases de EPVA fomentaremos el uso correcto del Castellano o el inglés, con la terminología

propia de la asignatura, intentando el aprendizaje de nuevos términos específicos de cada una de las unidades a desarrollar.

Se fomentará el diálogo, el debate, respetando los turnos de palabra. Ayudando a expresar verbalmente los sentimientos e ideas que proporciona el aprendizaje y práctica de esta asignatura.

3.21. PÉRDIDA DEL DERECHO DE LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.

Para poder realizar una adecuada evaluación del alumno a lo largo de todo el proceso educativo (principio de la evaluación continua) es necesario su seguimiento durante todo el curso. Por ello *y por imperativo legal* la asistencia es obligatoria.

Se establecen los siguientes criterios para determinar aquellos casos que provoquen la imposibilidad de llevar a cabo correctamente un sistema de evaluación continua.

1.- Justificantes legales.

Se consideran justificantes legales de las faltas de asistencia los siguientes:

a) Los padres o tutores legales de los alumnos podrán justificar, en el impreso oficial del instituto:

- Hasta diez faltas de asistencia no consecutivas en un curso y no en un período inferior a tres meses.

- Hasta tres días, alternos o consecutivos, por trimestre.

b) A partir de la undécima falta inclusive, o al cuarto día del trimestre, el justificante oficial del motivo de la falta (parte médico o justificante similar).

c) En ningún caso es suficiente la justificación de padres o tutores legales cuando la falta a clase suponga la no realización de una prueba de evaluación o control previamente programada .No obstante, considerando algunos casos de justificación difícil a través de documentos oficiales, queda a juicio del tutor la justificación o no de estas faltas.

2. Faltas injustificadas.

Se considerarán faltas injustificadas todas las demás.

El número de faltas sin justificar que conlleva automáticamente la imposibilidad de aplicar los criterios generales de la evaluación continua depende del número de horas semanales que estén establecidas para el desarrollo del área o materia de que se trate, según el siguiente cuadro : (EPVA en 2º de ESO son 2 horas lectivas semanales).

	Primer caso	Segundo caso	Tercer caso	Cuarto caso
4 horas	3	6	9	10
3 horas	3	6	9	10
2 horas	2	4	6	7
1 hora	2	3	4	5

En el primer caso, el profesor de la asignatura correspondiente comunicará al alumno oralmente (o por escrito) cuál es su situación.

En el segundo caso, el profesor notificará oralmente al tutor/a , y éste informará por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales .

En el tercer caso, será el tutor también el que informe por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales, advirtiéndoles de que una nueva falta injustificada supone automáticamente la pérdida del derecho a la evaluación continua.

En el cuarto caso, se produce automáticamente esta pérdida y la Jefatura de estudios , a instancias del tutor , se lo notifica al alumno y a sus padres o tutores legales.

3. Sistema de evaluación previsto.

Se establece como sistema de evaluación previsto para los casos de los alumnos que , por sus faltas injustificadas a clase , hacen imposible la correcta aplicación de los criterios de evaluación continua , la obligatoriedad de presentarse a una prueba que se convoque a final de curso.

4. Recuperación del derecho a la evaluación continua.

No obstante lo establecido anteriormente, los casos de los alumnos que se encuentran en esta situación, serán revisados a las ocho semanas de clase real (no cuentan , por tanto , los períodos vacacionales) . Si , a juicio del profesor de la asignatura afectada , del tutor y de la Jefatura de estudios , la asistencia a clase del alumno puede considerarse satisfactoria durante este tiempo , dicho alumno podrá recuperar su situación en cuanto a los procedimientos de evaluación continua.

5. Nueva pérdida del derecho a la evaluación continua.

, una vez recuperado el derecho a la evaluación continua , el alumno reincidiese en sus inasistencias , las faltas anteriores serán consideradas como agravantes , de manera que , en ningún caso , se podrá considerar aplicable de nuevo el cuadro del apartado 2.

En estos casos de reincidencia , a la tercera falta injustificada , el alumno vuelve a perder su derecho a la evaluación continua , de manera ya irrecuperable durante el curso académico correspondiente . Cuando se dé una situación de este tipo, el sistema de información será el mismo que en el cuarto caso del apartado 2.

6. Ausencias prolongadas.

El caso de una enfermedad prolongada (más de una semana) supone también la pérdida de asistencia a las actividades docentes . No obstante , y siempre que las faltas de asistencia estén justificadas , los profesores de cada materia aplicarán las medidas particulares de recuperación que consideren oportunas , lo cual supone que , en tales casos , no se aplicarán los límites de inasistencia citados antes.

7. Modo de contabilizar las faltas.

A todos los efectos, se considera una falta la inasistencia a un período lectivo.

3.22. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.

Para el alumnado que haya perdido el derecho a evaluación continua se acuerda la realización de una prueba tipo teórico-práctico específico, al final del tercer trimestre, en que el alumnado implicado deberá demostrar la consecución de los objetivos (presentando al menos el 80% de los trabajos realizados durante el curso) y la adquisición de los contenidos. De no superar esta prueba, quedaría la oportunidad de presentarse a la convocatoria de finales de junio con el resto de compañeros que deban realizarla. No se queda exento de tener que presentar los ejercicios no realizados durante el curso.

Se deberán entregar las actividades el mismo día y a la misma hora en que esté determinada la realización de la prueba escrita. La entrega y correcta realización de estas actividades es obligatoria y se considera parte de la prueba final, suponiendo el 50% del total de la nota obtenida. Se entregarán en una carpeta DINA4 con fundas de plástico, aportando en su primera hoja los datos del alumno/a junto a un índice de las actividades realizadas y entregadas. La no entrega de las actividades o la falta de asistencia a la prueba escrita serán ambas interpretadas como NO PRESENTADO e implicarán automáticamente la superación de la asignatura.

A aquellos alumnos sorprendidos haciendo trampas durante la realización de los exámenes, se les retirarán los mismos, que tendrán una calificación de 0 que computará a todos los efectos.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
IES LUIS GARCÍA BERLANGA

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

4º ESO

4.1 INTRODUCCIÓN

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

La confección de esta programación atenderá a la normativa LOMCE; vista en el documento presentación del Departamento de Dibujo.

4.2 OBJETIVOS

Los objetivos serán los referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza y aprendizaje debidamente planificadas.

En 4º de la ESO, estos objetivos se desarrollan bajo el marco legislativo LOMCE para este curso 2022/23. Y ya han sido expuestos en la presentación del Departamento.

4.2.1 Objetivos de la etapa

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

- a. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los lenguajes o comportamientos sexistas u homófobos y resolver pacíficamente los conflictos.
- e. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f- Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

m. Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

4.2.2 Objetivos del área de artes plásticas

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad. La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística.

El área de Artes Plásticas experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. En cursos superiores,

considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollando desde un punto de vista práctico los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

Los objetivos del área son:

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.
5. Diferenciar las distintas texturas: naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.
6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
8. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
9. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
10. Conocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
11. Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
12. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
13. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
14. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
15. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias y valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante este lenguaje.
17. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
18. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
19. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados y usando la herramienta de forma fluida.

20. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos.
21. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.
22. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
23. Conocer lugares geométricos y definirlos.
24. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
25. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de estos.
26. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
27. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
28. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
29. Comprender la construcción del óvalo y el ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
30. Estudiar los conceptos de simetría, giro y traslación, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
31. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, entendiendo la utilidad de las acotaciones y practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
32. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
33. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

4.2.3 Objetivos de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual para 4º ESO

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

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

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

La materia pretende dotar al alumnado de las destrezas necesarias para comprender “saber ver” y expresarse “saber hacer” utilizando adecuadamente los elementos que lo componen. Es necesario “saber ver” para comprender, para educar en la percepción y ser capaz de evaluar la información visual que se recibe.

La comprensión de lo que le rodea, le ayuda a analizar la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica y llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo y además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial. Es necesario “saber hacer” para expresar y para desarrollar una actitud de indagación, producción y creación.

La realización de representaciones objetivas y subjetivas, tanto conceptuales como procedimentales permitirán al alumnado expresarse y desarrollar su potencial creativo. La materia contribuye al desarrollo de la capacidad crítica, la educación de la sensibilidad y la iniciativa y autonomía personal.

El trabajo en equipo y la crítica constructiva ayuda al desarrollo de valores sociales y cívicos, como la tolerancia y el respeto hacia la diferencia.

La formación en esta materia se basa en tres ejes fundamentales:

- 1.- El desarrollo de la capacidad de visión espacial de comprensión de las formas del entorno.
- 2.- El desarrollo de la capacidad expresiva.

3.- El desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

4.3. COMPETENCIAS CLAVE

En el área de Educación Artística incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área:

Comunicación lingüística

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

Los descriptores que trabajaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

Competencia digital

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

Para ello, en esta materia trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.

- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

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

Los descriptores que fundamentalmente trabajaremos serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
- Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.

Conciencia y expresiones culturales

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

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes **descriptores**:

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreiciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

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

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

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

Los descriptores que entrenaremos son:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.

- Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.

Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

Aprender a aprender

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

Los descriptores que entrenaremos son:

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

4.4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZ

Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje se formulan en torno a 4 bloques.

4.4.1 CONTENIDOS

Los contenidos son el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de la materia. Estos se distribuyen en los siguientes cuatro bloques:

Bloque 1. Expresión plástica

1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.

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

Bloque 2. Dibujo técnico

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

Bloque 3. Fundamentos del diseño

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

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

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

4.2.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Los criterios de evaluación son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumno.

Los estándares de aprendizaje evaluables son las especificaciones de los criterios de evaluación que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura.

Bloque 1. Expresión plástica

Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la auto evaluación continua del proceso de realización.

Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural

como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

Bloque 2. Dibujo técnico

Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

Realizar perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

Planificar los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.

Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

4.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos transversales, conjunto de saberes basados en actitudes, valores y normas, complementaran los contenidos de tal forma que la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género, la creatividad, la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación ambiental y para el consumo, la educación vial, los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales será incluidos en el día a día del aula.

Por las características propias de la materia, alguno de estos elementos transversales son de hecho intrínsecos a la misma.

Por ejemplo, la lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias básicas. Por ello, en la asignatura de Plástica de este curso, se fomentará la misma con actividades expresas que supongan búsqueda de información en medios digitales o impresos sobre los temas tratados en la misma; igualmente se complementara directamente en unidades didácticas específicas como la de análisis publicitario o fotografía-cómic. Finalmente, se propondrán la lectura de textos relacionados directamente con determinados ejercicios o la búsqueda del significado del vocabulario propio de la asignatura.

La expresión oral y escrita estará presente permanentemente en la mecánica de la asignatura, y en el trabajo diario de la misma, pero tendrá un especial refuerzo en determinadas unidades didácticas propias de la parte de comunicación, como son la de creación de logotipos a partir de determinadas ideas orales u escritas, el análisis de publicidad, el análisis cinematográfico por escrito de determinadas películas, y sobre todo, la creación de un cómic, ...

No podemos ignorar que hoy en día nuestros alumnos y alumnas viven rodeados de una gran cantidad de estímulos audiovisuales que les proporcionan unas experiencias previas considerables, la introducción de los medios audiovisuales en la educación secundaria debe tener entre sus metas el desarrollo de un pensamiento crítico y de la capacidad creativa a través del análisis y la producción de los mismos. Además una persona competente en comunicación audiovisual ha de ser capaz a un tiempo de interpretar adecuadamente mensajes audiovisuales y de expresarse con una mínima corrección en este ámbito comunicativo.

Los aspectos con los que pretendemos desarrollar la Competencia Digital como eje transversal en nuestra área de Plástica son de dos tipos:

- a) Aspectos relacionados con la búsqueda de información, de obras artísticas, referentes o de temas relacionados con los contenidos de la asignatura, a través del acceso a Internet.
- b) Aspectos relacionados con la creación artística en sí misma, usando las nuevas tecnologías como herramientas de trabajo, fundamentalmente en el bloque de comunicación audiovisual, con el uso de programas de ilustración y diseño por ordenador para la creación de logotipos, el aprendizaje y manejo de las cámaras y técnicas de fotografía digital, la búsqueda activa de publicidad en la red y su posterior análisis.

Para inculcar en los alumnos el espíritu emprendedor, alcanzar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, e iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje. Trabajaremos:

- Adquirir estrategias para poder resolver problemas:
identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.
- Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Determinar las principales características de ese nuevo producto o servicio, así como sus ventajas e inconvenientes frente a lo que ya existe.
- Enlazar la solución planteada (producto o servicio) con sus posibles usuarios (mercado) y

con la sociedad en general, introduciendo la iniciativa emprendedora y el papel que esta debe jugar como motor de empleo y desarrollo.

- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

En cuanto a las habilidades emprendedoras a inculcar serían las siguientes:

- Habilidades personales: iniciativa, autonomía, capacidad de comunicación, sentido crítico, creatividad, adaptabilidad, observación y análisis, capacidad de síntesis, visión emprendedora.
- Habilidades cognitivas: expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula.
- Habilidades sociales: trabajo en grupo, comunicación; cooperación; capacidad de relación con el entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; y capacidad organizativa.

Nuestra misión como profesores de la asignatura, no estará basada en dar respuestas correctas, sino en saber formular preguntas que estimulen la creatividad de los alumnos de forma que puedan generar respuestas diferentes a las ya dadas. La idea no es sólo conocer sino pensar a partir de lo que conocemos y en esta tarea nos puede ayudar a nuestro pensamiento estas técnicas sencillas que podemos usar en el aula:

1. Hacer preguntas durante las clases, para estimular la curiosidad: “¿Qué pasaría si...?”, “¿Cómo es posible que...?”, “¿Qué harías tú en ese caso...?”, “¿Qué sabéis acerca de...?”, y diseñar preguntas guía, que ayuden a reflexionar y clarificar los conceptos más importantes.
2. Utilizar gráficos y oraciones sencillas que introduzcan o enfoquen el tema planteado.
3. Exponer distintos puntos de vista acerca de un mismo tema.
4. Activar la participación de todos los alumnos utilizando alguna técnica de “participación al azar”. Por ejemplo, escribir tarjetas con los nombres e ir eligiendo de una en una para contestar, preguntar o comentar durante la clase.
5. Fomentar que los alumnos se conozcan entre ellos, que trabajen juntos y que utilicen la escucha activa, pidiendo que resuman con sus palabras lo dicho por otro compañero.
6. Hablar menos para hacer que los alumnos piensen más, mediante paros en la clase para que trabajen y reflexionen sobre los temas que se han tratado.
7. Utilizar el método socrático para hacer preguntas y organizar debates entre los alumnos sobre temas que generan controversia.
8. Fomentar el trabajo colaborativo, a través de trabajos en pequeños grupos, donde, aparte de completar la tarea solicitada, tengan que previamente describir los objetivos, exponer qué estrategias utilizaron y cómo resolvieron sus problemas.

4.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR.

En 3º de la ESO no se cursa EPVA.

4.7. TEMPORALIZACIÓN

1ª EVALUACIÓN	Bloque 2	Apartado 1.
	Bloque 3	Apartado 1-2-3-4-5-6
2ª EVALUACIÓN	Bloque 1	Apartado 1-2-3-4-5
	Bloque 4	Apartado 1-2
3ª EVALUACIÓN	Bloque 2	Apartado 2-3-4
	Bloque 4	Apartado 3-4-5

4.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Sobre los principios de carácter psicopedagógico, que el currículo oficial de la Educación Secundaria Obligatoria presenta, y que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa, debe reunir de manera equilibrada, un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. De la aceptación de estos principios se desprende un estilo de enseñanza y de aprendizaje caracterizado por las siguientes notas:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Orientaremos nuestra acción a estimular en el alumno la capacidad de aprender a aprender.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.
- Procuraremos que los ejercicios propuestos se encuentren en un entorno cercano del alumno para una mejor comprensión de los fundamentos de los temas referidos.
- Las clases se impartirán mediante el procedimiento de exposición por parte del profesor de los planteamientos generales de los temas a trabajar en el aula por los alumnos. A

continuación estos analizarán lo expuesto y darán su respuesta personal a las cuestiones planteadas en una puesta en común. El profesor guiará el trabajo de los alumnos, en el aula, dentro de lo posible en función del tiempo disponible y el comportamiento del conjunto de alumnos del grupo, orientando in situ sobre los errores detectados y reconduciendo los ejercicios al mejor termino posible.

- El profesor corregirá los ejercicios, informando de los planteamientos y ejecuciones erróneas expresadas por los alumnos en sus ejercicios. Sobre los ejercicios quedarán reflejadas, por escrito, las correcciones que se estimen oportunas basadas en los criterios de consecución de los objetivos generales y los establecidos para el ejercicio en particular. De este modo se da la posibilidad de rehacer o repetir el trabajo cuya nota no supere el aprobado, modificando el mismo según las anotaciones referidas anteriormente y siempre en horario extra-escolar.
- El lenguaje y la actitud en el aula deberán ser respetuosos y tolerantes con los demás, se evitará la utilización de palabras y expresiones o actitudes que atenten contra los derechos del individuo y su autoestima, especialmente se vigilará el lenguaje sexista u homófobo.

4.8.1 Metodología e innovación

Con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados, el Departamento de dibujo se plantea desarrollar alguna de estas ideas:

6. Aprendizaje por proyectos
7. Gamificación
8. Flipped Classroom
9. Mobile learning o aprendizaje móvil
10. Storytelling.

4.8.2 Uso de las TIC. Digitalización.

Nuestro centro durante el curso 2021/22 comenzó a implantar un modelo propio de transformación metodológica y digital en el primer curso de la ESO, que queremos extender este nuevo curso al segundo curso de la ESO. Para conseguirlo, poder coordinarnos interdisciplinariamente entre los departamentos, se está desarrollando en el presente curso un Plan de formación de la Competencia Digital; donde participamos los dos miembros de este departamento.

La aplicación de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) en tercero y cuarto de la ESO, se realizará de forma progresiva en los cursos siguientes. No obstante, para el presente curso, se van a plantear proyectos departamentales con innovaciones metodológicas que no incluyan ni MICrePro ni ABP, pero si otras nuevas metodologías que permitan al alumnado familiarizarse con la innovación digital y metodológica. En función de las propuestas puede haber algún proyecto interdisciplinar, pero no ABP, por la complejidad de su elaboración y la falta de recursos actuales para llevarlos a cabo de forma masiva en el centro. Esas colaboraciones interdepartamentales servirán de iniciación a proyectos globales y estructurales como el ABP.

4.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Al inicio del curso, al presentar la asignatura, se comunicará a los alumnos la lista de los materiales básicos necesarios que deben traer diariamente a clase para poder desarrollar de forma correcta los trabajos establecidos en el aula.

Además y específicamente para cada unidad se utilizarán:

- Lápices de grafito de distinta dureza.
- Cartulinas y papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones relacionadas con cada unidad.
- Imágenes de obras de autores puntillistas para apreciar la utilización del punto en una obra de arte.
- Imágenes de grabados y de viñetas de cómics para ejemplificar el uso de la línea y su capacidad expresiva.
- Revistas en las que se aprecie el color como elemento de comunicación visual básico.
- Señales viales como ejemplo de la utilización de códigos cromáticos en la comunicación visual.
- Papeles transparentes de diversos colores.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.
- Lápices de colores.
- Rotuladores técnicos de distintos grosores.
- Herramientas de talla: limas, lijas, atornilladores, rascadores...
- Escuadra, cartabón, regla, y compás.
- Témperas y/o acrílicos, barnices, cola blanca, arena, polvo de mármol, papeles y cartones...
- Focos de luz.

- Arcilla, palillos de modelar, telas, alambres y plásticos.
- Recipientes.
- Libros de consulta sobre arte y publicidad.
- Revistas, periódicos y cómics.

Vídeos con anuncios publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes. Logotipos de marcas y entidades.

4.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los profesores del departamento utilizarán procedimientos de evaluación variados para facilitar la evaluación como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, y como una herramienta esencial para mejorar la calidad de la educación, e incorporará estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación. Estos modelos de evaluación favorecerán el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los distintos procedimientos de evaluación serán: la observación sistemática del trabajo de los alumnos, el portfolio o cuaderno, los trabajos de clase, las pruebas orales y escritas (estas últimas en casos excepcionales), que permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

También se hará un registro diario por parte del profesor observándose los siguientes 4 parámetros:

1. Traer material requerido para el desarrollo de los ejercicios propuestos.
2. Realización de los trabajos en el aula
3. Interés y participación en el aula.
4. Puntualidad y asistencia
5. Uso correcto de la lengua, y respeto hacia los compañeros, su obra y sus discursos.

4.11 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y CORRECCIÓN

Criterios de calificación

En cada trimestre se realizar

Actividades cooperativas en grupos	25% de la
------------------------------------	------------------

	calificación
Actividades individuales	50% de la calificación
Trabajo diario: esfuerzo, interés y atención, participación, materiales, puntualidad y actitud adecuada, corrección en el uso de la lengua en la que se imparte de la asignatura. Autoevaluación/Coevaluación	25% de la calificación

Las actividades a realizar serán planteadas por el profesor en clase y se ejecutarán en el aula y/o en casa. Las actividades serán variadas en cada trimestre y permitirán el empleo de varios métodos de evaluación.

El número de actividades podrá variar cada trimestre. En general, se hará la media aritmética de la calificación obtenida en ellas. En algunos de los casos, una actividad o un proyecto podrá tener un peso mayor que otras para la obtención de la media de calificaciones entre las actividades.

Es responsabilidad del alumno la custodia de los trabajos revisados, y deberán conservarse hasta final de curso en perfecto estado.

En la nota final ponderada, una vez que el alumno haya aprobado, si la parte decimal es igual o superior a 0,5 se redondeará a la unidad superior.

Para superar la asignatura el alumno/a debe presentar el 80% de los trabajos/ejercicios/ proyectos realizados durante cada uno de los trimestres en la fecha acordada.

.Si las actividades entregadas no cumplen los requisitos establecidos por el profesor o profesora, y no se ha obtenido la calificación mínima de 4, se podrá exigir su repetición en un nuevo plazo. Se considerará deficiente un ejercicio si:

- No cumple con las instrucciones dadas para su realización.
- Es patente su abandono, por no seguir las indicaciones del profesor o se entrega en un bajo grado de realización, sin terminar.
- Muestra suciedad excesiva o presenta arrugas o cortes que deformen el soporte.
- Falta alguno de los apartados del proyecto: bocetos, pruebas previas, memoria, etc.
- La parte realizada no muestra continuidad al no aparecer datos ni operaciones del proceso.
- Existen claros indicios para el profesor de que el alumno que presenta el trabajo no es su autor.

- No se usa correctamente el lenguaje para los contenidos escritos (en inglés en el caso de impartirse en dicha lengua la asignatura).

Al menos una vez al trimestre, se llevará a cabo una **autoevaluación**; donde los alumnos/as evalúan su propio rendimiento y evolución; así como **Coevaluación**, donde los alumnos se evalúan entre ellos, intercambiando el papel de evaluados y evaluadores alternativamente.

La calificación final tendrá en cuenta la nota media de las tres evaluaciones. Cada evaluación se calificará en base a los procedimientos e instrumentos anteriormente descritos.

4.12. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para la recuperación de una evaluación parcial, los alumnos deberán entregar aquellos ejercicios no entregados o con calificación inferior a 4. El profesor efectuará de todos modos un plan de recuperación personalizado, dicho plan contendrá un listado de actividades, que alumno/a deberá entregar en la fecha fijada.

Para aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura después de las tres evaluaciones por trimestre, se realizará una evaluación final que tendrá 2 partes: una prueba teórico práctica y la entrega de un cuadernillo de actividades. La realización de ambas partes resulta imprescindible para obtener una calificación positiva.

4.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

Como materia de último curso de la Educación Secundaria Obligatoria, no puede darse esta circunstancia.

4.14. PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO PARA ALUMNOS REPETIDORES.

Se estudiará en el departamento cada uno de los casos, para poder plantear un trabajo individualizado enfocado en ayudar al alumno a trabajar aquellos aspectos donde el curso pasado tuvo dificultades, considerando hacer adaptaciones curriculares no significativas.

Si fuera necesario, se planteará trabajar contenidos mínimos y se adecuaran estos, confeccionando material adecuado para que cada alumno pueda superar la asignatura con el trabajo realizado en el aula.

La evaluación inicial, la información dada por el alumno, tutor y departamento de orientación, darán información solvente para verificar el momento actual del alumno y comenzar su

seguimiento y reforzar las carencias o dificultades que vayan pudiendo surgir.

4.15. PROCEDIMIENTO PARA QUE EL ALUMNADO Y FAMILIA CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN

La Programación de la asignatura estará a disposición del alumnado y la familia en la secretaría del centro. Así mismo podrán consultar los criterios de calificación en la página web del instituto. El alumnado será informado de los mismos, al igual que de los criterios de calificación de las pruebas y tareas. Estas se colgaran en Google Classroom.

4.16. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La evaluación inicial a principio de curso y preguntas iniciales en cada unidad didáctica, como el seguimiento de las tareas y experiencias dentro y fuera del aula nos ofrecerá datos de los factores y el nivel de diversidad ante el que nos encontramos. Para atender tal diversidad tomaremos medidas como priorizar y secuenciar los contenidos, organizar el espacio del aula, o seleccionar los recursos materiales más convenientes.

Habremos previsto además, en cada unidad didáctica, distintas actividades para los distintos niveles y ritmos de aprendizaje, actividades de ampliación para los alumnos con aprendizaje satisfactorio y que precisen profundizar en el tema y actividades de refuerzo para aquellos que presenten mayor dificultad.

4.17. ADAPTACIONES CURRICULARES

Se llevarán a cabo adaptaciones curriculares significativas o no significativas; si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa. Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado coordinado con el tutor y con el departamento de orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias.

Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o alumna deben alcanzar en esta área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas

así como los materiales necesarios para el trabajo.

4.18. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Como el Departamento no tiene ningún profesor con plaza definitiva es difícil la programación de actividades extraescolares, ya que requieren cierta anticipación por eso, de momento no hay nada programado con fecha cerrada y los profesores de este curso van intentar organizar al menos una salida en el segundo o tercer trimestre con cada uno de los cursos.

Por nuestra parte vamos a intentar tramitar y realizar las siguientes actividades:

Actividad	Fecha prevista de realización	Cursos a los que afecta
Tres grandes maestros: El Greco, Velázquez y Goya	2º Trimestre	1º ESO A, B, C y D
Ilustres personajes	2º Trimestre	2º ESO A,B, C y D
Nuevas Mitologías	Tercer Trimestre	4º ESO A,B,C,D y E de EPVA
Cine Fórum	Segundo o Tercer trimestre	2 Bachillerato Alumnos de Imágen y Sonido

Estamos dispuestos a participar con cualquier otro departamento para realizar actividades interdisciplinares.

El Departamento de Dibujo será el encargado de organizar el concurso de diseño de tarjetas Navideñas, así como talleres específicos en las jornadas culturales del instituto.

4.19. ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA. PLAN LECTOR.

El valor de la lectura es insustituible, sin ella no es posible comprender la información contenida en los textos y asimilarla de un modo crítico. La lectura estimula la imaginación y ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto. En la actual sociedad de la comunicación, caracterizada por la sobreabundancia de datos, la lectura comprensiva tiene un papel clave para convertir la información en conocimiento.

Dada la trascendencia de la lectura en la conformación del individuo y, por tanto, de la sociedad, la adquisición y consolidación del hábito lector debe ser un objetivo prioritario de la acción educativa. Por ello, la formación de nuestros alumnos no debe circunscribirse exclusivamente al sistema de enseñanzas regladas, si no que ha de convertirse en un elemento clave del desarrollo personal y profesional de la persona que influye a lo largo de toda la vida y que se manifiesta también en el empleo del tiempo de ocio. Es en este sentido en el que debe resaltarse el carácter estratégico de la lectura en la sociedad moderna. El Departamento de Dibujo propone animar a la lectura y a la expresión oral y escrita a partir de las estrategias siguientes:

- Profundizar en el conocimiento de lenguajes que integren texto e imagen y elaborar sus propios mensajes en forma de ilustraciones, cómics, portadas de libros, carteles, ejercicios con tipografías.
- Preparar presentaciones y exposiciones orales a partir de información recopilada sobre temas, contenidos de la materia y obras de arte.
- Organizar ejercicios a partir de lecturas en el aula y establecer debates para confrontar ideas en un marco de flexibilidad, respeto y aceptación de la diferencia.
- Informar a los alumnos sobre los libros a su disposición tanto en la biblioteca del centro como en el departamento de plástica, y el procedimiento para préstamos y devoluciones.
- Recomendar bibliografía que conecte con los contenidos de la materia y los intereses y grado de madurez del alumno.

4.20. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL

La oralidad no solo se enseña en clase de lengua, sino que atañe al resto de situaciones comunicativas en las que vive el alumno. Por este motivo, desde el aula, en las clases de EPVA fomentaremos el uso correcto del Castellano o el inglés, con la terminología propia de la asignatura, intentando el aprendizaje de nuevos términos específicos de cada una de las unidades a desarrollar.

Se fomentará el diálogo, el debate, respetando los turnos de palabra. Ayudando a expresar verbalmente los sentimientos e ideas que proporciona el aprendizaje y práctica de esta

asignatura.

4.21. PÉRDIDA DEL DERECHO DE LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.

Para poder realizar una adecuada evaluación del alumno a lo largo de todo el proceso educativo (principio de la evaluación continua) es necesario su seguimiento durante todo el curso. Por ello *y por imperativo legal* la asistencia es obligatoria.

Se establecen los siguientes criterios para determinar aquellos casos que provoquen la imposibilidad de llevar a cabo correctamente un sistema de evaluación continua.

1.- Justificantes legales.

Se consideran justificantes legales de las faltas de asistencia los siguientes:

a) Los padres o tutores legales de los alumnos podrán justificar, en el impreso oficial del instituto:

- Hasta diez faltas de asistencia no consecutivas en un curso y no en un período inferior a tres meses.

- Hasta tres días, alternos o consecutivos, por trimestre.

b) A partir de la undécima falta inclusive, o al cuarto día del trimestre, el justificante oficial del motivo de la falta (parte médico o justificante similar).

c) En ningún caso es suficiente la justificación de padres o tutores legales cuando la falta a clase suponga la no realización de una prueba de evaluación o control previamente programada .No obstante, considerando algunos casos de justificación difícil a través de documentos oficiales, queda a juicio del tutor la justificación o no de estas faltas.

2. Faltas injustificadas.

Se considerarán faltas injustificadas todas las demás.

El número de faltas sin justificar que conlleva automáticamente la imposibilidad de aplicar los criterios generales de la evaluación continua depende del número de horas semanales que estén establecidas para el desarrollo del área o materia de que se trate, según el siguiente cuadro: (EPVA en 4º de ESO son 3 horas lectivas semanales).

	Primer caso	Segundo caso	Tercer caso	Cuarto caso
4 horas	3	6	9	10
3 horas	3	6	9	10
2 horas	2	4	6	7
1 hora	2	3	4	5

En el primer caso, el profesor de la asignatura correspondiente comunicará al alumno

oralmente (o por escrito) cuál es su situación.

En el segundo caso, el profesor notificará oralmente al tutor/a , y éste informará por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales .

En el tercer caso, será el tutor también el que informe por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales, advirtiéndoles de que una nueva falta injustificada supone automáticamente la pérdida del derecho a la evaluación continua.

En el cuarto caso, se produce automáticamente esta pérdida y la Jefatura de estudios, a instancias del tutor , se lo notifica al alumno y a sus padres o tutores legales.

3. Sistema de evaluación previsto.

Se establece como sistema de evaluación previsto para los casos de los alumnos que, por sus faltas injustificadas a clase, hacen imposible la correcta aplicación de los criterios de evaluación continua , la obligatoriedad de presentarse a una prueba que se convoque a final de curso.

4. Recuperación del derecho a la evaluación continua.

No obstante lo establecido anteriormente, los casos de los alumnos que se encuentran en esta situación, serán revisados a las ocho semanas de clase real (no cuentan , por tanto , los períodos vacacionales) . Si, a juicio del profesor de la asignatura afectada , del tutor y de la Jefatura de estudios , la asistencia a clase del alumno puede considerarse satisfactoria durante este tiempo , dicho alumno podrá recuperar su situación en cuanto a los procedimientos de evaluación continua.

5. Nueva pérdida del derecho a la evaluación continua

Una vez recuperado el derecho a la evaluación continua, el alumno reincidiese en sus inasistencias, las faltas anteriores serán consideradas como agravantes , de manera que , en ningún caso , se podrá considerar aplicable de nuevo el cuadro del apartado 2.

En estos casos de reincidencia , a la tercera falta injustificada , el alumno vuelve a perder su derecho a la evaluación continua , de manera ya irrecuperable durante el curso académico correspondiente .Cuando se dé una situación de este tipo, el sistema de información será el mismo que en el cuarto caso del apartado 2.

6. Ausencias prolongadas.

El caso de una enfermedad prolongada (más de una semana) supone también la pérdida de asistencia a las actividades docentes . No obstante, y siempre que las faltas de asistencia estén justificadas, los profesores de cada materia aplicarán las medidas particulares de recuperación que consideren oportunas, lo cual supone que , en tales casos , no se aplicarán los límites de inasistencia citados antes.

7. Modo de contabilizar las faltas.

A todos los efectos, se considera una falta la inasistencia a un período lectivo.

4.22. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.

Para el alumnado que haya perdido el derecho a evaluación continua se acuerda la realización de una prueba tipo teórico-práctico específico, al final del tercer trimestre, en que el alumnado implicado deberá demostrar la consecución de los objetivos (presentando al menos el 80% de los trabajos realizados durante el curso) y la adquisición de los contenidos. De no superar esta prueba, quedaría la oportunidad de presentarse a la convocatoria de finales de junio con el resto de compañeros que deban realizarla. No se queda exento de tener que presentar los ejercicios no realizados durante el curso.

Se deberán entregar las actividades el mismo día y a la misma hora en que esté determinada la realización de la prueba escrita. La entrega y correcta realización de estas actividades es obligatoria y se considera parte de la prueba final, suponiendo el 50% del total de la nota obtenida. Se entregarán en una carpeta DINA4 con fundas de plástico, aportando en su primera hoja los datos del alumno/a junto a un índice de las actividades realizadas y entregadas. La no entrega de las actividades o la falta de asistencia a la prueba escrita serán ambas interpretadas como NO PRESENTADO e implicarán automáticamente la superación de la asignatura.

A aquellos alumnos sorprendidos haciendo trampas durante la realización de los exámenes, se les retirarán los mismos, que tendrán una calificación de 0 que computará a todos los efectos.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
IES LUIS GARCÍA BERLANGA

DIBUJO TÉCNICO I

1º Bachillerato

2022 / 2023

5.1. INTRODUCCIÓN

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

El Dibujo Técnico se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

Esta programación de 1º de Bachillerato se ha desarrollado según la nueva legislación LOMLOE; explicada en la presentación de las programaciones didácticas del Departamento de Dibujo.

5.2. OBJETIVOS

Los *objetivos* serán los referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza y aprendizaje debidamente planificadas.

Objetivos del área de Dibujo Técnico

La enseñanza del Dibujo técnico en el bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.

2. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.

3. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.

4. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.

5. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.

6. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.

7. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.

8. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.

9. Elaborar croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

10. Interesarse por las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

11. Representar objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.

12. Representar objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.

5.3. COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación

primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, se contemplan las competencias como un conocimiento en la Práctica, es decir, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Se considera que las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Las competencias clave se definen como capacidades relacionadas, de manera prioritaria, con el saber hacer; la consideración de funcionalidad y practicidad de la competencia no la reduce a un carácter meramente mecánico; el saber hacer posee, también, una dimensión de carácter teórico/comprendido (componentes, claves, tareas, formas de resolución) y también una dimensión de carácter actitudinal (que permite disponer el bagaje de conocimientos, su movilización y la valoración de las opciones). Suponen, por su complejidad, un elemento de formación al que hay que acercarse, de manera convergente (desde distintas materias) y gradual (desde distintos momentos y situaciones de aprendizaje- cursos, etapas...).

El carácter integrador de una materia como el dibujo técnico hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir en mayor o menor medida, activamente al desarrollo de todas las competencias clave :

- A) Competencia en comunicación lingüística.
- B) Competencia Plurilingüe.
- C) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- D) Competencia digital
- E) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- F) Competencia ciudadana.
- G) Competencia emprendedora.
- H) Competencia en conciencia y expresiones culturales.

5.4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS

. 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, 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.

Para poder abordar todo lo anterior se establecen criterios de evaluación como referentes del nivel de consecución de las competencias específicas de la materia. La materia se estructura en dos cursos en los que se irán adquiriendo progresivamente, con mayor grado de dificultad, los conceptos básicos necesarios para lograr un mayor dominio al finalizar el segundo curso. Los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la adquisición de las competencias específicas se organizan en cuatro bloques interrelacionados:

Bloque 1 «Fundamentos geométricos»

Bloque 2 «Geometría proyectiva.

Bloque 3 «Normalización y documentación gráfica de proyectos».

Bloque 4 «Sistemas CAD»

5.4.1. Competencias específicas y criterios de evaluación de la materia.

COMPETENCIA ESPECÍFICA N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>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, CEC1 y CEC2.</p>	<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 y fomentar su disfrute para contribuir a su apreciación estética y conservación.</p>
<p>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</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares.</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 propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>

<p>243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</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>2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>
<p>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.</p>	<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>3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.</p> <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</p>

	<p>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>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>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</p>	<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 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</p>

<p>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.</p>	<p>de trabajo.</p>
<p>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 Desing) 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, CEC4.</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>

5.4.2. Contribución de la materia a la consecución del perfil de salida del alumnado al término del Bachillerato

Relación entre las competencias específicas de la materia y las competencias clave del Bachillerato (anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de ABRIL, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato)

Competencias específicas	Competencia clave	Descriptorios operativos
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. CCL - Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. STEM - Competencia digital. CD -Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA -Competencia ciudadana. CC -Competencia en conciencia y expresión culturales. CCEC 	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.</p> <p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>

<p>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, CEC1 y CEC2.</p>		<p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.</p> <p>CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma,</p>
---	--	---

		<p>valorando la fiabilidad de las fuentes.</p> <p>CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.</p> <p>CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.</p> <p>CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y</p>
--	--	---

		soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
<p>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,</p>	<p>-Competencia en comunicación lingüística. CCL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. STEM <p>-Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competencia emprendedora. CE 	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y</p>

<p>CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>		<p>contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p>
-------------------------------	--	--

		<p>CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p> <p>CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.</p>
<p>3.Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e</p>	<p>– Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. STEM</p> <p>-Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA</p>	<p>STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea</p>

<p>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,</p>	<p>-Competencia emprendedora. CE</p>	<p>estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas,</p>
---	--------------------------------------	--

<p>CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>		<p>diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p>CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p>
-------------------------------------	--	--

		<p>CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.</p> <p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito</p>
--	--	---

		como de fracaso, una oportunidad para aprender.
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. CCL - Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. STEM - Competencia digital. CD -Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA -Competencia emprendedora. CE 	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en</p>

<p>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.</p>		<p>diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.</p> <p>CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p>CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las</p>
--	--	---

		<p>tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p>CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p> <p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el</p>
--	--	--

		<p>resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p>
<p>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 Desing) 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. STEM - Competencia digital. CD -Competencia emprendedora. CE -Competencia en conciencia y expresión culturales. CCEC 	<p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den</p>

<p>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, CEC4.</p>		<p>solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores</p>
---	--	--

		<p>de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.</p> <p>CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.</p> <p>CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y</p>
--	--	---

		<p>visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p> <p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p> <p>CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social</p>
--	--	--

		<p>y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.</p> <p>CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>
--	--	---

5.4.3. Contenidos, criterios de evaluación, competencias específicas y descriptores operativos distribuidos por unidades didácticas.

Curso 1º Bachillerato

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 1	TÍTULO: Desarrollo histórico del dibujo técnico		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptores operativos de las competencias clave asociadas
<p>– Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</p> <p>– Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</p> <p>– Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.</p>	<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. 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</p>	<p>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, CEC1 y CEC2.</p>

		pasado y presente, desde diferentes perspectivas, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.	
--	--	---	--

UNIDAD DIDÁCTICA N° 2	TÍTULO: Trazados geométricos básicos		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptorios operativos de las competencias clave asociadas
<ul style="list-style-type: none"> – Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico. – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. – Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad. – Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. 	<p>3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p> <p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares.</p>	<p>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</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptorios recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM2, STEM4,</p>

		<p>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.</p> <p>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</p>	<p>CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.</p> <p>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.</p>
--	--	--	---

		inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.	
--	--	---	--

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 3		TÍTULO: Lugares geométricos básicos	
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptorios operativos de las competencias clave asociadas
<p>– Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos: 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>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p>	<p>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</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptorios recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>

		valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.	
--	--	---	--

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 4	TÍTULO: Transformaciones geométricas		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptorios operativos de las competencias clave asociadas
<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. 	<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. 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</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptorios recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5,</p>

		precisión, claridad y el trabajo bien hecho.	CE2.
--	--	--	------

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 5	TÍTULO: Polígonos		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptores operativos de las competencias clave asociadas
<ul style="list-style-type: none"> – 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>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 propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>	<p>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,</p>	<p>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,</p>

		claridad y el trabajo bien hecho.	CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.
--	--	-----------------------------------	------------------------------

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 6	TÍTULO: Tangencias		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptorios operativos de las competencias claves asociadas
– Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: óvalos, ovoides y espirales.	2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	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.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptorios recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM2,

			STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.
--	--	--	--

UNIDAD DIDÁCTICA N° 7	TÍTULO: Geometría proyectiva		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptorios operativos de las competencias claves asociadas
– Fundamentos de la geometría proyectiva: Clases de proyección. Sistemas de representación: disposición normalizada. Ámbitos de aplicación y criterios de selección.	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.	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	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptorios recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1,

		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.	STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.
UNIDAD DIDÁCTICA N° 8	TÍTULO: Sistema diédrico		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptorios operativos de las competencias clave asociadas
– Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con los planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Fundamentos del abatimiento para la obtención de distancias. Proyecciones y secciones planas de sólidos sencillos. Fundamentos del cambio de plano para	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. 3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos.	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	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptorios recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de

obtener la verdadera magnitud.		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.	5 de abril: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.
--------------------------------	--	--	---

UNIDAD DIDÁCTICA N° 9	TÍTULO: Sistema acotado		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptor operativos de las competencia s clave asociadas
– Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones.	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	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores

		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.	recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.
--	--	---	---

UNIDAD DIDÁCTICA N° 10	TÍTULO: Sistema axonométrico		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptorios operativos de las competencias clave asociadas
– Sistema axonométrico: Sistema ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.	3.5. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación	3.Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en	Esta competencia específica se

<p>Perspectiva caballera y militar. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos.</p>	<p>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>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.</p>	<p>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</p>
--	--	--	---

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 11	TÍTULO: Sistema cónico		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptores operativos de las competencias claves

			asociadas
<p>– Sistema cónico: Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. 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>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.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.</p>	<p>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</p>

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 12	TÍTULO: Normalización. Acotación
------------------------	----------------------------------

Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptorios operativos de las competencias claves asociadas
<ul style="list-style-type: none"> – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Formatos. Doblado de planos. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. – Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. 	<p>3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.</p> <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 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>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</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptorios recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>

		<p>técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p> <p>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</p>	<p>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.</p>
--	--	--	---

		técnicos.	
--	--	-----------	--

UNIDAD DIDÁCTICA N° 13	TÍTULO: Cortes y secciones normalizadas		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptorios operativos de las competencias clave asociadas
<p>– Representación normalizada de cortes y secciones.</p>	<p>3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.</p> <p>4.2. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas 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>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</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptorios recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1,</p>

		<p>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.</p> <p>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</p>	<p>CPSAA5, CE2 y CE3.</p> <p>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.</p>
--	--	---	---

		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.	
UNIDAD DIDÁCTICA N° 14	TÍTULO: Dibujo asistido por ordenador		
Contenidos (saberes básicos)	Criterios de evaluación	Competencias específicas	Descriptorios operativos de las competencias clave asociadas
<ul style="list-style-type: none"> – Sistemas CAD. 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>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>	<p>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 Desing) 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</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptorios recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1,</p>

		<p>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, CEC4.</p>	<p>STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.</p>
--	--	--	---

5.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES

El artículo 121 de la LOMLOE recoge que el proyecto educativo del centro “**incluirá un tratamiento transversal** de la educación en valores, del desarrollo sostenible, de la igualdad entre mujeres y hombres, de la igualdad de trato y no discriminación y de la prevención de la violencia contra las niñas y las mujeres, del acoso y del ciberacoso escolar, así como la cultura de paz y los derechos humanos”.

Estos elementos transversales y los anteriores LOMCE serán tratados través de las actividades propuestas, en el día a día del aula. En ellas el alumnado tiene la oportunidad, mediante la reflexión y análisis de obras de arte o desarrollo plástico personal, de desarrollar una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y variación de los mismos a lo largo de la historia, buscando un sentir respetuoso para crecer en una educación en valores acorde con nuestros días, un desarrollo sostenible, así como la igualdad entre mujeres y hombres.

Dichas actividades también deberán generar producciones y manifestaciones artísticas con temática relacionada con la igualdad de trato y no discriminación y de la prevención de la violencia contra las niñas y las mujeres, del acoso y del ciberacoso escolar, así como la cultura de paz y los derechos humanos. De esta forma incorporan la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, al igual que su representación en el arte.

5.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR

Los contenidos no cubiertos el curso anterior son:

- Sistema de Planos Acotados
- Sistema Cónico
- Diseño asistido por ordenador.

5.7. TEMPORALIZACIÓN

PRIMERA EVALUACIÓN	UNIDAD 1: Materiales e instrumentos del Dibujo Técnico.
	UNIDAD 2: Trazados fundamentales en el plano.
	UNIDAD 3: Transformaciones geométricas en el plano.
	UNIDAD 4: Polígonos
	UNIDAD 5: Tangencias y enlaces

SEGUNDA EVALUACIÓN	UNIDAD 6: Curvas geométricas
	UNIDAD 7: Sistemas de Representación. Sistema de Planos Acotados.
	UNIDAD 8: Sistema Diédrico: Punto, Recta y Plano.
	UNIDAD 9: Sistema Diédrico: Intersecciones. Paralelismo. Perpendicularidad. Verdadera magnitud. Distancias. Ángulos.
	UNIDAD 10: Perspectiva Axonométrica / Perspectiva Caballera
TERCERA EVALUACIÓN	UNIDAD 11: Perspectiva Cónica
	UNIDAD 12: Normalización, cortes, secciones.
	UNIDAD 13: Acotación
	UNIDAD 14: Diseño asistido por ordenador.

5.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Para adaptarnos a las cualidades propias de la materia, las estrategias a seguir serán las siguientes:

- Visualización de referentes con una mirada crítica, que permitan al alumno deducir los conceptos de forma práctica sobre producciones audiovisuales reales.
- Apoyo teórico a través de presentaciones visuales.
- Experimentación mediante herramientas multimedia y software especializado en la materia.
- Manipulación de herramientas y artilugios propios de la materia.
- Aplicación de contenidos a prácticas reales adaptadas a sus propios intereses.
- Deducción de las ideas a través del aprendizaje por descubrimiento, el ensayo-error y los procesos creativos propios.
- Propuestas abiertas que promuevan la auto-reflexión y la generación de un discurso narrativo autobiográfico a través del lenguaje audiovisual.
- Reflexión sobre los valores sociales y culturales derivados de las manifestaciones multimedia.
- Trabajo cooperativo, asumiendo roles y repartiendo tareas con criterio, atendiendo a los objetivos propuestos y compromiso por la tarea.

El lenguaje y la actitud en el aula deberán ser respetuosos y tolerantes con los demás, se evitará la utilización de palabras y expresiones o actitudes que atenten contra los

derechos del individuo y su autoestima, especialmente se vigilará el lenguaje sexista u homófobo.

5.8.1 Metodología e innovación.

Con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados, el Departamento de dibujo, siempre que sea posible, se plantea desarrollar alguna de estas ideas:

11. Aprendizaje por proyectos
12. Gamificación
13. Flipped Classroom
14. Mobile learning o aprendizaje móvil
15. Storytelling.

5.8.2 Uso de las TIC. Digitalización

Nuestro centro durante el curso 2021/22 comenzó a implantar un modelo propio de transformación metodológica y digital en el primer curso de la ESO, que queremos extender este nuevo curso al segundo curso de la ESO. Para conseguirlo, poder coordinarnos interdisciplinariamente entre los departamentos, se está desarrollando en el presente curso un Plan de formación de la Competencia Digital; donde participamos los dos miembros de este departamento.

La aplicación de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) en tercero y cuarto de la ESO, así como en bachillerato se realizará de forma progresiva en los cursos siguientes. No obstante, para el presente curso, se van a plantear proyectos departamentales con innovaciones metodológicas que no incluyan ni MICrePro ni ABP, pero si otras nuevas metodologías que permitan al alumnado familiarizarse con la innovación digital y metodológica. En función de las propuestas puede haber algún proyecto interdisciplinar, pero no ABP, por la complejidad de su elaboración y la falta de recursos actuales para llevarlos a cabo de forma masiva en el centro. Esas colaboraciones interdepartamentales servirán de iniciación a proyectos globales y estructurales como el ABP.

5.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El alumno confeccionará día a día sus propios materiales con los apuntes que tomará en

clase. El profesor complementará dichos materiales con fichas, vídeos o recursos online y contenidos colgados en Google Classroom.

Contará, además, con el libro texto de la editorial McGrawHill para la asignatura de Dibujo técnico I.

Aportará a diario además una serie de utensilios básicos, como compás, reglas y plantillas. Otros materiales como estilógrafos, escalímetro o papeles pautados serán aconsejables.

Esta materia se desarrollara siempre en el aula específica de Dibujo, donde cada alumno tendrá mesas de dibujo y taburetes.

5.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los profesores del departamento utilizarán procedimientos de evaluación variados para facilitar la evaluación como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, y como una herramienta esencial para mejorar la calidad de la educación, e incorporará estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación. Estos modelos de evaluación favorecerán el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los distintos procedimientos de evaluación serán:

La observación sistemática del trabajo de los alumnos en el aula, Los ejercicios y láminas, Las pruebas teórico-prácticas que permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

También se hará un registro diario por parte del profesor observándose los siguientes 4 parámetros:

1. Traer material requerido para el desarrollo de los ejercicios propuestos.
2. Realización de los trabajo en el aula
3. Interés y participación en el aula.
4. Puntualidad y asistencia
5. Uso correcto de la lengua, y respeto hacia los compañeros, su obra y sus discursos.

5.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

A) Se realizarán láminas para la mejor comprensión de las explicaciones teóricas, y a

su vez, para comprobar el aprendizaje continuo de la materia. Estos ejercicios se calificarán con una nota numérica de 0 a 10 atendiendo a la correcta resolución del problema planteado, a la pulcritud y exactitud del trazado, y a su presentación. También se podrán encargar proyectos y trabajos de investigación en grupo sobre arquitectos, ingenieros o diseñadores para presentar en clase. De estos trabajos se hallará la nota media. Se sacará a la pizarra a los alumnos para la realización o corrección de los ejercicios, también podrán realizarse otras actividades individuales o grupales para ser presentadas en clase ante el resto de compañeros. La nota media mínima exigible de todos estos trabajos será de 4 sobre 10. Tanto las láminas como los proyectos y trabajos de investigación habrán de ser entregados en la fecha establecida por el profesor y quedará a su discreción otorgar un nuevo plazo de entrega. En caso de aceptarse la entrega de láminas ya corregidas en clase, la calificación en las mismas no superará el 5 sobre 10.

- B)** En cada una de las tres evaluaciones establecidas por el Centro, se realizarán al menos dos pruebas de carácter teórico-práctico de las que se hallará la nota media. La nota media mínima exigible será de 4 sobre 10. La tercera o cuarta prueba será un examen de evaluación para aquellos alumnos que no hayan obtenido en las pruebas anteriores la nota mínima exigible de 4 sobre 10 o que aun obteniendo esta nota la media final de apartado A+B no se obtenga como mínimo 4,5.

Aquellos alumnos sorprendidos haciendo trampas durante la realización de los exámenes, se les retirará los mismos, que tendrán una calificación de 0 que computará a todos los efectos.

La nota correspondiente a cada una de las evaluaciones, será la media de los apartados anteriores según los siguientes porcentajes:

Trabajos, ejercicios y actividades de clase del apartado A	30% de la calificación
Pruebas del apartado B	70% de la calificación

Siempre que el alumno o alumna haya superado la evaluación, su nota de evaluación se redondeará al alza si los decimales de la media obtenida según los porcentajes expresados, son iguales o superiores a 0,5 y a la cifra entera inferior si resultan menores a 0,5.

5.12. CRITERIOS DE CORRECCIÓN

Los criterios de corrección para la valoración de los apartados A y B son:

- El nivel de realización técnica.
- El cumplimiento de las especificaciones conceptuales y procedimentales indicadas para su realización.
- La idoneidad del procedimiento elegido para llegar a la misma.
- El orden, acabado, y limpieza en presentación del examen.

El profesor elaborará una rubrica para cada uno de ellos.

5.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIONES DE EVALUACIONES PENDIENTES.

Los alumnos que no superen alguna de las evaluaciones deberán recuperarla realizando una prueba con todos los contenidos correspondientes a la evaluación no superada, en la fecha y hora previstas y fijada a tal efecto con antelación por la profesora. Una vez superada la prueba de recuperación parcial, la calificación de la evaluación superada será de 5.

Si los alumnos con la materia pendiente, no han entregado durante la evaluación el 80% de los ejercicios propuestos; deberán entregarlos el día de realización de la prueba.

5.14. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

En este curso, no hay ningún alumno con la materia pendiente en 2º de Bachillerato.

5.15. PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO PARA ALUMNOS REPETIDORES

Seguimiento de la asistencia del alumno a clase.

Seguimiento del grado de atención y trabajo del alumnado en aula.

Actitud del alumno hacia la materia.

Preguntas sobre los aspectos tratados.

Observación del trabajo desarrollado en el aula.

Resolución de actividades.

Participación del alumno.

Consulta de libros.

Lista de control sobre conceptos procedimientos y actitudes.

Comunicación periódica a los tutores de la marcha del alumno en la materia.

Elaboración de una ficha técnica en la que se da información de los aspectos anteriormente expuestos y se aconseja la necesidad o no, de informar a los padres.

5.16. PRUEBA DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

El alumno que no supere la materia en la convocatoria ordinaria, deberá realizar una prueba, esta constituirá el 100% de la calificación, sobre toda la materia en la convocatoria extraordinaria, en la fecha, hora y lugar que indique la Jefatura de estudios del centro.

No se repetirán exámenes a ningún alumno salvo por causa de fuerza mayor debidamente justificada. Si un alumno copia en el examen, o presenta un comportamiento disruptivo la calificación de éste será de 0. El alumno tiene la obligación de traer a clase el material necesario para la realización de la prueba.

5.17. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES ENTRE EL PERIODO ORDINARIO Y EXTRAORDINARIO.

Se realizarán ejercicios de refuerzo y ampliación. Se preparará a los alumnos que no hayan superado la materia para la realización de la prueba extraordinaria.

5.18. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN

La Programación de la asignatura estará a disposición del alumnado y la familia en la secretaría del centro. Así mismo podrán consultar los criterios de calificación en la página web del instituto. El alumnado será informado de los mismos, al igual que de los criterios de calificación de las pruebas y tareas. Estas se colgaran en Google Classroom.

5.19. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La evaluación inicial a principio de curso y preguntas iniciales en cada unidad didáctica, como el seguimiento de las tareas y experiencias dentro del aula nos ofrecerá datos de los factores y el nivel de diversidad ante el que nos encontramos. Para atender tal diversidad tomaremos medidas como priorizar y secuenciar los contenidos, organizar el espacio del aula, o seleccionar los recursos materiales más convenientes.

Habremos previsto además, en cada unidad didáctica, distintas actividades para los distintos niveles y ritmos de aprendizaje, actividades de ampliación para los alumnos con aprendizaje satisfactorio y que precisen profundizar en el tema y actividades de refuerzo para aquellos que presenten mayor dificultad.

5.20. ADAPTACIONES CURRICULARES

Se llevarán a cabo adaptaciones curriculares significativas o no significativas; si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa. Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado coordinado con el tutor y con el departamento de orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias.

Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o alumna deben alcanzar en esta área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.

Por ejemplo a la hora de realizar pruebas o exámenes se tendrá en cuenta:

Adaptación de tiempos	El tiempo de cada examen se podrá incrementar
Adaptación del modelo de examen	Se podrá adaptar el tipo y tamaño de fuente del texto del examen. Se permitirá el uso de hojas en blanco
Adaptación de la evaluación	Se utilizarán instrumentos y formatos variados de evaluación de los aprendizajes: pruebas orales, escritas, de respuesta múltiple, etc...
Facilidades: Técnicas/materiales Adaptaciones de espacios	Se podrá realizar una lectura en voz alta, o mediante un documento grabado de las preguntas. Se podrán realizar los ejercicios del examen en un aula a parte.

5.21. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIA Y EXTRAESCOLARES

El Departamento no ha previsto ninguna actividad extraescolar para esta materia, pero está abierto a la participación y colaboración con otros Departamentos.

A lo largo del curso se informará a los alumnos de actividades diversas que pudieran ser interesantes por si les apetece complementar su formación fuera del horario lectivo de modo individual.

5.22. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA .PLAN LECTOR.

El valor de la lectura es insustituible, sin ella no es posible comprender la información contenida en los textos y asimilarla de un modo crítico. La lectura estimula la imaginación y ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto. En la actual sociedad de la comunicación, caracterizada por la sobreabundancia de datos, la lectura comprensiva tiene un papel clave para convertir la información en conocimiento.

Dada la trascendencia de la lectura en la conformación del individuo y, por tanto, de la sociedad, la adquisición y consolidación del hábito lector debe ser un objetivo prioritario de la acción educativa. Por ello, la formación de nuestros alumnos no debe circunscribirse exclusivamente al sistema de enseñanzas regladas, si no que ha de convertirse en un elemento clave del desarrollo personal y profesional de la persona que influye a lo largo de toda la vida y que se manifiesta también en el empleo del tiempo de ocio. Es en este sentido en el que debe resaltarse el carácter estratégico de la lectura en la sociedad moderna. El Departamento de Dibujo propone animar a la lectura y a la expresión oral y escrita a partir de las estrategias siguientes:

- Profundizar en el conocimiento de lenguajes que integren texto e imagen y elaborar sus propios mensajes en forma de ilustraciones, cómics, portadas de libros, carteles, ejercicios con tipografías.
- Preparar presentaciones y exposiciones orales a partir de información recopilada sobre temas, contenidos de la materia y obras de arte.
- Organizar ejercicios a partir de lecturas en el aula y establecer debates para confrontar ideas en un marco de flexibilidad, respeto y aceptación de la diferencia.
- Informar a los alumnos sobre los libros a su disposición tanto en la biblioteca del centro como en el departamento de plástica, y el procedimiento para préstamos y devoluciones.
- Recomendar bibliografía que conecte con los contenidos de la materia y los intereses y

grado de madurez del alumno.

5.23. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL

La oralidad no solo se enseña en clase de lengua, sino que atañe al resto de situaciones comunicativas en las que vive el alumno. Por este motivo, desde el aula, en las clases de EPVA fomentaremos el uso correcto del Castellano o el inglés, con la terminología propia de la asignatura, intentando el aprendizaje de nuevos términos específicos de cada una de las unidades a desarrollar.

Se fomentará el diálogo, el debate, respetando los turnos de palabra. Ayudando a expresar verbalmente los sentimientos e ideas que proporciona el aprendizaje y práctica de esta asignatura.

5.24. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA

Para poder realizar una adecuada evaluación del alumno a lo largo de todo el proceso educativo (principio de la evaluación continua) es necesario su seguimiento durante todo el curso. Por ello *y por imperativo legal * la asistencia es obligatoria.

Se establecen los siguientes criterios para determinar aquellos casos que provoquen la imposibilidad de llevar a cabo correctamente un sistema de evaluación continua.

1.- Justificantes legales.

Se consideran justificantes legales de las faltas de asistencia los siguientes:

a) Los padres o tutores legales de los alumnos podrán justificar, en el impreso oficial del instituto:

- Hasta diez faltas de asistencia no consecutivas en un curso y no en un período inferior a tres meses.

- Hasta tres días, alternos o consecutivos, por trimestre.

b) A partir de la undécima falta inclusive, o al cuarto día del trimestre, el justificante oficial del motivo de la falta (parte médico o justificante similar).

c) En ningún caso es suficiente la justificación de padres o tutores legales cuando la falta a clase suponga la no realización de una prueba de evaluación o control previamente programada .No obstante, considerando algunos casos de justificación difícil a través de documentos oficiales, queda a juicio del tutor la justificación o no de estas faltas.

2. Faltas injustificadas.

Se considerarán faltas injustificadas todas las demás.

El número de faltas sin justificar que conlleva automáticamente la imposibilidad de aplicar los criterios generales de la evaluación continua depende del número de horas semanales que estén establecidas para el desarrollo del área o materia de que se trate, según el siguiente cuadro: (DIBUJO TÉCNICO I de 1º DE BACHILLERATO son 4 horas lectivas semanales).

	Primer caso	Segundo caso	Tercer caso	Cuarto caso
4 horas	3	6	9	10
3 horas	3	6	9	10
2 horas	2	4	6	7
1 hora	2	3	4	5

En el primer caso, el profesor de la asignatura correspondiente comunicará al alumno oralmente (o por escrito) cuál es su situación.

En el segundo caso, el profesor notificará oralmente al tutor/a , y éste informará por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales .

En el tercer caso, será el tutor también el que informe por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales, advirtiéndoles de que una nueva falta injustificada supone automáticamente la pérdida del derecho a la evaluación continua.

En el cuarto caso, se produce automáticamente esta pérdida y la Jefatura de estudios, a instancias del tutor , se lo notifica al alumno y a sus padres o tutores legales.

3. Sistema de evaluación previsto.

Se establece como sistema de evaluación previsto para los casos de los alumnos que, por sus faltas injustificadas a clase, hacen imposible la correcta aplicación de los criterios de evaluación continua , la obligatoriedad de presentarse a una prueba que se convoque a final de curso.

4. Recuperación del derecho a la evaluación continua.

No obstante lo establecido anteriormente, los casos de los alumnos que se encuentran en esta situación, serán revisados a las ocho semanas de clase real (no cuentan , por tanto , los períodos vacacionales) . Si, a juicio del profesor de la asignatura afectada , del tutor y de la Jefatura de estudios , la asistencia a clase del alumno puede considerarse satisfactoria durante este tiempo , dicho alumno podrá recuperar su situación en cuanto a los procedimientos de evaluación continua.

5. Nueva pérdida del derecho a la evaluación continua

Una vez recuperado el derecho a la evaluación continua, el alumno reincidiese en sus inasistencias, las faltas anteriores serán consideradas como agravantes , de manera que , en ningún caso , se podrá considerar aplicable de nuevo el cuadro del apartado 2.

En estos casos de reincidencia , a la tercera falta injustificada , el alumno vuelve a perder su derecho a la evaluación continua , de manera ya irrecuperable durante el curso académico correspondiente .Cuando se dé una situación de este tipo, el sistema de información será el mismo que en el cuarto caso del apartado 2.

6. Ausencias prolongadas.

El caso de una enfermedad prolongada (más de una semana) supone también la pérdida de asistencia a las actividades docentes . No obstante, y siempre que las faltas de asistencia estén justificadas, los profesores de cada materia aplicarán las medidas particulares de recuperación que consideren oportunas, lo cual supone que , en tales casos , no se aplicarán los límites de inasistencia citados antes.

7. Modo de contabilizar las faltas.

A todos los efectos, se considera una falta la inasistencia a un período lectivo.

5.25. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.

Para el alumnado que haya perdido el derecho a evaluación continua se acuerda la realización de una prueba tipo teórico-práctico específico, al final del tercer trimestre, en que el alumnado implicado deberá demostrar la consecución de los objetivos (presentando al menos el 80% de los trabajos realizados durante el curso) y la adquisición de los contenidos. De no superar esta prueba, quedaría la oportunidad de presentarse a la convocatoria de finales de junio con el resto de compañeros que deban realizarla. No se queda exento de tener que presentar los ejercicios no realizados durante el curso.

Se deberán entregar las actividades el mismo día y a la misma hora en que esté determinada la realización de la prueba teórico-práctica. La no entrega de las actividades o la falta de asistencia a la prueba escrita serán ambas interpretadas como NO PRESENTADO e implicarán automáticamente la superación de la asignatura. A aquellos alumnos sorprendidos haciendo trampas durante la realización de los exámenes, se les retirarán los mismos, que tendrán una calificación de 0 que computará a todos los efectos.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
IES LUIS GARCÍA BERLANGA

DIBUJO TÉCNICO 2

2º Bachillerato

2022 / 2023

ÍNDICE

- 2.1. INTRODUCCIÓN
- 2.2. OBJETIVOS
 - 2.2.1 Objetivos de la etapa
 - 2.2.2 Objetivos del área de artes plásticas
 - 2.2.3 Objetivos de la materia EPVA para 2º ESO
- 2.3. COMPETENCIAS CLAVE
- 2.4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.
 - 2.4.1 Contenidos
 - 2.4.2 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.
- 2.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES
- 2.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR
- 2.7. TEMPORALIZACIÓN
- 2.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA
 - 2.8.1 Metodología e innovación.
 - 2.8.2 Uso de las TIC. Digitalización
- 2.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
- 2.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- 2.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
- 2.12. CRITERIOS DE CORRECCIÓN
- 2.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.
- 2.14. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES
- 2.15. PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO PARA ALUMNOS REPETIDORES
- 2.16. PRUEBA DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA
- 2.17. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES ENTRE EL PERIODO ORDINARIO Y EXTRAORDINARIO.
- 2.18. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN
- 2.19. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
- 2.20. ADAPTACIONES CURRICULARES
- 2.21. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
- 2.22. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA. PLAN LECTOR.
- 2.23. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL
- 2.24. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA
- 2.25. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.

6.1. INTRODUCCIÓN

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. Durante el primer curso se trabajan las competencias básicas relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría Plana, Sistemas de representación y Normalización y programas informáticos. Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia.

A los efectos de lo dispuesto en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre y posterior desarrollo en el Decreto 52/2015 de la Comunidad de Madrid, el currículo de Bachillerato está formado por los siguientes elementos: Objetivos, competencias, contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y metodología didáctica de esta etapa educativa.

6.2. OBJETIVOS

Los *objetivos* serán los referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza y aprendizaje debidamente planificadas.

Objetivos de la etapa

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar a los alumnos formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, les capacitará para acceder a la educación superior.

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

1. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
2. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
3. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
4. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
5. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
6. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
7. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la

información y la comunicación.

8. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

10. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

11. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

12. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

13. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

14. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

Objetivos del área de Dibujo Técnico

La enseñanza del Dibujo técnico en el bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.

2. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.

3. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.

4. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.

5. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.

6. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.

7. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.

8. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.

9. Elaborar croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

10. Interesarse por las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

11. Representar objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.

12. Representar objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.

6.3. COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, se contemplan las competencias como un conocimiento en la Práctica, es decir, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Se considera que las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Las competencias clave se definen como capacidades relacionadas, de manera prioritaria, con el saber hacer; la consideración de funcionalidad y practicidad de la competencia no la reduce a un carácter meramente mecánico; el saber hacer posee, también, una dimensión de carácter teórico/comprendido (componentes, claves, tareas, formas de resolución) y también una dimensión de carácter actitudinal (que permite disponer el bagaje de conocimientos, su movilización y la valoración de las opciones). Suponen, por su complejidad, un elemento de formación al que hay que acercarse, de manera convergente (desde distintas materias) y gradual (desde distintos momentos y situaciones de aprendizaje- cursos, etapas...).

El carácter integrador de una materia como el dibujo técnico hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias clave como mostraremos a continuación:

6.4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Los **contenidos** son el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de la materia.

Los **criterios de evaluación** son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumno.

Los **estándares de aprendizaje evaluables** son las especificaciones de los criterios de evaluación que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura.

BLOQUE 1. Geometría y dibujo técnico	
Contenidos	
<p>Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines Construcción de la elipse afín a una circunferencia Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de</p>	<p>Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas</p>

<p>enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>
<p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación valorando la rapidez y la exactitud en los trazados que proporcionan su utilización.</p>	<p>3.1 Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>

BLOQUE 2. Sistemas de representación	
Contenidos	
<p>Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.</p> <p>Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos.</p> <p>Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico.</p> <p>Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.</p> <p>Construcción de figuras planas.</p> <p>Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</p> <p>Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos.</p> <p>Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.</p> <p>Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental.</p> <p>Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción.</p> <p>Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.</p> <p>Representación de figuras planas.</p> <p>Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.</p> <p>Secciones planas. Intersecciones.</p>	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre</p>	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p>

<p>rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p>
<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p>

<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>
---	--

BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos

Contenidos

Elaboración de bocetos, croquis y planos.
 El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
 El proyecto: tipos y elementos.
 Planificación de proyectos.
 Identificación de las fases de un proyecto.
 Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.
 Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
 Elaboración de dibujos acotados.
 Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
 Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de

fabricación o de construcción.

Presentación de proyectos.

Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.

Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques.

Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos.

Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. 1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.
2. Presentar de forma	2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones

<p>individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>
--	---

6.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos transversales, conjunto de saberes basados en actitudes, valores y normas, complementaran los contenidos de tal forma que la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género, la creatividad, la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación ambiental y para el consumo, la educación vial, los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales será incluidos en el día a día del aula.

Por las características propias de la materia, alguno de estos elementos transversales son de hecho intrínsecos a la misma. Por ejemplo, la lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias básicas. Por ello, en la asignatura de Plástica de este curso, se fomentará la

misma con actividades expresas que supongan búsqueda de información en medios digitales o impresos sobre los temas tratados en la misma; igualmente se complementara directamente en unidades didácticas específicas como la de análisis publicitario o fotografía-cómic. Finalmente, se propondrán la lectura de textos relacionados directamente con determinados ejercicios o la búsqueda del significado del vocabulario propio de la asignatura.

La expresión oral y escrita estará presente permanentemente en la mecánica de la asignatura, y en el trabajo diario de la misma, pero tendrá un especial refuerzo en determinadas unidades didácticas propias de la parte de comunicación, como son la de creación de logotipos a partir de determinadas ideas orales u escritas, el análisis de publicidad, el análisis cinematográfico por escrito de determinadas películas, y sobre todo, la creación de un cómic, ...

No podemos ignorar que hoy en día nuestros alumnos y alumnas viven rodeados de una gran cantidad de estímulos audiovisuales que les proporcionan unas experiencias previas considerables, la introducción de los medios audiovisuales en la educación secundaria debe tener entre sus metas el desarrollo de un pensamiento crítico y de la capacidad creativa a través del análisis y la producción de los mismos. Además una persona competente en comunicación audiovisual ha de ser capaz a un tiempo de interpretar adecuadamente mensajes audiovisuales y de expresarse con una mínima corrección en este ámbito comunicativo.

Los aspectos con los que pretendemos desarrollar la Competencia Digital como eje transversal en nuestra área de Plástica son de dos tipos:

- a) Aspectos relacionados con la búsqueda de información, de obras artísticas, referentes o de temas relacionados con los contenidos de la asignatura, a través del acceso a Internet.
- b) Aspectos relacionados con la creación artística, arquitectura, ingeniería en sí misma, usando las nuevas tecnologías como herramientas de trabajo.

audiovisual, con el uso de programas de ilustración y diseño por ordenador para la creación de logotipos, el aprendizaje y manejo de las cámaras y técnicas de fotografía digital, la búsqueda activa de publicidad en la red y su posterior análisis.

Para inculcar en los alumnos el espíritu emprendedor, alcanzar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, e iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje. Trabajaremos:

- Adquirir estrategias para poder resolver problemas:

identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.

- Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un

nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.

- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Determinar las principales características de ese nuevo producto o servicio, así como sus ventajas e inconvenientes frente a lo que ya existe.
- Enlazar la solución planteada (producto o servicio) con sus posibles usuarios (mercado) y con la sociedad en general, introduciendo la iniciativa emprendedora y el papel que esta debe jugar como motor de empleo y desarrollo.
- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

En cuanto a las habilidades emprendedoras a inculcar serían las siguientes:

- Habilidades personales: iniciativa, autonomía, capacidad de comunicación, sentido crítico, creatividad, adaptabilidad, observación y análisis, capacidad de síntesis, visión emprendedora.
- Habilidades cognitivas: expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula.
- Habilidades sociales: trabajo en grupo, comunicación; cooperación; capacidad de relación con el entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; y capacidad organizativa.

Nuestra misión como profesores de la asignatura, no estará basada en dar respuestas correctas, sino en saber formular preguntas que estimulen la creatividad de los alumnos de forma que puedan generar respuestas diferentes a las ya dadas. La idea no es sólo conocer sino pensar a partir de lo que conocemos y en esta tarea nos puede ayudar a nuestro pensamiento estas técnicas sencillas que podemos usar en el aula:

1. Hacer preguntas durante las clases, para estimular la curiosidad: “¿Qué pasaría si...?”, “¿Cómo es posible que...?”, “¿Qué harías tú en ese caso...?”, “¿Qué sabéis acerca de...?”, y diseñar preguntas guía, que ayuden a reflexionar y clarificar los conceptos más importantes.
2. Utilizar gráficos y oraciones sencillas que introduzcan o enfoquen el tema planteado.
3. Exponer distintos puntos de vista acerca de un mismo tema.
4. Activar la participación de todos los alumnos utilizando alguna técnica de “participación al azar”. Por ejemplo, escribir tarjetas con los nombres e ir eligiendo de una en una para contestar, preguntar o comentar durante la clase.
5. Fomentar que los alumnos se conozcan entre ellos, que trabajen juntos y que utilicen la escucha activa, pidiendo que resuman con sus palabras lo dicho por otro compañero.
6. Hablar menos para hacer que los alumnos piensen más, mediante paros en la clase para que trabajen y reflexionen sobre los temas que se han tratado.
7. Utilizar el método socrático para hacer preguntas y organizar debates entre los alumnos

sobre temas que generan controversia.

8. Fomentar el trabajo colaborativo, a través de trabajos en pequeños grupos, donde, aparte de completar la tarea solicitada, tengan que previamente describir los objetivos, exponer qué estrategias utilizaron y cómo resolvieron sus problemas.

6.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR

Según quedó reflejado en la memoria final de curso, se dejaron de dar los siguientes contenidos para profundizar más en el resto, ya que después de la reunión EVAU estos no entraban en el examen:

- Perspectiva Cónica
- Sistema de planos acotados.

6.7. TEMPORALIZACIÓN

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1. Geometría y dibujo técnico.

1. Trazados fundamentales
2. Proporcionalidad y semejanza
3. Equivalencias
4. Potencia eje y centro radical
5. Transformaciones geométricas
6. Tangencias. Resolución por homotecia, potencia e inversión
7. Curvas técnicas
8. Curvas cónicas

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2. Sistemas de representación

9. Sistemas diédricos I
10. Sistemas diédricos II
11. Sistemas diédricos III
12. Sistemas axonométrico ortogonal

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos

13. Proceso y planificación del proyecto
14. Desarrollo del proyecto
15. Elaboración de planos acotados y croquis de conjunto
16. Dibujo asistido por ordenador

6.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

El alumno tendrá que ser capaz de resolver por sí solo infinidad de problemas geométricos, de modo que se le enfrentará a diario a tareas tras unas explicaciones en las que se proporcionarán los conocimientos fundamentales para abordar tales cuestiones.

Las tareas tendrán que ser a menudo abordadas en casa, de manera que se estimule su autonomía y el aprender a aprender ya que para su elaboración precisarán en ocasiones que consulten libros de referencia o materiales en la red. La idea de prueba y descarte será constante.

La puesta en común de las distintas soluciones favorecerá el intercambio de ideas y el respeto mutuo. Para establecer dicha comunicación el lenguaje se comprenderá como necesariamente claro, y razonadamente técnico. Se apoyará de dibujos en pizarra o proyecciones digitales de dibujos y proyectos terminados visibilizando la potencialidad de la herramienta.

El lenguaje y la actitud en el aula deberán ser respetuosos y tolerantes con los demás, se evitará la utilización de palabras y expresiones o actitudes que atenten contra los derechos del individuo y su autoestima, especialmente se vigilará el lenguaje sexista u homófobo.

6.8.1 Metodología e innovación.

Con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados, el Departamento de dibujo, siempre que sea posible, se plantea desarrollar alguna de estas ideas:

16. Aprendizaje por proyectos
17. Gamificación
18. Flipped Classroom
19. Mobile learning o aprendizaje móvil
20. Storytelling.

6.8.2. Uso de las TIC. Digitalización.

Nuestro centro durante el curso 2021/22 comenzó a implantar un modelo propio de transformación metodológica y digital en el primer curso de la ESO, que queremos extender este nuevo curso al segundo curso de la ESO. Para conseguirlo, poder

coordinarnos interdisciplinariamente entre los departamentos, se está desarrollando en el presente curso un Plan de formación de la Competencia Digital; donde participamos los dos miembros de este departamento.

La aplicación de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) en tercero y cuarto de la ESO, así como en bachillerato se realizará de forma progresiva en los cursos siguientes. No obstante, para el presente curso, se van a plantear proyectos departamentales con innovaciones metodológicas que no incluyan ni MICrePro ni ABP, pero si otras nuevas metodologías que permitan al alumnado familiarizarse con la innovación digital y metodológica. En función de las propuestas puede haber algún proyecto interdisciplinar, pero no ABP, por la complejidad de su elaboración y la falta de recursos actuales para llevarlos a cabo de forma masiva en el centro. Esas colaboraciones interdepartamentales servirán de iniciación a proyectos globales y estructurales como el ABP.

6.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El alumno confeccionará día a día sus propios materiales con los apuntes que tomará en clase. El profesor complementará dichos materiales con fichas, vídeos o recursos online, Google Classroom...

Contará, además, con el libro texto de la editorial Edebé para la asignatura de Dibujo técnico II, adaptado a la LOMCE.

Aportará a diario además una serie de utensilios básicos, como compás, reglas y plantillas. Otros materiales como estilógrafos, escalímetro o papeles pautados serán aconsejables.

6.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los profesores del departamento utilizarán procedimientos de evaluación variados para facilitar la evaluación como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, y como una herramienta esencial para mejorar la calidad de la educación, e incorporará estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación. Estos modelos de evaluación favorecerán el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los distintos procedimientos de evaluación serán:

La observación sistemática del trabajo de los alumnos en el aula, Los ejercicios y láminas, Las pruebas teórico-prácticas que permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

También se hará un registro diario por parte del profesor observándose los siguientes 4 parámetros:

1. Traer material requerido para el desarrollo de los ejercicios propuestos.
2. Realización del trabajo en el aula
3. Interés y participación en el aula.
4. Puntualidad y asistencia
5. Uso correcto de la lengua, y respeto hacia los compañeros, su obra y sus discursos.

6.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- C)** Se realizarán láminas para la mejor comprensión de las explicaciones teóricas, y a su vez, para comprobar el aprendizaje continuo de la materia. Estos ejercicios se calificarán con una nota numérica de 0 a 10 atendiendo a la correcta resolución del problema planteado, a la pulcritud y exactitud del trazado, y a su presentación. De estos trabajos se hallará la nota media. Las láminas habrán de ser entregadas en la fecha establecida por el profesor y quedará a su discreción otorgar un nuevo plazo de entrega. En caso de aceptarse la entrega de láminas ya corregidas en clase, la calificación en las mismas no superará el 5 sobre 10.
- D)** En cada una de las tres evaluaciones establecidas por el Centro, se realizarán a ser posible, tres pruebas de carácter teórico-práctico de las que se hallará la nota media. La nota media mínima exigible será de 4 sobre 10. La tercera o cuarta prueba será un examen de evaluación para aquellos alumnos que no hayan obtenido en las pruebas anteriores la nota mínima exigible de 4 sobre 10 o que aun obteniendo esta nota la media final de apartado A+B no se obtenga como mínimo 4,5.

Aquellos alumnos sorprendidos haciendo trampas durante la realización de los exámenes, se les retirará los mismos, que tendrán una calificación de 0 que computará a todos los efectos.

La nota correspondiente a cada una de las evaluaciones, será la media de los apartados anteriores según los siguientes porcentajes:

Trabajos, ejercicios y actividades de clase del apartado A	20% de la calificación
Pruebas del apartado B	80% de la calificación

Siempre que el alumno o alumna haya superado la evaluación, su nota de evaluación se redondeará al alza si los decimales de la media obtenida según los porcentajes expresados, son iguales o superiores a 0,5 y a la cifra entera inferior si resultan menores a 0,5.

6.12. CRITERIOS DE CORRECCIÓN

Los criterios de corrección para la valoración de los exámenes son:

- El nivel de realización técnica.
- El cumplimiento de las especificaciones conceptuales y procedimentales indicadas para su realización.
- La idoneidad del procedimiento elegido para llegar a la misma.
- El orden, acabado, y limpieza en presentación del examen.

6.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Los alumnos que no superen alguna de las evaluaciones deberán recuperarla realizando una prueba con todos los contenidos correspondientes a la evaluación no superada, en la fecha y hora previstas y fijada a tal efecto con antelación por el profesor. Una vez superada la prueba de recuperación parcial, la calificación de la evaluación superada será de 5.

Si los alumnos con la materia pendiente, no han entregado durante la evaluación el 80% de los ejercicios propuestos; deberán entregarlos el día de realización de la prueba.

6.14. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS.

Como último curso de la etapa no habrá alumnos de otros cursos con esta asignatura pendiente.

6.15 PRUEBA DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.

El alumno que no supere la materia en la convocatoria ordinaria, deberá realizar una prueba teórico-práctica, esta constituirá el 100% de la calificación, sobre toda la materia en la convocatoria extraordinaria, en la fecha, hora y lugar que indique la Jefatura de estudios del centro.

No se repetirán exámenes a ningún alumno salvo por causa de fuerza mayor debidamente justificada. Si un alumno copia en el examen, o presenta un comportamiento disruptivo la calificación de éste será de 0. El alumno tiene la obligación de traer a clase el material necesario para la realización de la prueba.

6.16. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES ENTRE EL PERIODO ORDINARIO Y EXTRAORDINARIO.

Durante el periodo extraordinario entre convocatorias se profundizará en los contenidos de la materia que inciden en la preparación de las pruebas de EVAU; así mismo estas actividades servirán para fortalecer los conocimientos de los alumnos que no superaron la asignatura en convocatoria ordinaria con el fin de prepararles para la convocatoria extraordinaria.

2.17. PROCEDIMIENTO PARA QUE EL ALUMNADO Y FAMILIA CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN

La Programación de la asignatura estará a disposición del alumnado y la familia en la secretaría del centro. Así mismo podrán consultar los criterios de calificación en la página web del instituto. El alumnado será informado de los mismos, al igual que de los criterios de calificación de las pruebas y tareas por el profesor en el aula y también a través de Google Classroom.

2.18. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde principio de curso y en cada una de las unidades didácticas, como el seguimiento de las tareas y experiencias dentro y fuera del aula nos ofrecerá datos de los factores y el nivel de diversidad ante el que nos encontramos para atender tal diversidad tomaremos medidas como como priorizar y secuenciar los contenidos, organizar el espacio del aula, o seleccionar los recursos materiales más convenientes.

Habremos previsto además, en cada unidad didáctica, distintas actividades para los distintos niveles y ritmos de aprendizaje. Actividades de ampliación para los alumnos con aprendizaje satisfactorio y que precisen profundizar en el tema, y actividades de refuerzo para aquellos que presenten mayor dificultad.

2.19. ADAPATACIONES CURRICULARES

Se llevaran a cabo adaptaciones curriculares metodológicas no significativas; si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora, el tutor, y contando si fuera necesario también con las familias, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa.

Por ejemplo a la hora de realizar pruebas o exámenes se tendrá en cuenta:

Adaptación de tiempos	El tiempo de cada examen se podrá incrementar
Adaptación del modelo de examen	Se podrá adaptar el tipo y tamaño de fuente del texto del examen. Se permitirá el uso de hojas en blanco
Adaptación de la evaluación	Se utilizaran instrumentos y formatos variados de evaluación de los aprendizajes: pruebas orales, escritas, de respuesta múltiple, etc...
Facilidades: Técnicas/materiales Adaptaciones de espacios	Se podrá realizar una lectura en voz alta, o mediante un documento grabado de las preguntas. Se podrán realizar los ejercicios del examen en un aula aparte.

Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o alumna deben alcanzar en esta área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo y las pruebas a realizar en cada trimestre.

2.20. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

El Departamento no ha previsto ninguna actividad extraescolar para esta materia, pero está abierto a la participación y colaboración con otros Departamentos.

A lo largo del curso se informará a los alumnos de actividades diversas que pudieran ser interesantes por si les apetece complementar su formación fuera del horario lectivo de modo individual.

2.21 ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA.PLAN LECTOR

El valor de la lectura es insustituible, sin ella no es posible comprender la información contenida en los textos y asimilarla de un modo crítico. La lectura estimula la imaginación y ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto. En la actual sociedad de la comunicación, caracterizada por la sobreabundancia de datos, la lectura comprensiva tiene un papel clave para convertir la información en conocimiento.

Dada la trascendencia de la lectura en la conformación del individuo y, por tanto, de la sociedad, la adquisición y consolidación del hábito lector debe ser un objetivo prioritario de la acción educativa. Por ello, la formación de nuestros alumnos no debe circunscribirse exclusivamente al sistema de enseñanzas regladas, si no que ha de convertirse en un elemento clave del desarrollo personal y profesional de la persona que influye a lo largo de toda la vida y que se manifiesta también en el empleo del tiempo de ocio. Es en este sentido en el que debe resaltarse el carácter estratégico de la lectura en la sociedad moderna. El Departamento de Dibujo propone animar a la lectura y a la expresión oral y escrita a partir de las estrategias siguientes:

- Profundizar en el conocimiento de lenguajes que integren texto e imagen y elaborar sus propios mensajes en forma de ilustraciones, cómics, portadas de libros, carteles, ejercicios con tipografías.
- . Preparar presentaciones y exposiciones orales a partir de información recopilada sobre temas, contenidos de la materia y obras de arte.

- Organizar ejercicios a partir de lecturas en el aula y establecer debates para confrontar ideas en un marco de flexibilidad, respeto y aceptación de la diferencia.

- Informar a los alumnos sobre los libros a su disposición tanto en la biblioteca

del centro como en el departamento de plástica, y el procedimiento para préstamos y devoluciones.

- Recomendar bibliografía que conecte con los contenidos de la materia y los intereses y grado de madurez del alumno.

La materia debe hacerse eco, así mismo, de la evolución en los modos de comunicarnos y usar medios digitales, con distintos fines:

-Recopilación y almacenamiento de datos: fotografías, textos...

-Fuente de información: búsquedas por internet, proyecciones en pizarra digital, o en el propio aula con vídeo-proyectores.

-Medio de intercambio veloz y eficaz: correos electrónicos, plataformas de datos Compartidos en la nube.

2.22. ACTIVIDADES DEL FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL

La oralidad no solo se enseña en clase de lengua, sino que atañe al resto de situaciones comunicativas en las que vive el alumno. Por este motivo, desde el aula, en las clase de Dibujo Técnico fomentaremos el uso correcto del Castellano, con la terminología propia de la asignatura, intentando el aprendizaje de nuevos términos específicos de cada una de las unidades a desarrollar.

Se fomentará el diálogo, el debate, respetando los turnos de palabra. Ayudando a expresar verbalmente opiniones y sentimientos.

Se pedirá a los alumnos explicación razonada de alguno de los ejercicios como aprendizaje para las pruebas EVAU.

2.23.PÉRDIDA DEL DERECHO DE LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.

Para poder realizar una adecuada evaluación del alumno a lo largo de todo el proceso educativo (principio de la evaluación continua) es necesario su seguimiento durante todo el curso. Por ello *y por imperativo legal * la asistencia es obligatoria.

Se establecen los siguientes criterios para determinar aquellos casos que provoquen la imposibilidad de llevar a cabo correctamente un sistema de evaluación continua.

1.- Justificantes legales.

Se consideran justificantes legales de las faltas de asistencia los siguientes:

a) Los padres o tutores legales de los alumnos podrán justificar, en el impreso oficial del instituto:

- Hasta diez faltas de asistencia no consecutivas en un curso y no en un período inferior a tres meses.

- Hasta tres días, alternos o consecutivos, por trimestre.

b) A partir de la undécima falta inclusive, o al cuarto día del trimestre, el justificante oficial del motivo de la falta (parte médico o justificante similar).

c) En ningún caso es suficiente la justificación de padres o tutores legales cuando la falta a clase suponga la no realización de una prueba de evaluación o control previamente programada .No obstante, considerando algunos casos de justificación difícil a través de documentos oficiales, queda a juicio del tutor la justificación o no de estas faltas.

2. Faltas injustificadas.

Se considerarán faltas injustificadas todas las demás.

El número de faltas sin justificar que conlleva automáticamente la imposibilidad de aplicar los criterios generales de la evaluación continua depende del número de horas semanales que estén establecidas para el desarrollo del área o materia de que se trate, según el siguiente cuadro:(2º de Bachillerato son 4 horas semanales).

	Primer caso	Segundo caso	Tercer caso	Cuarto caso
4 horas	3	6	9	10
3 horas	3	6	9	10
2 horas	2	4	6	7
1 hora	2	3	4	5

En el primer caso, el profesor de la asignatura correspondiente comunicará al alumno oralmente (o por escrito) cuál es su situación.

En el segundo caso, el profesor notificará oralmente al tutor/a , y éste informará por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales .

En el tercer caso, será el tutor también el que informe por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales, advirtiéndoles de que una nueva falta injustificada supone automáticamente la pérdida del derecho a la evaluación continua.

En el cuarto caso, se produce automáticamente esta pérdida y la Jefatura de estudios, a instancias del tutor, se lo notifica al alumno y a sus padres o tutores legales.

3. Sistema de evaluación previsto.

Se establece como sistema de evaluación previsto para los casos de los alumnos

que, por sus faltas injustificadas a clase, hacen imposible la correcta aplicación de los criterios de evaluación continua , la obligatoriedad de presentarse a una prueba que se convoque a final de curso.

4. Recuperación del derecho a la evaluación continua.

No obstante lo establecido anteriormente, los casos de los alumnos que se encuentran en esta situación, serán revisados a las ocho semanas de clase real (no cuentan , por tanto , los períodos vacacionales) . Si, a juicio del profesor de la asignatura afectada, del tutor y de la Jefatura de estudios , la asistencia a clase del alumno puede considerarse satisfactoria durante este tiempo , dicho alumno podrá recuperar su situación en cuanto a los procedimientos de evaluación continua.

5. Nueva pérdida del derecho a la evaluación continua

Una vez recuperado el derecho a la evaluación continua, el alumno reincidiese en sus inasistencias, las faltas anteriores serán consideradas como agravantes , de manera que , en ningún caso , se podrá considerar aplicable de nuevo el cuadro del apartado 2.

En estos casos de reincidencia , a la tercera falta injustificada , el alumno vuelve a perder su derecho a la evaluación continua , de manera ya irrecuperable durante el curso académico correspondiente .Cuando se dé una situación de este tipo, el sistema de información será el mismo que en el cuarto caso del apartado 2.

6. Ausencias prolongadas.

El caso de una enfermedad prolongada (más de una semana) supone también la pérdida de asistencia a las actividades docentes . No obstante, y siempre que las faltas de asistencia estén justificadas, los profesores de cada materia aplicarán las medidas particulares de recuperación que consideren oportunas, lo cual supone que , en tales casos , no se aplicarán los límites de inasistencia citados antes.

7. Modo de contabilizar las faltas.

A todos los efectos, se considera una falta la inasistencia a un período lectivo.

2.24. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.

Para el alumnado que haya perdido el derecho a evaluación continua se acuerda la realización de una prueba tipo teórico-práctico específico, al final del tercer trimestre, en que el alumnado implicado deberá demostrar la consecución de los objetivos presentando al menos el 80% de los trabajos realizados durante el curso) y la adquisición de los contenidos. De no superar esta prueba, quedaría la oportunidad de presentarse a la convocatoria extraordinaria de junio con el resto de compañeros que deban realizarla. No se queda exento de tener que presentar los ejercicios no realizados durante el curso.

Se deberán entregar las actividades el mismo día y a la misma hora en que esté determinada la realización de la prueba escrita. La entrega y correcta realización de estas actividades es obligatoria y se considera parte de la prueba final, suponiendo el 25% del total de la nota obtenida. La no entrega de las actividades o la falta de asistencia a la prueba teórico-práctica, serán ambas interpretadas como NO PRESENTADO e implicarán automáticamente la no superación de la asignatura.

Los alumnos deben venir con el material necesario para la realización de la prueba.

A aquellos alumnos sorprendidos haciendo trampas durante la realización de los exámenes, se les retirarán los mismos, que tendrán una calificación de 0 que computará a todos los efectos.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
IES LUIS GARCÍA BERLANGA**

IMAGEN Y SONIDO

2º Bachillerato

2022 / 2023

INDICE

- 2.1. INTRODUCCIÓN
- 2.2. OBJETIVOS
 - 2.2.1 Objetivos de la etapa
 - 2.2.2 Objetivos del área de artes plásticas
 - 2.2.3 Objetivos de la materia EPVA para 2º ESO
- 2.3. COMPETENCIAS CLAVE
- 2.4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.
 - 2.4.1 Contenidos
 - 2.4.2 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.
- 2.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES
- 2.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR
- 2.7. TEMPORALIZACIÓN
- 2.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA
 - 2.8.1 Metodología e innovación.
 - 2.8.2 Uso de las TIC. Digitalización
- 2.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
- 2.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- 2.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
- 2.12. CRITERIOS DE CORRECCIÓN
- 2.13. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.
- 2.14. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES
- 2.15. PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO PARA ALUMNOS REPETIDORES
- 2.16. PRUEBA DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA
- 2.17. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES ENTRE EL PERIODO ORDINARIO Y EXTRAORDINARIO.
- 2.18. PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN
- 2.19. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
- 2.20. ADAPTACIONES CURRICULARES
- 2.21. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
- 2.22. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA. PLAN LECTOR.
- 2.23. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL
- 2.24. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA
- 2.25. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.

7.1. INTRODUCCIÓN

El bachillerato tiene como finalidad proporcionar a los alumnos formación ,madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y destrezas que les permitan progresar en su desarrollo personal y social e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacita a los alumnos para acceder a la educación superior.

La materia Imagen y Sonido tiene como objetivo promover la formación de ciudadanos críticos, responsables y autónomos para la utilización, con solvencia y responsabilidad, de las tecnologías de la información y la comunicación, así como el desarrollo durante su formación de las competencias comunicativas, digitales y tecnológicas necesarias para realizar determinados productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística. Esta materia se enclava en el estudio de la realidad del estado de las tecnologías del momento presente y de los métodos de trabajo y productos actuales, permitiendo que el alumno desarrolle el espíritu creativo, crítico y estético imprescindible para desarrollar los proyectos de la asignatura que trabajarán las posibilidades que ofrece la integración de la imagen y del sonido en los productos audiovisuales y multimedia; todo ello sin olvidar la importancia que tiene la atención a la no discriminación de las personas con discapacidad, la accesibilidad y el diseño universal en el momento de la elaboración de los contenidos y mensajes audiovisuales.

A los efectos de lo dispuesto en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre y posterior desarrollo en el Decreto 52/2015 de la Comunidad de Madrid, el currículo de Bachillerato está formado por los siguientes elementos: Objetivos, competencias, contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y metodología didáctica de esta etapa educativa.

7.2 OBJETIVOS

Se desarrollan bajo el marco legal LOMCE, que se puede ver en la presentación del Departamento de Dibujo.

Objetivos de la etapa

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar a los alumnos formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, les capacitará para acceder a la educación superior.

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

7.3. COMPETENCIAS CLAVE

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Imagen y Sonido, ya que integra actividades y procesos creativos que permite profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversas herramientas y técnicas, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal.

Comunicación lingüística. La materia de Imagen y Sonido conlleva el aprendizaje de un sistema comunicativo propio a través de diferentes códigos, por lo que el alumnado desarrolla la capacidad de interpretar el mundo desde distintos puntos de vista, así como expresar sus propias valoraciones. Los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden un amplio vocabulario específico de la materia, desarrollando así la comunicación lingüística.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico. La utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potencia el pensamiento crítico.

Competencia digital. No podemos olvidar que los nuevos soportes de información y comunicación se articulan, en una altísima medida, sobre la imagen y el sonido y además

tratan de generar experiencias estéticas en quienes los utilizan. Por otro lado, la misma producción audiovisual cuenta cada vez más con un soporte tecnológico donde la competencia artística y la digital se encuentran enlazadas ineludiblemente. Proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual, así como su importancia en la configuración de equipos técnicos.

Aprender a aprender. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo y aplicando lo aprendido a diversos contextos, lo que conlleva a ser capaz de auto evaluarse, tomar responsabilidad y compromiso personal, aceptar errores y aprender de sí mismo y de los demás.

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales, teniendo en cuenta que la materia de Imagen y Sonido debe promover que todos los documentos audiovisuales sean accesibles para cualquier persona. El trabajo con herramientas propias del lenguaje audiovisual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

7.4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

CONTENIDOS

El alumnado conocerá y valorará los principios conceptuales de la imagen y el sonido a través de los contenidos de los bloques:

Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

- Análisis de los géneros audiovisuales:
- Características de los géneros cinematográficos, videográficos y televisivos.
- Características de los géneros multimedia y videojuegos.
- Los géneros new media: Internet, teléfonos móviles y otras pantallas.
- Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen.
- Técnicas de fragmentación del espacio escénico:
 - Plano, toma, escena y secuencia.
 - Tipología y características del plano.
- Técnicas de planificación de la escena.
 - El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales:
 - Tipología de movimientos de cámara.
 - Panorámicas, travellings y barridos.
 - Valor expresivo de la angulación y el movimiento de cámara.
 - El campo y el fuera de campo.
 - Técnicas de composición aplicadas a la realización de productos audiovisuales.
 - Metodología de análisis de productos audiovisuales.

Bloque 2. Análisis de situaciones audiovisuales

- Tipos de continuidad: Narrativa, perceptiva, raccord formal, de movimiento, de acción, de dirección, de iluminación, de vestuario y de atrezzo, entre otras.
- Los signos de puntuación y de transición.
- Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato:
 - Valor y uso de la elipsis.
 - Campo y fuera de campo.
- Técnicas básicas de realización audiovisual:
 - El eje de acción y su mantenimiento.
 - El plano master. Plano y contraplano.
 - Aplicación de técnicas de montaje:

- Evolución histórica.
- Tiempo y espacio en el montaje.

Bloque 3. Elaboración de guiones audiovisuales

- Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción: La idea temática y la idea dramática.
- Planteamiento, desarrollo y desenlace.
- Trama y subtrama. Características y tipologías de personajes. Los diálogos audiovisuales.
- Proceso de construcción del guión literario:
- Idea, documentación, story line, sinopsis argumental y tratamiento. Tipos y formatos de guiones audiovisuales.
- Proceso de transformación del guión literario a guión técnico: la planificación.
- Técnicas de construcción del storyboard.
- Adaptación de obras a guiones audiovisuales.

Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo

- Prestaciones características de las cámaras fotográficas digitales: Formatos, tipos y tamaños de sensores. Relaciones de aspecto.
- Tipos de archivo y compresiones.
- Velocidades de obturación y efectos sobre la imagen.
- Prestaciones características de los objetivos fotográficos:
- Tipos de objetivo.
- Distancias focales, ópticas fijas y objetivos zoom.
- Focales, formatos, ángulos de cobertura.
- Enfoque y profundidad de campo.
- Diafragma y números F.
- Toma fotográfica:
- Relaciones entre sensibilidad, iluminación, velocidades de obturación y diafragma.
- Composición del encuadre.
- Técnicas de toma instantánea.
- Técnicas de retrato.
- Técnicas de captación de objetos o personas en movimiento.
- Prestaciones características de las videocámaras:
- Tipología de videocámaras y funcionalidades.
- Formatos de vídeo, compresiones, códecs, tipos y tamaños de sensores.

Soportes de grabación.

Relaciones de aspecto 4:3 y 16:9; relación de aspecto del pixel. Imágenes por segundo y exploración.

Canales y opciones de audio.

Objetivos integrados y ópticas intercambiables.

Toma con videocámaras:

Encuadre y enfoque.

Movimientos de cámara.

Ajustes de luminancia y color.

Conexión de micrófonos y líneas.

Monitorizado y ajuste de niveles.

Ajuste de condiciones lumínicas con flashes fotográficos e iluminación ligera:

Equipos de iluminación para fotografía y para vídeo.

Exposición.

Histogramas.

Captación de piezas audiovisuales:

Fragmentación y puesta en escena, organización del espacio de la toma.

Ordenación de secuencias y planos.

Identificación de imágenes y edición de etiquetas de metadatos.

Características técnicas de los sistemas de registro de vídeo digital.

Soportes de registro idóneos a diversas tecnologías de captación de imagen.

Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes

Transformaciones, correcciones de niveles y equilibrio de color:

- Espacios de color.
- Gamma, codificación-decodificación de luminancia o valores de color.
- Corrección de dominantes de color.
- Modo y profundidad de color, resolución, dimensiones y formato.
- Profundidad de color.
- Resolución (píxeles), profundidad de color (bits) y tamaño de archivo.
- Separación y mezcla de canales.
- Modos de escala de grises, color verdadero y color indexado.
- Ajustes de sobreexposición y subexposición.
- Ajustes de contraste, equilibrio de gris, brillo, tonos y saturación.
- Creación de imágenes por ordenador y otros dispositivos con posibilidades de transmisión de reproducción de imágenes y sonidos.

Bloque 6. Edición de piezas visuales

- Características de formatos de vídeo en proyectos de edición. Tamaño de imágenes de pixels. Relación de aspecto, compresión, audio.
- Técnicas de secuenciación dinámica de imágenes fijas, gráficos vectoriales y otros elementos: frame a frame, stopmotion, interpolación.
- Técnicas de edición en línea de tiempos: ediciones por inserción, superposición y extracción.
- Exportación de piezas editadas a soportes y archivos de difusión: determinación de propiedades técnicas del material que hay que exportar según su destino.
- Prestaciones técnicas y operativas de magnetoscopios digitales.
- Prestaciones técnicas y operativas de editores lineales de vídeo.
- Cualidades técnicas y operativas de aplicaciones de edición no lineal.
- Factores determinantes en la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en proyectos de postproducción audiovisual y cinematográfica.

Bloque 7. Diseño de bandas sonoras

Análisis de los fundamentos expresivos del sonido.

Aportaciones expresivas del sonido en la transformación del cine mudo al sonoro.

Valores funcionales y expresivos de la intensidad, el tono y el timbre.

Adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas de los mensajes audiovisuales. Función del sonido en un montaje.

Aplicación de las dimensiones espacio-temporales del sonido a la construcción de bandas sonoras.

Ritmo. Fidelidad. Sincronismo. Sonido diegético y no diegético.

Técnicas de construcción de la banda sonora. El sonido en el multimedia.

Procesos de elaboración de productos de audiodescripción y subtitulación.

Técnicas de realización de programas de radio: Géneros radiofónicos.

Signos de puntuación en la radio: sintonía, cortina, ráfaga y golpe musical.

El guión de radio y la escaleta.

Bloque 8. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios Audiovisuales

Prestaciones técnicas generales de los micrófonos para captación de sonido en proyectos

de radio y audiovisuales.

Prestaciones técnicas y operativas de mesas de audio analógicas y digitales, y amplificadores para radio, y audiovisuales.

Configuraciones de líneas y amplificación para espacios escénicos y estudios de radio y televisión.

Equipos de registro digital de audio para sonido audiovisual y programas de radio y televisión.

Prestaciones técnicas de grabadores de audio en tarjeta de memoria, disco duro o DVD.

Bloque 9. Equipamiento técnico en proyectos multimedia

Procesadores, memoria, disco duro, unidades ópticas de grabación y reproducción, tarjeta gráfica, pantalla y periféricos.

Prestaciones técnicas del equipamiento informático de producciones multimedia.

Prestaciones de los sistemas de almacenamiento.

Prestaciones de escáneres, impresoras y tabletas gráficas.

Prestaciones de las aplicaciones informáticas para multimedia.

Formatos de archivo de imagen, audio y vídeo idóneos para proyectos multimedia.

Características de los medios de destino que condicionan las opciones técnicas del proyecto: tamaños de pantalla, condicionantes de audio y vídeo y requisitos de uso y accesibilidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales,	1.1. Identifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico. 1.2. Reconoce las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos

relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.	<p>audiovisuales multimedia y new media.</p> <p>1.3. Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.</p> <p>1.4. Relaciona el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.</p>
---	--

BLOQUE 2. Bloque 2. Análisis de situaciones audiovisuales	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.	<p>1.1. Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.</p> <p>1.2. Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.</p> <p>1.3. Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.</p> <p>1.4. Relaciona la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual.</p> <p>1.5. Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del</p>
BLOQUE 3. Elaboración de guiones	

audiovisuales	
<p>1. Elaborar guiones audiovisuales aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.</p>	<p>1.1. Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.</p> <p>1.2 Caracteriza la estructura narrativa y la idea temática de un guión audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.</p> <p>1.3 Construye el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.</p> <p>1.4. Realiza la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guión técnico y un storyboard.</p> <p>1.5. Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.</p> <p>1.6. Identifica las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.</p>
Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo	
<p>1. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, y reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.</p>	<p>1.1. Compara el proceso de captación de imágenes del ojo humano y de la percepción visual con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual.</p> <p>1.2. Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales.</p> <p>1.3. Construye la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas.</p> <p>1.4. Dispone los flashes fotográficos o la «iluminación ligera» necesaria para adecuar las condiciones lumínicas de la</p>

	<p>escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo.</p> <p>1.5. Registra con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.</p> <p>1.6. Elige las alternativas apropiadas de registro en cinta magnética, discos ópticos, tarjetas de memoria y discos duros que resulten idóneas para diversos tipos de filmación o grabación audiovisual.</p>
Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes	
<p>1. Realizar el tratamiento digital de imágenes valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.</p>	<p>1.1. Corrige anomalías de los originales de imagen fija, y realiza los ajustes necesarios de contraste, equilibrio de gris, brillo y saturación, adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes.</p> <p>1.2. Adapta y ajusta las imágenes a las características técnicas del medio o soporte final, garantizando, en su caso, el registro espacio-temporal y la continuidad de las secuencias de imágenes fijas necesarias para la elaboración del material visual.</p> <p>1.3. Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones geométricas y efectos de perspectiva necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.</p>
Bloque 6. Edición de piezas visuales	
<p>1. Editar piezas visuales aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual ajustándolas a piezas</p>	<p>1.1. Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.</p> <p>1.2. Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto.</p> <p>1.3. Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los</p>

<p>musicales.</p>	<p>rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.</p> <p>1.4. Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.</p> <p>1.5. Justifica la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en diversos proyectos de montaje y postproducción.</p>
<p>Bloque 7. Diseño de bandas sonoras</p>	
<p>1. Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios.</p>	<p>1.1. Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.</p> <p>1.2. Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.</p> <p>1.3. Identifica los recursos específicos de lenguaje sonoro empleados en su construcción de la banda sonora de una producción audiovisual.</p> <p>1.4. Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.</p> <p>1.5. Elabora mediante aplicaciones digitales la banda sonora de un producto audiovisual sencillo o multimedia y de un programa de radio, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.</p> <p>1.6. Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.</p>
<p>Bloque 8. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales</p>	
<p>1. Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de</p>	<p>1.1. Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles.</p> <p>1.2. Identifica los hitos más importantes producidos en la</p>

<p>sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.</p>	<p>evolución histórica del registro sonoro.</p> <p>1.3. Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.</p> <p>1.4. Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos.</p> <p>1.5. Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales.</p> <p>1.6. Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de música, doblaje y efectos sonoros.</p>
<p>Bloque 9. Equipamiento técnico en proyectos multimedia</p>	
<p>1. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.</p>	<p>1.1. Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia.</p> <p>1.2. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.</p> <p>1.3. Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, adecuados a los proyectos multimedia.</p> <p>1.4. Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia.</p>

7.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos transversales, conjunto de saberes basados en actitudes, valores y normas, complementaran los contenidos de tal forma que la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género, la creatividad, la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación ambiental y para el consumo, la educación vial, los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales será incluidos en el día a día del aula.

Trabajaremos para que los alumnos y alumnas puedan:

- Adquirir estrategias para poder resolver problemas:
identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.
- Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Determinar las principales características de ese nuevo producto o servicio, así como sus ventajas e inconvenientes frente a lo que ya existe.
- Enlazar la solución planteada (producto o servicio) con sus posibles usuarios (mercado) y con la sociedad en general, introduciendo la iniciativa emprendedora y el papel que esta debe jugar como motor de empleo y desarrollo.
- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

En cuanto a las habilidades emprendedoras a inculcar serían las siguientes:

- Habilidades personales: iniciativa, autonomía, capacidad de comunicación, sentido crítico, creatividad, adaptabilidad, observación y análisis, capacidad de síntesis, visión emprendedora.
- Habilidades cognitivas: expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula.
- Habilidades sociales: trabajo en grupo, comunicación; cooperación; capacidad de relación con el entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; y capacidad organizativa.

7.6. CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR

Esta asignatura no se cursó en 1º de Bachillerato.

7.7. TEMPORALIZACION

UNIDAD 1: ANALISIS DE RECURSOS VIDEOGRÁFICOS	1ª evaluación
Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales	
Bloque 2. Análisis de situaciones audiovisuales	
UNIDAD 2. CAPTACIÓN DE IMÁGENES FOTOGRÁFICAS	2ª evaluación
Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo (selección parcial de contenidos relativos a fotografía)	
UNIDAD 2: RETOQUE FOTOGRÁFICO	
Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes	3ª evaluación
UNIDAD 4: CREACIÓN DE MENSAJES VIDEOGRÁFICOS	
Bloque 3. Elaboración de guiones audiovisuales	
Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo (selección de contenido parcial relativo a vídeo)	3ª evaluación
UNIDAD 5: EL SONIDO	
Bloque 7. Diseño de bandas sonoras	
Bloque 8. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales	
Bloque 6. Edición de piezas visuales	
Bloque 9. Equipamiento técnico en proyectos multimedia	

7.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Al tratarse de una materia que combina teoría y práctica, el desarrollo de la misma alternará las explicaciones teóricas con la realización de prácticas. El trabajo de los alumnos se

desarrollará preferentemente en equipo. Serán organizados en grupos de trabajo, donde asumirán competencias de responsabilidad. La función del profesor en este proceso será:

- Coordinar las distintas funciones de los miembros de los equipos
- Dinamizar los grupos
- Buscar soluciones encaminadas a resolver los problemas que vayan surgiendo.

Se favorecerá la autonomía de los alumnos en lo que respecta a la realización de los trabajos y proyectos, al tiempo que se fomentará el desarrollo de la imaginación y de la búsqueda de soluciones creativas. Se realizarán actividades de análisis de recursos expresivos en producciones audiovisuales, de técnicas y elementos del lenguaje audiovisual en producciones, propuestas de elaboración de posibles guiones y storyboards, prácticas de captación de fotografía y vídeo, prácticas de edición de imagen, prácticas de edición de contenidos audiovisuales integrando sonido, prácticas de audiodescripción y subtitulación, análisis de elementos técnicos de los equipos de las producciones audiovisuales (cámaras de fotografía, cámaras de vídeo, micrófonos, entre otros), realización de pequeñas producciones audiovisuales, visitas a centros de producción audiovisual en nuestra comunidad, etc.

En todos los trabajos el alumnado deberá hacer uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la búsqueda de información, edición, presentación y publicación de la tarea.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia Imagen y Sonido, en todos los aspectos que la configuran, está dirigido al desarrollo de todas las competencias del currículo y concierne a las habilidades adscritas tanto al campo humanístico como a las propias del científico-técnico.

- Por un lado, la comprensión y la valoración de las obras audiovisuales, con sus diferentes códigos relativos a la imagen y el sonido, contribuyen en igual medida al desarrollo de la conciencia y expresiones culturales de la humanidad.
- De otra parte, la justificación teórica de los contenidos de la materia se ve afectada por cuestiones relacionadas con la geometría, la simetría, la proporción y a espacialidad, lo cual afecta directamente a la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Dado que el tratamiento integrado de los mensajes basados en la imagen y el sonido necesariamente participa del análisis cognitivo propio de la expresión lingüística individual, la comunicación lingüística se ve reforzada en gran medida.
- Además, la utilización de soportes electrónicos y los nuevos medios de comunicación implican una actividad social en mutua colaboración que permite concebir el aprendizaje en el marco de un auténtico intercambio comunicativo dentro de la

competencia digital al conseguir nuevas fórmulas en la asimilación de contenidos, tanto teóricos como prácticos, en el uso de nuevos formatos de imagen y sonido o el empleo de internet más allá de la mera búsqueda de información.

- La presentación en público de trabajos y proyectos sirve de retroalimentación al alumnado ya que lo capacitan para juzgar críticamente sus producciones estando en condiciones de aprender a aprender y mejorar los resultados con una metodología práctica diferente.
- Además, las competencias sociales y cívicas resultan potenciadas al compartir los proyectos con parte o la totalidad de la clase fomentando el respeto hacia las producciones de otras personas y aumentando el grado de compromiso y de responsabilidad con las propias.
- Finalmente, al representar una idea de forma audiovisual, se promueve la creatividad y la iniciativa mientras que la planificación, la gestión de los recursos, la búsqueda de estrategias y la valoración de los resultados ayuda a su Programación Imagen y sonido

Desde este punto de vista, el trabajo en grupo estimula elementos tan necesarios en el futuro mundo laboral como son el sentido de iniciativa, el espíritu emprendedor, el hábito de cooperación o la inteligencia emocional. Las recomendaciones metodológicas que se exponen parten de un enfoque globalizador y deben entenderse como un marco general flexible y útil para el trabajo en el aula, pero que ineludiblemente han de adaptarse a las necesidades, características y contexto del alumnado, aprovechando las posibilidades que brinda el entorno, la diversidad de intereses y la interacción con las personas adultas y entre iguales para potenciar su autoestima e integración social.

El desarrollo teórico estará acompañado de la correspondiente realización práctica.

Mediante el uso del aprendizaje basado en problemas el alumnado construye el conocimiento con base a sus experiencias previas abordando la cuestión por descubrimiento guiado. Las decisiones tomadas de esta forma tienden a encontrar una solución satisfactoria y así, mediante la práctica, se consigue aumentar los conocimientos consolidando el proceso de formación al saber corregir los propios errores de manera autónoma. Conviene buscar intencionalmente la vertiente lúdica y desafiante de las estrategias metodológicas para invitar a la clase a investigar de manera activa con el objeto de favorecer su implicación en su propio proceso formativo, poniendo a prueba sus habilidades y asumiendo las tareas con un ánimo positivo que aumente las posibilidades de asimilar los nuevos contenidos. Uno de los factores que permitirá el desarrollo eficaz de la materia es el trabajo en equipo. Tanto la disponibilidad de medios como el diseño de proyectos comunes requerirán la organización de grupos de trabajo en los que los alumnos y las alumnas tendrán que asumir

competencias de responsabilidad en el trabajo cooperativo. Sería necesario, por tanto, combinar la planificación de tareas (individuales, por parejas y grupales) y secuenciar progresivamente la envergadura de los proyectos. En este sentido, se considera esencial la capacidad de esfuerzo, mejora y perfeccionamiento del trabajo personal y la correspondiente contribución individual al grupo. Del mismo modo, conviene tener prevista la utilización de espacios variados, si es posible, y la flexibilización del espacio disponible habitualmente. Cualquier rincón puede transformarse en una zona de trabajo y la interacción con todos los agentes internos o externos al Centro (docentes, familias, entorno, etc.) son de una importancia apreciable. Asimismo, sería conveniente organizar salidas extraescolares de modo que el alumnado viva, analice y disfrute la experiencia audiovisual directamente en su ubicación original de producción o exhibición.

Por su parte, las Tecnologías de la Información y la Comunicación se presentan como herramientas poderosas y actuales, por lo que el alumnado debe ahondar en el descubrimiento de sus posibilidades comunicativas y expresivas, sin menospreciar la utilización crítica de las mismas. El ordenador y otros dispositivos digitales (cámaras, micrófonos, grabadoras, pizarras interactivas, tabletas, teléfonos inteligentes, etc.) son dispositivos de gran utilidad para la producción estructurada de textos, sonido e imágenes. No obstante, y a pesar de la importancia de las tecnologías de la información en la sociedad actual, conviene tener presentes otros métodos de búsqueda más tradicionales.

7.8.1 Metodología e innovación

Las actividades serán de diverso tipo según el momento educativo:

1. Actividades de percepción:

Visualización de creaciones audiovisuales como referentes: fotografías de diversos tipos y usos, videos artísticos, publicitarios, videoclips, televisivos...

Investigación autónoma sobre autores o referentes específicos, significativos para el aprendizaje de los conceptos.

2. Actividades de creación:

Ejercicios exploratorios para familiarizarse con las funciones y posibilidades de las herramientas.

Proyectos creativos propios, desde la idea inicial, la planificación, las pruebas y ensayos, hasta la producción y edición final, individuales y cooperativas.

3. Actividades de reflexión:

Redacción de proyectos por escrito, explicitando objetivos, referentes, planificación y medios necesarios.

Puesta en común de nuestras creaciones y reflexión conjunta sobre los resultados, evaluando posibles puntos a mejorar y formas de hacerlo.

7.8.2 Uso de las TIC. Digitalización

Nuestro centro durante el curso 2021/22 comenzó a implantar un modelo propio de transformación metodológica y digital en el primer curso de la ESO, que queremos extender este nuevo curso al segundo curso de la ESO. Para conseguirlo, poder coordinarnos interdisciplinariamente entre los departamentos, se está desarrollando en el presente curso un Plan de formación de la Competencia Digital; donde participamos los dos miembros de este departamento.

La aplicación de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) en tercero y cuarto de la ESO, así como en bachillerato se realizará de forma progresiva en los cursos siguientes. No obstante, para el presente curso, se van a plantear proyectos departamentales con innovaciones metodológicas que no incluyan ni MICrePro ni ABP, pero si otras nuevas metodologías que permitan al alumnado familiarizarse con la innovación digital y metodológica. En función de las propuestas puede haber algún proyecto interdisciplinar, pero no ABP, por la complejidad de su elaboración y la falta de recursos actuales para llevarlos a cabo de forma masiva en el centro. Esas colaboraciones interdepartamentales servirán de iniciación a proyectos globales y estructurales como el ABP.

7.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

La asignatura requiere de un material específico, en concreto:

- Cámaras fotográficas con función manual.
- Cámaras de vídeo.
- Teléfono móvil como recurso accesible para algunos conceptos sencillos.
- Ordenadores con software de edición de fotografía: GIMP / Photoshop, montaje de video y audio: Premiere, Final Cut, Filmora...
- Otros dispositivos auxiliares como dispositivos de almacenamiento: tarjetas, USB... auriculares, micrófonos, trípodes,...

No se utilizará libro de texto; se trabajarán los contenidos teóricos en el aula y a través de la

7.10. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Al ser una materia que combina conocimientos teóricos y prácticos, los procedimientos e instrumentos de evaluación irán encaminados a determinar el grado de consecución de los objetivos por los alumnos, tanto desde la perspectiva de los conceptos propios de materia, como de las destrezas adquiridas o las actitudes manifestadas en el proceso educativo. En este sentido, se exigirá a los alumnos:

a/ Un dominio básico en la adquisición de los conceptos de la materia.

b/ La realización de trabajos prácticos relacionados con los conceptos programados.

Así pues, los alumnos, a lo largo del curso, deberán realizar prácticas y proyectos que concernirán a alguno de los siguientes bloques:

Fotografía: - Prácticas sobre tomas fotográficas. - Como culminación de la fase de prácticas, los alumnos, individualmente y en grupo, deberán presentar fotos sobre temas y técnicas, prefijadas por el profesor.

Vídeo: - Prácticas de filmación con vídeo sobre temas prefijados y/o libres, estableciendo una progresión en la complejidad de la edición (montaje durante la filmación, montaje por ensamble e inserto, doblaje de sonido) - Al final de las prácticas, los alumnos, editarán un vídeo por equipos, de tema libre o prefijado, de una duración mínima a determinar.

Publicidad: - Los alumnos presentarán un proyecto de índole publicitaria para su posterior comentario.

7.11. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Dado que no existirán pruebas teóricas, para la obtención de las calificaciones de las diferentes evaluaciones, el profesor se valdrá de los siguientes instrumentos:

- El espíritu y actitud de colaboración en los trabajos en grupo
- El respeto y cuidado de los materiales

La incidencia del apartado anterior en la nota global será del 15%

- El interés y la aplicación en las actividades de clase factibles de ser

evaluadas como tareas complementarias, tareas de investigación, elaboración de textos críticos o intervenciones públicas y presentaciones, etc.

La incidencia de este apartado anterior en la nota global será del 35%

- Proyectos de final de trimestre o curso

Los proyectos finales representarán un 50% de la nota global.

7.12 CRITERIOS DE CORRECCIÓN

Los criterios de corrección para la valoración de las pruebas y trabajos son:

- El nivel de realización técnica.
- El cumplimiento de las especificaciones conceptuales y procedimentales indicadas para su realización.
- La idoneidad del procedimiento elegido para llegar a la misma.
- El orden, acabado, y limpieza en la presentación

7.13 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Con el fin de alcanzar los objetivos previstos, se propone para aquellos alumnos y alumnas que hayan sido evaluados negativamente la repetición de los proyectos o actividades que no han sido realizados correctamente, especificándose para cada uno de ellos aquellos aspectos en los que deberán poner especial cuidado, y que podría ser en unos casos corregir un planteamiento equivocado por falta de comprensión del soporte teórico o de los objetivos perseguidos en el proyecto concreto, la excesiva inmediatez y falta de profundidad o precisión en las propuestas concretas, etc.

Con el fin de reforzar los contenidos en los que no se superen los objetivos se podrán proponer otras actividades complementarias, a título individual, que incidan en aquellos aspectos en los que los alumnos y alumnas hayan demostrado mayores carencias. Aquellos que por causa debidamente justificada no hubieran podido estar presentes el día de realización de una actividad concreta o que por dichas circunstancias se hubiera comprometido su participación en un proyecto de equipo, acordarán con el profesor otra fecha de realización de la misma, si es posible, o la realización de una actividad individual complementaria.

7.14 PRUEBAS DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

El alumno que no supere la materia en la convocatoria ordinaria, deberá realizar una prueba o realización de trabajos, esta constituirá el 100% de la calificación, sobre toda la materia en

la convocatoria extraordinaria, en la fecha, hora y lugar que indique la Jefatura de estudios del centro.

No se repetirán exámenes a ningún alumno salvo por causa de fuerza mayor debidamente justificada. Si un alumno copia en el examen, o presenta un comportamiento disruptivo la calificación de éste será de 0. El alumno tiene la obligación de traer a clase el material necesario para la realización de la prueba.

7.15 PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES ENTRE EL PERIODO ORDINARIO Y EXTRAORDINARIO.

Durante el periodo extraordinario entre convocatorias se profundizará y ampliará en los contenidos de la materia; así mismo estas actividades servirán para fortalecer los conocimientos de los alumnos que no superaron la asignatura en convocatoria ordinaria con el fin de prepararles para la convocatoria extraordinaria.

7.16 PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN

La Programación de la asignatura estará a disposición del alumnado y la familia en la secretaría del centro. Así mismo podrán consultar los criterios de calificación en la página web del instituto. El alumnado será informado de los mismos, al igual que de los criterios de calificación de las pruebas y tareas. Que se colgaran también en Google Classroom.

7.17 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La evaluación inicial a principio de curso y en cada unidad didáctica, como el seguimiento de las tareas y experiencias dentro y fuera del aula nos ofrecerá datos de los factores y el nivel de diversidad ante el que nos encontramos. para atender tal diversidad tomaremos medidas como como priorizar y secuenciar los contenidos, organizar el espacio del aula, o seleccionar los recursos materiales más convenientes. Habremos previsto además, en cada unidad didáctica, distintas actividades para los distintos niveles y ritmos de aprendizaje. Actividades de ampliación para los alumnos con aprendizaje satisfactorio y que precisen profundizar en el tema, y actividades de refuerzo para aquellos que presenten mayor dificultad

7.18 ADAPTACIONES CURRICULARES

Se llevarán a cabo adaptaciones curriculares metodológicas no significativas; si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora, el tutor, y contando si fuera necesario también con las familias, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa.

Por ejemplo a la hora de realizar pruebas o exámenes se tendrá en cuenta:

Adaptación de tiempos	El tiempo de cada examen se podrá incrementar
Adaptación del modelo de examen	Se podrá adaptar el tipo y tamaño de fuente del texto del examen. Se permitirá el uso de hojas en blanco
Adaptación de la evaluación	Se utilizarán instrumentos y formatos variados de evaluación de los aprendizajes: pruebas orales, escritas, de respuesta múltiple, etc...
Facilidades: Técnicas/materiales Adaptaciones de espacios	Se podrá realizar una lectura en voz alta, o mediante un documento grabado de las preguntas. Se podrán realizar los ejercicios del examen en un aula aparte.

Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o alumna deben alcanzar en esta área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo y las pruebas a realizar en cada trimestre.

7.19 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Como el Departamento no tiene ningún profesor con plaza definitiva es difícil la programación de actividades extraescolares, ya que requieren cierta anticipación por eso, de momento no hay nada programado con fecha cerrada y los profesores de este curso van intentar organizar al menos una salida en el segundo o tercer trimestre con cada uno de los cursos.

Por nuestra parte vamos a intentar tramitar y realizar las siguientes actividades:

Actividad	Fecha prevista de realización	Cursos a los que afecta
Tres grandes maestros: El Greco, Velázquez y Goya	2º Trimestre	1º ESO A, B, C y D
Ilustres personajes	2º Trimestre	2º ESO A,B, C y D
Nuevas Mitologías	Tercer Trimestre	4º ESO A,B,C,D y E de EPVA
Cine Fórum	Segundo o Tercer trimestre	2 Bachillerato Alumnos de Imagen y Sonido

Estamos dispuestos a participar con cualquier otro departamento para realizar actividades interdisciplinares.

El Departamento de Dibujo será el encargado de organizar el concurso de diseño de tarjetas Navideñas, así como talleres específicos en las jornadas culturales del instituto.

7.20. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA LECTURA. PLAN LECTOR

El valor de la lectura es insustituible, sin ella no es posible comprender la información contenida en los textos y asimilarla de un modo crítico. La lectura estimula la imaginación y ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto. En la actual sociedad de la comunicación, caracterizada por la sobreabundancia de datos, la lectura comprensiva tiene un papel clave para convertir la información en conocimiento.

Dada la trascendencia de la lectura en la conformación del individuo y, por tanto, de la sociedad, la adquisición y consolidación del hábito lector debe ser un objetivo prioritario de la acción educativa. Por ello, la formación de nuestros alumnos no debe circunscribirse

exclusivamente al sistema de enseñanzas regladas, si no que ha de convertirse en un elemento clave del desarrollo personal y profesional de la persona que influye a lo largo de toda la vida y que se manifiesta también en el empleo del tiempo de ocio. Es en este sentido en el que debe resaltarse el carácter estratégico de la lectura en la sociedad moderna. El Departamento de Dibujo propone animar a la lectura y a la expresión oral y escrita a partir de las estrategias siguientes:

- Profundizar en el conocimiento de lenguajes que integren texto e imagen y elaborar sus propios mensajes en forma de ilustraciones, cómics, portadas de libros, carteles, ejercicios con tipografías.

- . Preparar presentaciones y exposiciones orales a partir de información recopilada sobre temas, contenidos de la materia y obras de arte.

- Organizar ejercicios a partir de lecturas en el aula y establecer debates para confrontar ideas en un marco de flexibilidad, respeto y aceptación de la diferencia.

- Informar a los alumnos sobre los libros a su disposición tanto en la biblioteca del centro como en el departamento de plástica, y el procedimiento para préstamos y devoluciones.

- Recomendar bibliografía que conecte con los contenidos de la materia y los intereses y grado de madurez del alumno.

La materia debe hacerse eco, así mismo, de la evolución en los modos de comunicarnos y usar medios digitales, con distintos fines:

- Recopilación y almacenamiento de datos: fotografías, textos...

- Fuente de información: búsquedas por internet, proyecciones en pizarra digital, o en el propio aula con vídeo-proyectores.

- Medio de intercambio veloz y eficaz: correos electrónicos, plataformas de datos

- Compartidos en la nube.

7.21. ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL

La oralidad no solo se enseña en clase de lengua, sino que atañe al resto de situaciones comunicativas en las que vive el alumno. Por este motivo, desde el aula, en las clase de Imagen y Sonido fomentaremos el uso correcto del Castellano, con la terminología propia de la asignatura, intentando el aprendizaje de nuevos términos específicos de cada una de las unidades a desarrollar.

Se fomentará el diálogo, el debate, respetando los turnos de palabra. Ayudando a expresar

verbalmente opiniones y sentimientos.

7.22. PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.

Para poder realizar una adecuada evaluación del alumno a lo largo de todo el proceso educativo (principio de la evaluación continua) es necesario su seguimiento durante todo el curso. Por ello *y por imperativo legal * la asistencia es obligatoria.

Se establecen los siguientes criterios para determinar aquellos casos que provoquen la imposibilidad de llevar a cabo correctamente un sistema de evaluación continua.

1.- Justificantes legales.

Se consideran justificantes legales de las faltas de asistencia los siguientes:

a) Los padres o tutores legales de los alumnos podrán justificar, en el impreso oficial del instituto:

- Hasta diez faltas de asistencia no consecutivas en un curso y no en un período inferior a tres meses.

- Hasta tres días, alternos o consecutivos, por trimestre.

b) A partir de la undécima falta inclusive, o al cuarto día del trimestre, el justificante oficial del motivo de la falta (parte médico o justificante similar).

c) En ningún caso es suficiente la justificación de padres o tutores legales cuando la falta a clase suponga la no realización de una prueba de evaluación o control previamente programada .No obstante, considerando algunos casos de justificación difícil a través de documentos oficiales, queda a juicio del tutor la justificación o no de estas faltas.

2. Faltas injustificadas.

Se considerarán faltas injustificadas todas las demás.

El número de faltas sin justificar que conlleva automáticamente la imposibilidad de aplicar los criterios generales de la evaluación continua depende del número de horas semanales que estén establecidas para el desarrollo del área o materia de que se trate, según el siguiente cuadro:(2º de Bachillerato son 4 horas semanales).

	Primer caso	Segundo caso	Tercer caso	Cuarto caso
4 horas	3	6	9	10
3 horas	3	6	9	10
2 horas	2	4	6	7

1 hora	2	3	4	5
--------	---	---	---	---

En el primer caso, el profesor de la asignatura correspondiente comunicará al alumno oralmente (o por escrito) cuál es su situación.

En el segundo caso, el profesor notificará oralmente al tutor/a , y éste informará por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales .

En el tercer caso, será el tutor también el que informe por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales, advirtiéndoles de que una nueva falta injustificada supone automáticamente la pérdida del derecho a la evaluación continua.

En el cuarto caso, se produce automáticamente esta pérdida y la Jefatura de estudios, a instancias del tutor, se lo notifica al alumno y a sus padres o tutores legales.

3. Sistema de evaluación previsto.

Se establece como sistema de evaluación previsto para los casos de los alumnos que, por sus faltas injustificadas a clase, hacen imposible la correcta aplicación de los criterios de evaluación continua , la obligatoriedad de presentarse a una prueba que se convoque a final de curso.

4. Recuperación del derecho a la evaluación continua.

No obstante lo establecido anteriormente, los casos de los alumnos que se encuentran en esta situación, serán revisados a las ocho semanas de clase real (no cuentan , por tanto , los períodos vacacionales) . Si, a juicio del profesor de la asignatura afectada , del tutor y de la Jefatura de estudios , la asistencia a clase del alumno puede considerarse satisfactoria durante este tiempo , dicho alumno podrá recuperar su situación en cuanto a los procedimientos de evaluación continua.

5. Nueva pérdida del derecho a la evaluación continua

Una vez recuperado el derecho a la evaluación continua, el alumno reincidiese en sus inasistencias, las faltas anteriores serán consideradas como agravantes , de manera que , en ningún caso , se podrá considerar aplicable de nuevo el cuadro del apartado 2.

En estos casos de reincidencia , a la tercera falta injustificada , el alumno vuelve a perder su derecho a la evaluación continua , de manera ya irrecuperable durante el curso académico correspondiente .Cuando se dé una situación de este tipo, el sistema de información será el mismo que en el cuarto caso del apartado 2.

6. Ausencias prolongadas.

El caso de una enfermedad prolongada (más de una semana) supone también la pérdida de asistencia a las actividades docentes . No obstante, y siempre que las faltas de asistencia estén justificadas, los profesores de cada materia aplicarán las medidas particulares de recuperación que consideren oportunas, lo cual supone que , en tales casos , no se aplicarán los límites de inasistencia citados antes.

7. Modo de contabilizar las faltas.

A todos los efectos, se considera una falta la inasistencia a un período lectivo.

7.23. EVALUACIÓN FINAL PARA LOS ALUMNOS QUE HAYAN PERDIDO EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.

Para el alumnado que haya perdido el derecho a evaluación continua se acuerda la realización de una prueba tipo teórico-práctico específica, al final del tercer trimestre, en que el alumnado implicado deberá demostrar la consecución de los objetivos y la adquisición de los contenidos. De no superar esta prueba, quedaría la oportunidad de presentarse a la convocatoria extraordinaria de junio con el resto de compañeros que deban realizarla. No se queda exento de tener que presentar los ejercicios no realizados durante el curso. Se deberán entregar las actividades el mismo día y a la misma hora en que esté determinada la realización de la prueba escrita.

A aquellos alumnos sorprendidos haciendo trampas durante la realización de los exámenes, se les retirarán los mismos, que tendrán una calificación de 0 que computará a todos los efectos.