

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

CURSO 2024-25



ÍNDICE

1.COMPOSICIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL DEPARTAMENTO.	4
2.PROPUESAS PARA LA MEJORA RECOGIDAS EN LA MEMORIA FINAL DEL CURSO 2023-2024.	5
3.EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA	6
3.1INTRODUCCIÓN	6
3.2COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.	7
3.2.1Competencias clave	7
3.2.2Perfil de salida	8
3.2.3Descriptores operativos de las competencias clave	9
3.3MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS.	18
3.3.1Fines	18
3.3.2Principios pedagógicos	18
3.3.3Objetivos	19
3.3.4Orientaciones metodológicas	21
3.3.5Principios generales del diseño de actividades	23
3.3.6Situaciones de aprendizaje	23
3.4MATERIALES Y RECURSOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS.	24
3.5ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN.	25
3.6EPVA 1º Y 3º DE ESO	26
3.6.1COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	26
3.6.2SABERES BÁSICOS	27
3.6.3CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º ESO	29
3.6.4CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3º ESO	31
3.6.5UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN 1º ESO	33
3.6.6UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN 3º ESO	34
3.6.7EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	35
3.6.8INDICADORES DE LOGRO: RÚBRICAS	36
3.7TALLER DE ARTES CREATIVAS. 2º ESO	38
3.7.1INTRODUCCIÓN.	38
3.7.2COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	38
3.7.3CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	40
3.7.4UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN	41
3.7.5EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.	43
3.8EXPRESIÓN ARTÍSTICA. 4º ESO	48
3.8.1COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	48

3.8.2	SABERES BÁSICOS	48
3.8.3	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	50
3.8.4	UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN	52
3.8.5	EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	53
3.8.6	INDICADORES DE LOGRO	54
4.	BACHILLERATO	57
4.1.	INTRODUCCIÓN	57
4.2.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.	59
4.3.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	61
4.4.	SABERES BÁSICOS.	63
4.5.	CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN	65
4.6.	MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS	70
4.7.	MATERIALES Y RECURSOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS.	72
4.8.	EVALUACIÓN.	72
4.9.	ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN	74
5.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	75
6.	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	77
7.	ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.	78
8.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.	78

1. COMPOSICIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL DEPARTAMENTO.

A lo largo de este curso el Departamento estará formado por los siguientes profesores.

- Carmen García Bercedo (jefa de Departamento).
- Francisca Bartual Tortajada.
- María Nieves Sierra (1/2 jornada).

Distribución de grupos:

Para el curso 2024/25 se han organizado los grupos de la siguiente manera:

CURSO	ASIGNATURA	DOCENTE
1º ESO A, B y C	EPVA	Carmen García
1º ESO D	EPVA	María Nieves Sierra
2º ESO	TALLER DE ARTES CREATIVAS	Carmen García
3º ESO A, B y C	EPVA	Francisca Bartual
3º ESO D + DIVER	EPVA + TUT	María Nieves Sierra
4º ESO	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Francisca Bartual
1º BACHILLERATO	DIBUJO TÉCNICO I	Carmen García
2º BACHILLERATO	DIBUJO TÉCNICO II	Francisca Bartual

2. PROPUESTAS PARA LA MEJORA RECOGIDAS EN LA MEMORIA FINAL DEL CURSO 2023-2024.

Consideramos fundamental un aula materia debidamente equipada para abordar proyectos de larga duración y propios de la materia. Cada vez se hacen más difíciles ciertas prácticas. Un aula materia facilitaría nuestra labor y la del equipo de limpieza.

De no ser posible un aula materia, agradeceríamos un Departamento o un espacio mayor que una taquilla para almacenar trabajos.

Vemos necesario el uso de portátiles para llevar a cabo nuestros proyectos de grupo. De tener aula materia sería fácil instalar un carrito de 6 para los trabajos de grupo con todos los cursos.

La batería de láminas confeccionada por el profesor (no hay cuaderno de láminas de Editorial) volverá a ser abonado por el alumnado dentro del importe de fotocopias que se les solicita a comienzo de curso en 1º ESO y 3º ESO. Siendo 6 euros en primero y 3 euros en tercero.

Se seguirá Manteniendo el seguimiento de las pendientes vía Classroom.

Se continuará colgando todas las actividades y material didáctico vía Classroom.

Revisaremos criterios y competencias para que todos los miembros del Departamento evalúen con las mismas rúbricas. Así mismo, las láminas, trabajos y material empleado estará coordinado en todo momento para que todos los niveles realicen las mismas actividades.

Seguiremos ampliando la batería de Actividades para adaptar la materia a las diferentes capacidades del alumnado en todos los niveles. Actividades más mecánicas para la elaboración de adaptaciones No significativas.

3. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

3.1 INTRODUCCIÓN

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico, es decir, aprender a ver y aprender a hacer. Este tipo de pensamiento está fundamentalmente apoyado en el análisis, la exploración y la comprensión de las formas e imágenes de la realidad que nos circunda, y posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: las de carácter pictórico, las de carácter tridimensional y las fotográficas, cinematográficas y mediáticas; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas, procedimientos y formatos utilizados. De este modo la imagen, que puede ser bidimensional, 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.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado.

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 adquiriera 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.

3.2 COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.

Las competencias clave tienen por objeto sentar las bases para la consecución de unas sociedades más equitativas y democráticas, y responden a la necesidad de crecimiento integrador y sostenible, a la cohesión social y al desarrollo de la cultura democrática.

3.2.1 Competencias clave

Las competencias se definen como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes, en las que:

Los conocimientos se componen de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos;

Las capacidades se definen como la habilidad para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados;

Las actitudes describen la mentalidad y la disposición para actuar o reaccionar ante las ideas, las personas o las situaciones.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos previstos en la LOMLOE, para esta etapa educativa, está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las siguientes competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.

- Competencia en conciencia y expresión culturales.

3.2.2 Perfil de salida

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo. El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo.

La vinculación entre competencias clave y retos del siglo XXI es la que dará sentido a los aprendizajes, al acercar la escuela a situaciones, cuestiones y problemas reales de la vida cotidiana, lo que, a su vez, proporcionará el necesario punto de apoyo para favorecer situaciones de aprendizaje significativas y relevantes, tanto para el alumnado como para el personal docente. Se quiere garantizar que todo alumno o alumna que supere con éxito la enseñanza básica y, por tanto, alcance el Perfil de salida sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida:

- Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.
- Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración de sus derechos.
- Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.
- Desarrollar un espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.
- Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
- Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y

haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.

- Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.
- Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.
- Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

3.2.3 Descriptores operativos de las competencias clave

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

Los descriptores 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 descriptores 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 Secundaria, 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 o signada 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, signados, escritos, audiovisuales 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 signación o la escritura para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptorios operativos. Al completar la Educación Secundaria, el alumno o la alumna...

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, 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.

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, evitando 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.

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.

Descriptorios operativos. Al completar la Educación Secundaria, el alumno o la alumna...

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.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente 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 (STEM) 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 la 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 las metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o los deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptorios operativos. Al completar la Educación Secundaria, el alumno o la alumna...

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.

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.

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 incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

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.

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.

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 (incluidos 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 Secundaria, el alumno o la alumna...

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. 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 configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

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.

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.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, 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 auto 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; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptor operativo. Al completar la Educación Secundaria, el alumno o la alumna...

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.

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.

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.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

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.

Descriptorios operativos. Al completar la Educación Secundaria, el alumno o la alumna...

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. 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 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.

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.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

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 otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y 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 y 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 y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y la gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptorios operativos. Al completar la Educación Secundaria, el alumno o la alumna...

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.

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 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.

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.

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.

Descriptorios operativos. Al completar la Educación Secundaria, el alumno o la alumna...

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. 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 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. Conoce, selecciona y utiliza 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.

3.3 MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS.

3.3.1 Fines

La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y moto desarrollar y consolidar los hábitos de estudio y de trabajo, así como hábitos de vida saludables, preparándolos para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral; y formarlos para el ejercicio de sus derechos y obligaciones de la vida como ciudadanos y ciudadanas.

3.3.2 Principios pedagógicos

Los centros elaborarán sus propuestas pedagógicas para todo el alumnado de esta etapa atendiendo a su diversidad. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

Las administraciones educativas determinarán las condiciones específicas en que podrá configurarse una oferta organizada por ámbitos y dirigida a todo el alumnado o al alumno o alumna para quienes se considere que su avance se puede ver beneficiado de este modo.

En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias.

Para fomentar la integración de las competencias trabajadas, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos y relevantes y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Sin perjuicio de su tratamiento específico, 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 y la creatividad se trabajarán en todas las materias. En todo caso, se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre igual

Las lenguas oficiales se utilizarán solo como apoyo en el proceso de aprendizaje de las lenguas extranjeras. En dicho proceso se priorizarán la comprensión, la expresión y la interacción oral.

Las administraciones educativas establecerán las condiciones que permitan que, en los primeros cursos de la etapa, los profesores con la debida cualificación impartan más de una materia al mismo grupo de alumnos.

Corresponde a las administraciones educativas promover las medidas necesarias para que la tutoría personal del alumnado y la orientación educativa, psicopedagógica y profesional, constituyan un elemento fundamental en la ordenación de esta etapa.

De igual modo, corresponde a las administraciones educativas regular soluciones específicas para la atención de aquellos alumnos y alumnas que manifiesten dificultades especiales de aprendizaje o de integración en la actividad ordinaria de los centros, de los alumnos y alumnas de alta capacidad intelectual y de los alumnos y alumnas con discapacidad.

3.3.3 **Objetivos**

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

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.

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.

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.

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.

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.

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

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

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.

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

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

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.

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

3.3.4 Orientaciones metodológicas

Desde el punto de vista metodológico, hay que tener presente que el desarrollo y la adquisición de las competencias clave son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia desde un posicionamiento activo.

También es recomendable que los bloques de conocimiento se desarrollen de forma progresiva a lo largo de los tres cursos, hasta alcanzar el dominio de todos los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje establecidos, por lo que no es de extrañar que se repitan contenidos en varios cursos, en algunos casos a modo de recordatorio, pues se debe tener en cuenta, que en 2º de ESO no se imparte la materia y además debemos considerar la madurez del alumno en cada curso, por lo que los programas deben diseñarse desde lo más simple a lo más complejo, planteando estrategias de aprendizaje que faciliten la adquisición de las competencias

y para que en todo momento el alumno adquiriera una visión de conjunto, algo necesario para la elaboración de proyectos integradores y globales.

Además, en el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales, seleccionando ejemplos familiares a los alumnos, con sus experiencias, sus conocimientos previos y sus valores.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los individuos y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico, vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica Visual y Audiovisual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, haciendo de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. La mayoría de los productos, tanto artísticos como mediáticos, utilizan los lenguajes escrito, oral y musical, por lo que se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

Ante estos planteamientos el profesor buscará posibilitar al alumno la adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental, a través de procesos personales y

grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada de cada alumno, procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

Los aspectos metodológicos se consideran continuación:

“La metodología didáctica de la E. S. O. se adaptará a las características de cada alumno, favorecerá su capacidad para aprender de y por sí mismo y para trabajar en equipo. Le iniciará en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios básicos del método científico”, que se traduce en los siguientes apartados:

Interacción con el medio próximo, realizando el mayor número de actividades interdepartamentales. Experimentación directa.

Progresión en la dificultad de tareas. Trabajo en equipo.

Estimulación de la creatividad. Explicación del profesor.

Crítica de lo realizado.

Cada Unidad Didáctica se dividirá en dos partes, una teórica y una práctica.

a) Parte teórica.

A partir de una explicación directa por parte del profesor, se desarrollará el tema. El trabajo puede ser en grupo o individual. El cuaderno servirá de consulta, para resolver los ejercicios prácticos que después se propondrán.

b) Parte práctica.

Como complemento a la parte teórica, se propondrá a los alumnos unos ejercicios de aplicación sobre el tema a trabajar.

3.3.5 Principios generales del diseño de actividades

Se buscarán situaciones u objetos visuales o plásticos sobre los que desarrollar, explicar y señalar los contenidos de cada unidad. Estas situaciones u objetos deberán ser conocidos por el alumno, y siempre que se pueda, elegidos por él, para conseguir una mayor motivación.

El profesor sentará las bases que permitan seleccionar al alumno la casuística que pretende analizar. En los casos de alumnos sin motivación especial, será el profesor el que determine la base del trabajo.

La actividad del alumno será la experimentación sobre los ejemplos por él elegidos, lo que implica un trabajo práctico que, en la medida de lo posible, se insertarán en actividades interdepartamentales que aporte a los alumnos una finalidad a su trabajo.

En algunos ejercicios, la parte final consistirá en una puesta en común en que se analizarán y expondrán públicamente los aspectos positivos y las desviaciones obtenidas para conocer en todo momento el grado de corrección y originalidad.

Se intentará acceder a todos aquellos recursos que permitan afianzar y reforzar contenidos propios del área.

3.3.6 Situaciones de aprendizaje

La Educación Plástica Visual y Audiovisual está muy presente en la vida cotidiana de la adolescencia, por lo que desde la materia de EPVA se puede conectar de forma espontánea y directa con sus intereses, conocimientos y experiencias sobre la misma, y así de esta manera poder proporcionarles una visión más amplia del hecho musical y favorecer el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico.

La materia de EPVA en la educación Secundaria Obligatoria engloba dos ámbitos educativos: la Plástica como un fin en sí misma (desarrollar la capacidad de entenderla, expresarse y disfrutar con ella) y la Plástica como contenido instrumental (educar y formar a partir de ella).

Así, la EPVA es un lenguaje que debe aprenderse como tal. Se favorecerá el aprendizaje progresivo y significativo por parte del alumnado.

También será comprensivo, asimilativo y aplicativo, y estará estrechamente relacionado con el desarrollo de las competencias clave que deben conseguirse a lo largo de la etapa.

3.4 MATERIALES Y RECURSOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS.

Materiales alumnos

Cada alumno deberá aportar y traer diariamente al aula el siguiente material:

- Carpeta de láminas (aportadas por el profesor)
- Set de escuadra y cartabón

- Compás
- Pinturas acuarelables
- Rotuladores
- Rotulador calibrado
- Lápiz, goma, sacapuntas
- Pincel con depósito
- Tijeras y pegamento

Materiales aula

- Pizarra tiza o de rotulador
- Instrumentos de dibujo técnico para pizarra (escuadra, cartabón y compás)
- Figuras y piezas en 3D para apoyo en las explicaciones
- Cartulinas, revistas, periódicos

Recursos informáticos

- Ordenador y altavoces
- Pizarra digital
- Plataforma Classroom
- Cámara HUE HD PRO
- Carro de tablets

Siempre y cuando sea posible se recurrirá a materiales reciclados, como telas, maderas, revistas etc...sin coste económico para reinventar, crear y contribuir así a la concienciación social y medioambiental inmersa en **el proyecto verde y solidario** del centro

También consideramos muy importante el uso de aplicaciones, programas, vídeo y presentaciones específicas de esta materia para visualizar y resolver propuestas con diversas técnicas, manejos, estrategias, procesos y para aprender y entender aspectos de la Historia del Arte (Plan Tic)

.

Todo el material de trabajo (apuntes y láminas) se subirán a la plataforma Classroom para que en todo momento el alumno lo tengo a su disposición para descargar y/o imprimir.

Trabajaremos también con la plataforma Pinterest.

Y se publicarán trabajos por Instagram.

Respecto al programa de competencia lectora y escritora reseñar que esta materia, al ser más visual que verbal, trabajará la ortografía de la siguiente manera:

Con 3º y 4º ESO se realizarán caligramas y diseños de palabras ideográficas.

En 1º ESO, por cada falta de ortografía o por cada 3 tildes se le descontará una décima en la nota de la asignatura hasta un máximo de 1 punto.

3.5 ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN.

Todos los alumnos podrán recuperar las evaluaciones realizando y entregando las actividades propuestas para la evaluación con un nivel suficiente en las competencias que se hayan evaluado hasta el momento.

Si la profesora lo estima oportuno, también se podrá realizar una prueba práctica para obtener información del grado de adquisición de las competencias específicas.

3.6 EPVA 1º Y 3º DE ESO

3.6.1 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.

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 estereotipo.

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.

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.

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.

6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y 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.

8. Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal

3.6.2 SABERES BÁSICOS

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 incorporando además la perspectiva de género e intercultural.

Arte y cultura de Cantabria.

Las formas geométricas en el arte y entorno. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.

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. Escala, profundidad. El claroscuro.

La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.

La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

El texto como elemento compositivo. La tipografía.

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: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.

Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias.

Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes.

Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas.

Normalización. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación

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

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

Técnicas digitales de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial. Recreación tridimensional e impresión 3D. Interrelación entre lenguajes.

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 publicidad, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Introducción al lenguaje fotográfico y cinematográfico: tipos de iluminación, tipos de encuadre y angulación, movimientos de cámara, recursos narrativos básicos.

Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.

Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.

3.6.3 CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º ESO

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 10%	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen.	5	1,2,3,4 ,5,6
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico , especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	5	1,2,3,4 ,5,6
2 12%	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.	4	4,5,6
	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.	4	4,5,6
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.	4	4,5,6
3 12%	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.	6	4,5
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	6	4,5
4 12%	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos , así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	6	4,5,6
	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.	6	4,5,6
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,	6	4,5

12%	desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico-plásticos y artísticos y diferentes técnicas.		
	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 demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.	6	1,2,3,4 ,5,6
6 12%	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	6	3,4,5
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias , mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.	6	3,4,5
7 15%	7.1. Planificar y 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 y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.	15	5,6
8 15%	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas , así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, 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.	5	5,6
	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa , de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	5	6
	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.	5	1,2,3,4 ,5,6

3.6.4 CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3º ESO

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 10%	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen.	5	1,2,3, 4,5,6.
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico , especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	5	1,2,3, 4,5,6.
2 12%	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.	4	4,5,6.
	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.	4	4,5,6.
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.	4	4,5,6.
3 12%	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.	6	4,5,6.
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	6	4,5.
4 12%	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos , así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	6	4,5,6.
	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.	6	4,5,6.
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,	6	4,5.

12%	desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico-plásticos y artísticos y diferentes técnicas.		
	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 demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.	6	1,2,3, 4,5,6.
6 12%	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	6	3,4,5.
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias , mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.	6	5,6.
7 15%	7.1. Planificar y 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 y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.	15	5,6.
8 15%	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas , así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, 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.	5	5,6.
	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa , de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	5	6
	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.	5	1,2,3, 4,5,6.

3.6.5 UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN 1º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
1ª evaluación		
1. TRAZADOS GEOMÉTRICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Formulario de evaluación inicial • Intervención en la dinámica de la clase • Portafolio de láminas • Práctica de autoevaluación • Prueba de ejecución técnica 	21
2. POLÍGONOS	<ul style="list-style-type: none"> • Intervención en la dinámica de la clase • Portafolio de láminas • Práctica de autoevaluación • Prueba de ejecución técnica 	15
2ª evaluación		
3. ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> • Intervención en la dinámica de la clase • Portafolio de láminas • Práctica de autoevaluación • Prueba de ejecución técnica 	23
4. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Intervención en la dinámica de la clase • Portafolio de láminas • Práctica de autoevaluación • Prueba de ejecución técnica 	23
3ª evaluación		
5. PERCEPCIÓN VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> • Intervención en la dinámica de la clase • Portafolio de láminas • Práctica de autoevaluación • Prueba de ejecución técnica 	23
6. LA IMAGEN Y LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL	<ul style="list-style-type: none"> • Intervención en la dinámica de la clase • Portafolio de láminas • Práctica de autoevaluación • Prueba de ejecución técnica 	23

3.6.6 UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN 3º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
1ª evaluación		
1.-FUNDAMENTOS DE LA GEOMETRÍA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formulario de evaluación inicial ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas 	21
2.-ESTRUCTURAS DEL ENTORNO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formulario de evaluación inicial ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Prueba de ejecución técnica 	15
2ª evaluación		
3.-EL LENGUAJE DE LAS IMAGENES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Prueba de ejecución técnica 	23
4.-TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS Y APLICACIÓN 3D	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Prueba de ejecución técnica 	23
3ª evaluación		
5.-ARTE Y VANGUARDIA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Prueba de ejecución técnica 	23
6.-COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Prueba de ejecución técnica 	23

3.6.7 EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

A. PROCEDIMIENTOS, ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase. ✓ Desempeños de distintas destrezas. ✓ Participación en trabajos en equipos. 	Escalas de valoración graduadas Rúbricas Registros de trabajo Anecdótico
INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diálogos abiertos o dirigidos ✓ Prácticas de coevaluación ✓ Prácticas de autoevaluación ✓ Revisión del trabajo en grupo ✓ Realización de entrevistas ✓ Participación en debates ✓ Elaboración de parrillas de criterios de valoración 	Escalas de valoración graduadas Rúbricas Registros de trabajo Parrillas de co y autoevaluación
ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMANDO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mapas conceptuales ✓ Presentaciones digitales ✓ Portafolio de actividades ✓ Desarrollo de un proyecto ✓ Trabajos plásticos 	Escalas de valoración graduadas Rúbricas Registros de trabajo Anecdótico

B. CALIFICACIÓN

CALIFICACIÓN EVALUACIONES: La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el apartado **4.1.4**.

Las diferentes actividades de evaluación serán ponderadas en relación al criterio de evaluación del cual dependan.

CALIFICACIÓN FINAL: Reflejará el grado de adquisición de las competencias a través de los criterios de evaluación que están ponderados en tablas anteriormente citadas. NO siendo esta calificación la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones, sino la suma final de las notas obtenidas para cada una de las competencias específicas en las que se articula el curso.

ENTREGAS FUERA DE PLAZO: Las entregas de fuera de plazo injustificadas supondrán la reducción de la nota.

EXÁMENES Y PRUEBAS: Siempre que un alumno/a no se presente a una prueba deberá presentar un justificante médico para que dicha pueda sea reprogramada. De no ser así, se considerará no presentado y la nota será cero.

OTROS: Si un alumno entrega cualquier actividad realizada fuera del aula en su totalidad, esta quedará anulada.

3.6.8 INDICADORES DE LOGRO: RÚBRICAS

Esta ponderación se aplica en la plataforma Classroom para la valoración de cada actividad.

Aquí aparece a grandes rasgos. En cada actividad se matiza la rúbrica adaptándola a cada contenido específico.

ACTITUD 50%
1. Respeto 15%
<ul style="list-style-type: none"> • Actitud agresiva o pasiva. • Atiende de modo receptivo sin mostrar interés. • Se muestra interesado y emite su opinión con argumentos razonables respetando turnos de palabra. • Considera puntos diversos. Tiene en cuenta las distintas opiniones y las relaciona con las propias expresándose siempre con corrección en las formas.
2. Reflexión 20%
<ul style="list-style-type: none"> • No tiene hábito de trabajo. • Trabaja, pero sin método. • Utiliza métodos de trabajo adecuados. • Presenta más soluciones que las pedidas, según la necesidad del problema planteado
3. Responsabilidad 15%
<ul style="list-style-type: none"> • Rechaza el trabajo en equipo. • Trabaja en grupo pero sin integración en él, aportando exclusivamente su trabajo personal. • Sabe organizarse en el grupo.

- Participa activamente y acepta su responsabilidad personal y la del grupo.

APTITUD 50%

1. Lógica en el proceso de aprendizaje y trabajo 10%

- Se limita a recoger información, sin ordenarla y estructurarla.
- Ordena la información que le llega sin ser capaz de abstraer conceptos generales aplicables a otros casos.
- Emite hipótesis adecuadas, relaciona y saca conclusiones propias.
- Comprende, comprueba, abstrae conceptos para utilizarlos en otros casos.

2. Corrección en la expresión plástica de sus producciones 30%

- Despreocupación en el trato y manejo de los útiles, soportes y mala presentación de trabajos.
- Cuidado en la presentación, teniendo en cuenta conceptos como precisión y limpieza.
- Precisión en trazados, gusto por la buena presentación del trabajo y uso de la técnica adecuada.
- Manejo propio y diverso de técnicas con adecuación de éstas al fin requerido.

3. Creatividad desarrollada en sus producciones 10%

- No tiene capacidad para reproducir soluciones al problema propuesto.
- Reproduce soluciones similares sin aportación propia.
- Integra con frecuencia recursos propios con modelos establecidos.
- Crea un estilo personal.

3.7 TALLER DE ARTES CREATIVAS. 2º ESO

3.7.1 INTRODUCCIÓN.

El taller de actividades creativas se ha diseñado con el objetivo de ser una asignatura transversal que toma como referencia competencias clave y saberes básicos de otras asignaturas de la etapa y transforma ese conocimiento en creaciones gráficas que permiten consolidar lo aprendido y reflexionar sobre la aplicabilidad de los conocimientos en la vida real. Pretende convertir conocimientos abstractos en situaciones de aprendizaje que a modo de puente conecten diversas áreas de conocimientos a través de la expresividad plástica.

La materia realiza una reflexión constante sobre las imágenes y formas espaciales en las cuales el alumnado interactúa constantemente. La ilustración científica que analiza visualmente la información y ordena el conocimiento para una mejor lectura visual. La instalación artística como un lenguaje abierto que permite reflexionar sobre conceptos abstractos en el espacio y envolver al espectador convirtiendo dicha reflexión en un entorno habitado. La escenografía como el espacio producido con el fin de ser narrado e interactuado, siendo el contexto espacial en el que se desarrolla una conjunción de situaciones, acciones y diálogos que conforman un todo. Estos tres proyectos integran la materia de taller de actividades creativas, su eje vertebrador radica en la intencionalidad de la producción creativa, atendiendo a una serie de necesidades que deben ser satisfechas por el alumnado siguiendo ciertos parámetros y adquiriendo a través de dicha realización competencias clave que enriquecen el currículo de la etapa.

3.7.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

1. Explorar el lenguaje visual buscando los recursos estilísticos necesarios para presentar propuestas gráficas que permitan la lectura de numerosa información. El desarrollo de la rama científica en el arte ha sido crucial para el desarrollo de las ciencias. Analizando el desarrollo histórico de la ilustración científica, las primeras infografías y su posterior uso en el mundo editorial y educativo se pretende dotar al alumno de las habilidades y conocimientos necesarios para aplicar las técnicas de ordenamiento y visualización de la información.

En este sentido, es fundamental que los alumnos puedan aplicar los conocimientos en expresión plástica y ordenamiento de la información como una forma de enfocar el estudio y comprensión de cualquier materia tanto de su etapa escolar como posteriormente en el mundo laboral.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM3, CD3, CPSAA4, CC3, CCEC4

2. Desarrollar un lenguaje visual propio a través de la expresividad de las emociones. Trabajando a partir de las emociones de los alumnos y “transcribiendo” dichas emociones a símbolos, colores y formas con un lenguaje propio que permita la creación de obras originales. La creación de un lenguaje visual propio por parte del alumnado permite incentivar el interés para que puedan explorar como otros autores desarrollaron su propio lenguaje, cuáles han sido los” hitos” que han marcado diferentes trayectorias vitales y como pueden empezar a buscar un lenguaje propio que los defina y permita el autoconocimiento.

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

3- Analizar el contenido de otros lenguajes creativos y crear a partir de ellos. La creación artística es capaz de permear diferentes lenguajes permitiendo generar nuevas obras a partir de obras anteriores. Campos de la creación que precisan de un compendio de profesionales para su realización, como por ejemplo el teatro o el cine, requieren del trabajo creativo en equipo y sincronizado para llevar a cabo una creación que fusiona diversos lenguajes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida: CCL3, STEM3, CD1, CPSAA3, CCEC4

El Taller de Actividades creativas está configurado a través de estas tres competencias específicas que pretenden ampliar la perspectiva general que ofrecen las asignaturas del departamento de dibujo durante el itinerario de la Educación Secundaria Obligatoria. Todas las actividades de este taller se desarrollan en base a proyectos que el alumno debe realizar individual o colectivamente. Para ello tendrá un primer periodo de investigación donde conocerá la problemática de cada proyecto, como abordar el uso de diferentes lenguajes y como planificar las diferentes etapas.

Una vez definido el proyecto por parte del alumnado se desarrollará el periodo de realización donde se pondrán en práctica las actividades planificadas. Una vez ejecutadas las actividades de realización se abordará un periodo de autocrítica donde se evaluará el resultado obtenido y las posibles mejoras que puedan aplicarse en futuras actividades.

3.7.3 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1.Explorar el lenguaje visual buscando los recursos estilísticos necesarios para presentar propuestas graficas que permitan la lectura de numerosa información. El desarrollo de la rama científica en el arte ha sido crucial para el desarrollo de las ciencias. Analizando el desarrollo histórico de la ilustración científica, las primeras infografías y su posterior uso en el mundo editorial y educativo se pretende dotar al alumno de las habilidades y conocimientos necesarios para aplicar las técnicas de ordenamiento y <u>visualización de la información</u>		
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM3, CD3, CPSAA4, CC3, CCEC4		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	ACTIVIDADES
Reconocer los recursos gráficos que permiten la codificación de la información	40%	Fase I -Trabajo individual - Debate/Argumentación
Analizar de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales.	20%	Fase II -Trabajo cooperativo Investigación Exposición/Debate
. Realizar composiciones visuales en las que codifiquen datos científicos aplicando las técnicas necesarias	40%	Fase III -Trabajo individual - Ejecución del portafolio

2.Desarrollar un lenguaje visual propio a través de la expresividad de las emociones. Trabajando a partir de las emociones de los alumnos y “transcribiendo” dichas emociones a símbolos, colores y formas con un lenguaje propio que permita la creación de obras originales.		
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	ACTIVIDADES
2.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su	15%	Fase I -Trabajo individual - Debate/Argumentación

2.2. 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.	40%	Fase II -Trabajo cooperativo -Investigación -Exposición/Debate -Trabajo individual
2.3. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	45%	Fase III -Trabajo individual -Ejecución del portafolio

3. Analizar el contenido de otros lenguajes creativos y crear a partir de ellos. La creación artística es capaz de permear diferentes lenguajes permitiendo generar nuevas obras a partir de obras anteriores.		
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida: CCL3, STEM3, CD1, CPSAA3, CCEC4.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	ACTIVIDADES
3.1. 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	50%	Fase I -Trabajo individual - Debate/Argumentación -Trabajo cooperativo. Investigación y Exposición de
3.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y	50%	Fase II -Trabajo cooperativo -Ejecución del proyecto final

3.7.4 UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

El curso se compone de tres unidades didácticas, una por cada trimestre. Cada unidad didáctica aborda la adquisición de una competencia específica con sus criterios de evaluación correspondiente.

Temporalización: 1ª EVALUACIÓN		
UD 1. ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE SALIDA	SABERES
CE1	CCL2, STEM3, CD3, CPSAA4, CC3, CCEC4	-Historia de la ilustración científica -Gráficos, mapas e ilustración -La prensa y la academia en la ilustración científica -La infografía y las nuevas técnicas
DESCRIPCIÓN: Desde el cuaderno de campo hasta las particularidades de la zoología y botánica, pasando por la arqueología o la historia. La ilustración científica es necesaria para dar visibilidad a la ciencia, poder comunicar, divulgar y dar a conocer de manera efectiva conceptos científicos que necesitan ser comprendidos por ciudadanos de todo tipo. Encontramos este tipo de creaciones en los libros especializados, guías, museos, prensa, artículos científicos y especializados		
Temporalización: 2ª EVALUACIÓN		
UD 2. EMOCIONES		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE SALIDA	SABERES
CE2	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3	-Del Romanticismo al Expresionismo (el sentir de una época) -Arte-terapia -La figura del artista y su identidad
DESCRIPCIÓN: En diferentes periodos artísticos las emociones individuales de los creadores han sido determinantes para desarrollar su creatividad. El alumno debe abordar la acción creadora como una externalización de su propia experiencia y emoción.		
Temporalización: 3ª EVALUACIÓN		
UD 3. LA RATONERA		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE SALIDA	SABERES
CE3	CCL3, STEM3, CD1, CPSAA3, CCEC4	-Espacio escenográfico -Perspectiva teatral -Elementos del diseño escenográfico -La maqueta y los bocetos -Diseño de vestuario -Cartelería teatral
DESCRIPCIÓN: El proyecto final de la materia Taller de Actividades Creativas pretende conformar un proyecto transversal. Los alumnos realizarán de forma colectiva el decorado, vestuario y cartelería de la obra teatral LA RATONERA que será analizada en Lengua Castellana y Literatura.		

3.7.5 **EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.**

Normativa, tipos y momentos

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será criterial, continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación será continua y global por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias, que le permita continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.

El carácter formativo de la evaluación propiciará la mejora constante del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación formativa proporcionará la información que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.

El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva, y a conocer los resultados de sus evaluaciones, para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación.

Para garantizar la objetividad y la transparencia en la evaluación, al comienzo de cada curso, los profesores y profesoras informarán al alumnado acerca de los criterios de evaluación de cada una de las materias, incluidas las materias pendientes de cursos anteriores, así como de los procedimientos y criterios de evaluación y calificación.

Asimismo, para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación, calificación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro.

Evaluación inicial.

Para la evaluación inicial se valorará el punto de partida de cada alumno, se detectarán dificultades y se registrarán intereses que permitan el diseño de actividades más apropiado para cada alumno.

La evaluación inicial será competencial, basada en la observación, tendrá como referente las competencias específicas de las materias o ámbitos, y será contrastada con los descriptores operativos del Perfil competencial y el Perfil de salida que servirán de referencia para la toma de decisiones. Para ello se usará principalmente la observación diaria, así como otras herramientas.

Los resultados de esta evaluación no figurarán como calificación en los documentos oficiales de evaluación.

Evaluación continua.

Se entenderá por evaluación continua aquella que se realiza durante todo el proceso de aprendizaje, permitiendo conocer el proceso de aprendizaje del alumnado antes, durante y a la finalización del mismo, realizando ajustes y cambios en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, si se considera necesario.

La evaluación continua será realizada por el equipo docente que actuará de manera colegiada a lo largo del proceso de evaluación y en la adopción de las decisiones resultantes del mismo.

Al término de cada trimestre, en el proceso de evaluación continua llevado a cabo, se valorará el progreso de cada alumno y alumna en las diferentes materias en la sesión de evaluación de seguimiento que corresponda. Los resultados de estas sesiones se recogerán en la correspondiente acta parcial.

En las sesiones de evaluación, el profesor o profesora responsable de cada materia decidirá la calificación de la misma.

El tutor o la tutora de cada grupo levantará acta del desarrollo de las sesiones de evaluación, en la que se harán constar las decisiones y los acuerdos adoptados, así como las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales aplicadas a cada alumno o alumna.

Se considerarán sesiones de evaluación continua o de seguimiento, las reuniones del equipo docente de cada grupo de alumnos y alumnas, coordinadas por la persona que ejerza la tutoría y, en ausencia de esta, por la persona que designe la dirección del centro, con la finalidad de intercambiar información sobre el progreso educativo del alumnado y adoptar decisiones de manera consensuada y colegiada, orientadas a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje y de la propia práctica docente. Para el desarrollo de estas sesiones, el equipo docente podrá recabar el asesoramiento del departamento de orientación educativa del centro. Estas reuniones se realizarán al menos dos veces a lo largo del curso, una al finalizar el primer trimestre y otra al finalizar el segundo trimestre.

La valoración de los resultados derivados de estas decisiones y acuerdos constituirá el punto de partida de la siguiente sesión de evaluación de seguimiento o de evaluación ordinaria, según proceda.

Para las tres evaluaciones cuantitativas:

- Si el suspenso es por no haber alcanzado las competencias específicas 1,2 y/o 3 evaluadas a través de los criterios correspondientes, el alumno/a deberá presentar nuevamente y en la fecha fijada, las actividades evaluadas negativamente, tomando en cuenta las correcciones, indicaciones y observaciones del profesor para su mejora.
- Si el suspenso es por no participar en las actividades o no entregar ninguna actividad evaluable el alumno deberá presentar las actividades pendientes de entrega y se le asignará nuevas actividades que deberá completar para superar la asignatura.

Evaluación a la finalización de cada curso

Al término de cada curso de la etapa, en el proceso de evaluación continua llevado a cabo, se valorará el progreso de cada alumno y alumna en las diferentes materias o, en su caso, ámbitos. El profesorado de cada materia o ámbito decidirá si el alumno o alumna ha alcanzado el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes.

En la última sesión de evaluación o evaluación ordinaria se formularán las calificaciones finales de las distintas materias o ámbitos del curso, expresadas tanto en términos cuantitativos como en términos cualitativos.

Las calificaciones de las materias pendientes de cursos anteriores se consignarán, en cada uno de los cursos de la etapa, en las actas de evaluación, en el expediente y en el historial académico del alumno o alumna.

Los resultados de la evaluación de cada materia se extenderán en la correspondiente acta de evaluación, y se expresarán en los términos Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB) para las calificaciones positivas, tal y como se recoge en el artículo 31 del RealDecreto 217/2022, de 29 de marzo.

Se considerarán sesiones de evaluación ordinaria, las reuniones del equipo docente de cada grupo de alumnos y alumnas, coordinadas por la persona que ejerza la tutoría y, en ausencia de esta, por la persona que designe la dirección del centro, donde el profesorado de cada materia decidirá, al término del curso, si el alumnado ha alcanzado el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes. En esta sesión se adoptarán decisiones sobre la promoción

o titulación, en los casos que proceda, de manera consensuada y colegiada, orientadas a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje y de la propia práctica docente.

Para el desarrollo de estas sesiones, el equipo docente podrá recabar el asesoramiento del departamento de orientación educativa del centro.

Esta sesión tendrá lugar una vez finalizado el período lectivo y antes de que finalice el mes de junio. En caso de que no exista consenso, las decisiones se tomarán por mayoría cualificada de dos tercios de los integrantes del equipo docente.

En las sesiones tanto de evaluación ordinaria, como de evaluación de seguimiento se acordará la información que se transmitirá a cada alumno o alumna y a los padres, madres o personas que ejerzan su tutela legal, sobre el proceso personal de aprendizaje seguido. Esta información deberá indicar las posibles causas que inciden en el proceso de aprendizaje y en el proceso educativo del alumnado, así como, en su caso, las propuestas o recomendaciones para la mejora del mismo que se estimen oportunas.

El resultado de las sesiones de evaluación de seguimiento y de evaluación ordinaria, se entregará a los padres un boletín de calificaciones que contendrá las calificaciones con carácter informativo, expresadas en los términos de insuficiente (para el 1, 2, 3 y 4), suficiente (para el 5), bien (para el 6), notable (para el 7 y el 8) y sobresaliente (para el 9 y el 10).

Si al finalizar el correspondiente curso escolar, el alumno o alumna tuviera la materia pendiente, el profesor responsable de la misma elaborará un informe en el que se detallarán, al menos, las competencias específicas y los criterios de evaluación no superados. Este informe será entregado a los padres, madres o tutores, tutoras legales al finalizar el curso o al alumnado si este es mayor de edad, sirviendo de referente para el programa de refuerzo del curso posterior o del mismo, en caso de repetición.

Será responsable del seguimiento de este programa el profesorado de la materia que le dé continuidad en el curso siguiente. Si no la hubiese, será responsabilidad de la persona titular del departamento o persona en quien delegue, preferentemente, un miembro del equipo docente que pertenezca al departamento de coordinación didáctica propio de la materia. En caso de que se decida que el alumnado tenga un único programa de refuerzo, su seguimiento será responsabilidad del tutor o tutora o de un miembro del departamento de orientación cuando el alumno o la alumna se encuentre en un programa de diversificación curricular o un programa de mejora del aprendizaje y del rendimiento.

El alumnado con materias pendientes deberá realizar los programas de refuerzo y superar la evaluación correspondiente. Una vez superada dicha evaluación, los resultados obtenidos se

extenderán en la correspondiente acta de evaluación, en el expediente y en el historial académico del alumno o alumna.

Calificación final de curso:

A final de curso el alumno deberá entregar la colección completa de láminas debidamente realizadas y haber colaborado en los diferentes proyectos de equipo.

La calificación final de curso será en base a la adquisición de las competencias específicas a través de los criterios de evaluación.

3.8 EXPRESIÓN ARTÍSTICA. 4º ESO

3.8.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Analizar manifestaciones artísticas y creativas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.
4. Crear producciones artísticas y creativas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad

3.8.2 SABERES BÁSICOS

TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.

Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas como “collage”, “frottage”, “grattage”, calcomanía, “object trivé”, dripping, assemblage, ready-made, instalación, fotomontaje, bodyart,

performance, arte digital y videoarte. Posibilidades expresivas y contexto histórico y artistas que trabajan estastécnicas.

Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mistos.

Graffiti y pintura mural.

Técnicas básicas de creación de volumen

Técnicas de dibujo geométrico aplicados a las artes visuales.

Técnicas digitales de dibujo y diseño asistidos por ordenador. Programas y aplicaciones para móviles.

El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y natural Seguridad. Toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Introducción a la historia de la imagen. La imagen en la sociedad actual. Contexto actual audiovisual en Cantabria. Artistas que trabajan el videoarte.

Percepción visual y psicológica de la imagen.

Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.

Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

Foto analógica: cámara oscura: fotografía sin cámara (fotogramas). Téc fotográficas experimentales. Cianotipia o antotipia.

Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el “storyboard”. Mov de cámara. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

Publicidad: Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y hacia los mensajes que inciten a discriminación.

Proyectos de diseño y publicidad. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

Trazados geométricos básicos aplicados al diseño.

Utilización de los sistemas de representación tridimensional: sistema diédrico (vistas, axonometría, perspectiva cónica; con fines descriptivos y expresivos.

Normalización.

Construcción de formas tridimensiones aplicadas al diseño en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales y técnicas, incluido el diseño digital y la impresión 3D.

Técnicas básicas de animación y de edición de video. Programas y aplicaciones para móviles.

Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.

Diseñadores, publicistas y creadores cántabros

3.8.3 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
CE1 10%	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	5%	1, 2, 3, 4, 5, 6
	1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con el presente.	5%	1, 2, 3, 4, 5, 6
CE2 40%	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas , empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	20%	1, 2, 3, 4
	2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos,	20%	1, 2, 3, 4

	haciendo hincapié en los materiales empleados y en su conocimiento científico, lo que determina no solo la respuesta artística sino la percepción de la misma.		
CE3 10%	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales , decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	5%	5, 6
	3.2. Realizar producciones audiovisuales , individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, sus distintos lenguajes, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	5%	5, 6
CE4 40%	4.1. Crear un producto creativo y artístico individual o grupal , de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y un público determinados.	10%	1, 2, 3, 4, 5, 6
	4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto creativo y artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados	10%	1, 2, 3, 4, 5, 6
	4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico y creativo vinculado al diseño, a la publicidad y los medios audiovisuales comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	5%	3, 4, 5, 6
	4.4. Reconocer a los diferentes creativos: artistas, publicistas, diseñadores, artesanos, cineastas reconocidos que trabajan en la actualidad en el contexto cántabro y por extensión en el ámbito global.	5%	1, 2, 3, 4, 5, 6
	4.5. Utilizar la sintaxis propia del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos con fines descriptivos y expresivos.	5%	3, 4, 5, 6
	4.6. Representar elementos y objetos de diseño, aplicando sistemas de representación y normalización en la descripción y disposición en el espacio de productos o ideas con fines expresivos y comunicativos.	5%	3, 4

3.8.4 UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
1ª evaluación		
1. Dibujo, pintura y otras artes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formulario de evaluación inicial ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas 	20
2. Escultura	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Proyecto personal ✓ Práctica de autoevaluación 	10
2ª evaluación		
3. Diseño gráfico	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Presentación individual 	15
4. Diseño industrial	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Presentación individual 	15
3ª evaluación		

5. Fotografía y publicidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación 	7
6. La imagen secuenciada	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Proyecto de grupo 	8

Las unidades didácticas comenzarán a impartirse de manera ordenada, pero podrán modificarse, dilatarse o contraerse en función de las necesidades del aula, noticias de interés, exposiciones, proyectos de centro, etc.

Siguiendo estos mismos criterios, las actividades de evaluación también podrán modificarse durante el curso.

Estos aspectos deberán comunicarse al alumnado con suficiente antelación.

La asignatura es esencialmente práctica, por lo que la asistencia, el trabajo de aula y la presentación del portfolio se considerará imprescindible para superar la asignatura.

3.8.5 EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CALIFICACIÓN EVALUACIONES: La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el **apartado 4.3.3**.

Las diferentes actividades de evaluación serán ponderadas en relación al criterio de evaluación del cual dependan.

CALIFICACIÓN FINAL: Reflejará el grado de adquisición de las competencias a través de los criterios de evaluación que están ponderados en tablas anteriormente citadas. NO siendo esta calificación la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones, sino la suma final de las notas obtenidas para cada una de las competencias específicas en las que se articula el curso.

ENTREGAS FUERA DE PLAZO: Las entregas de fuera de plazo injustificadas supondrán la reducción de la nota.

EXÁMENES Y PRUEBAS: Siempre que un alumno no se presente a una prueba deberá presentar un justificante médico para que dicha pueda sea reprogramada. De no ser así, se considerará no presentado y la nota será cero.

OTROS: Si un alumno entrega cualquier actividad realizada fuera del aula en su totalidad, esta quedará anulada.

3.8.6 INDICADORES DE LOGRO

Los indicadores de logro son una serie de preguntas que nos sirven para reflexionar sobre nuestra actuación con los alumnos, y sobre todos los aspectos recogidos en la programación. Es una reflexión basada en la autocrítica para convertirse en una herramienta de mejora. Trata sobre:

- **Sobre los materiales y recursos didácticos utilizados.**

- Si la planificación ha sido la adecuada: número y duración de las actividades, nivel de dificultad, interés para los alumnos, significatividad para el proceso de aprendizaje, basadas en los intereses de los alumnos, con objetivos bien definidos, con propuestas de aprendizaje colaborativo.
- Si hemos sabido motivar adecuada y suficientemente a los alumnos.
- Si hemos tenido en cuenta la participación de las familias.
- Si hemos aplicado las medidas de atención a la diversidad necesarias, el uso de las TIC, si se han incluido las medidas transversales, si han realizado actividades de carácter interdisciplinar.

Se debe establecer y valorar una serie de ámbitos o dimensiones a evaluar y elaborar indicadores para cada uno de ellos. Estos ámbitos son:

- Motivación del alumnado
- Tratamiento de la diversidad
- Actividades de aula
- Evaluación
- Programación

Indicadores para cada ámbito o dimensión:

Motivación del alumnado:

- He programado actividades motivadoras
- Acepto las observaciones y sugerencias de los alumnos
- Modifico las actividades que provocan rechazo o escaso entusiasmo e interés en el alumnado
- El clima de trabajo en clase es positivo

Tratamiento de la diversidad:

- He adaptado la programación a las características y necesidades del alumnado
- Contemplo y valoro los diferentes ritmos de aprendizaje
- Flexibilizo la temporalización de la materia

Actividades de aula:

- Son diversas
- Utilizo recursos variados
- Doy a conocer la finalidad de cada actividad
- Impulsan la participación del alumnado
- Organizo adecuadamente el tiempo de clase
- Propongo actividades colaborativas
- Propongo actividades que contribuyen al aprendizaje autónomo

Evaluación:

- Utilizo diferentes pruebas de evaluación (exámenes, trabajos individuales, trabajos colectivos, exposiciones orales...)
- Utilizo diversos instrumentos de registro (notas en el cuaderno del profesor, competencias clave...)
- Al inicio de cada unidad didáctica o del proyecto, los alumnos conocen los objetivos didácticos, las competencias que se van a desarrollar, las actividades a realizar y cómo se desarrollará la evaluación.
- Opciones de mejora de los resultados

Programación:

- A quién va dirigida
- Analizo los recursos y los selecciono en base a su idoneidad
- Tengo en cuenta la secuenciación de los contenidos y la temporalización de las actividades.
- Utilizo instrumentos para evaluar las competencias
- Doy a conocer a los alumnos los elementos de la programación: contenidos, actividades, temporalización, criterios de evaluación y calificación, criterios de recuperación, contenidos mínimos...)

Instrumentos de recogida de datos:

- Hojas de registro: anotando los aspectos más cuantificables.
- Diario de aula: para recoger las situaciones y actuaciones día a día para la reflexión posterior.
- Cuestionarios o encuestas: para ser cumplimentadas por los alumnos.
- Rúbrica de autoevaluación: facilita cuantificar el grado de consecución de aspectos concretos.

Medidas de mejora:

- La autoevaluación y la evaluación en educación deben ser siempre un instrumento de mejora.
- Los datos que se obtienen deben ser útiles para identificar las áreas de mejora que nos permitan introducir cambios en la programación didáctica para mejor adaptarla a las necesidades de los alumnos.
- Las medidas de mejora se incluirán en la Memoria final de curso.

4. BACHILLERATO

4.1. INTRODUCCIÓN

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinarios, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y

rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones. Todo ello, permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no son posibles con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

En el bloque «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

En el bloque «Geometría proyectiva», se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.

En el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

Por último, en el bloque «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

4.2. **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

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 la perspectiva de género y la diversidad cultural, 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: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

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: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

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

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual 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: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

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

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD 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 saberes 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: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.

4.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1ª BACHILLERATO:

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 2.5%	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, el arte o el diseño de productos , valorándola creación técnica desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	2.5%	TODAS
2 25%	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	8%	2
	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	7.5%	2
	2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	7.5%	2
3 50%	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	25%	3
	3.2. Definir elementos, figuras planas y sólidos sencillos en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	20%	4
	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	1%	5
	3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica .	1%	5
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	3%	TODAS

4 20%	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, tipos de líneas, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	17.5%	1
	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	2.5%	1
5 2.5%	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial , usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	1.25%	5
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	1.25%	5

2ª BACHILLERATO:

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 2.5%	1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas , valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	2.5%	TODAS
2 25%	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	8%	2
	2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	7.5%	2
	2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	7.5%	2
3 50%	3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano , reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	25%	3
	3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	20%	4
	3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	1%	5
	3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	1%	5
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	3%	TODAS

4.4. SABERES BÁSICOS.

1º BACHILLERATO:

A. Fundamentos geométricos.

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.
- Obtención de distancias.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- 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.

D. 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.

2º BACHILLERATO:

A. Fundamentos geométricos.

- La geometría en la arquitectura la ingeniería y el diseño industrial desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Inversión. Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes y normales. Intersección con rectas. Trazado con y sin herramientas digitales.

B. Geometría proyectiva.

- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Métodos y aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Intersecciones y verdaderas magnitudes. Representación de figuras y sólidos. Secciones.

- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

4.5. CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

CONTENIDOS

Los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría y Dibujo Técnico, Sistemas de Representación, Normalización y Documentación Gráfica de Proyectos. El primer bloque, denominado Geometría y Dibujo Técnico, desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico. De manera análoga, el bloque dedicado a los Sistemas de Representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación. El tercer bloque, la Normalización, pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la

etapa. A lo largo del segundo curso se introduce un bloque nuevo, denominado Documentación Gráfica de Proyectos, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa. Este bloque incluye la puesta en marcha de un proyecto, que tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico. Durante el primer curso se trabajan los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones. A lo largo del segundo curso, además de continuar trabajando los contenidos de los bloques ya iniciados en primero, especialmente los relacionados con la resolución de problemas geométricos complejos y con la utilización de los procedimientos característicos del sistema diédrico, el nuevo bloque de contenidos, Documentación Gráfica de Proyectos, pretende la integración y aplicación práctica de los contenidos adquiridos en la etapa, proyectando simulaciones reales. Cabe destacar que en el desarrollo del currículo se hace mención a las nuevas tecnologías y más en concreto a la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, porque no se puede obviar la evolución que han experimentado la ejecución de planos técnicos y las técnicas gráficas en general, gracias al desarrollo de la informática y de los programas específicos de dibujo. Es necesario, por tanto, incluirlo en el currículo no como un contenido en sí mismo sino como una herramienta más que ayude a desarrollar algunos de los contenidos de la materia, sirviendo al mismo tiempo a los alumnos como estímulo, complemento en su formación y para la adquisición de una visión más completa de la materia de Dibujo Técnico. Dada la especificidad del segundo curso del Bachillerato, así como su mayor complejidad y extensión de contenidos, sería recomendable abordar el manejo de las herramientas informáticas, principalmente en el primer curso.

TEMPORALIZACIÓN 1º BACHILLERATO

UNIDADES DIDÁCTICAS	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	DE SESIONES
1ª evaluación			
1. NORMALIZACIÓN	C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	24
2. TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO I: -Trazados fundamentales -Proporcionalidad y escalas -Polígonos	A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	24
2ª evaluación			
3. TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO .Transformaciones geométricas Tangencias Introducción curvas cónicas	A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	25
4. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN I: DIÉDRICO	B. GEOMETRÍA PROYECTIVA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo 	

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	30
3ª evaluación			
5. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN I: AXONOMÉTRICO	A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	25
6. LA GEOMETRÍA Y EL DIBUJO COMO SOLUCIÓN A PROBLEMAS DEL ESPACIO: ANÁLISIS, PROYECCIÓN Y HERRAMIENTAS	B. GEOMETRÍA PROYECTIVA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	8

TEMPORALIZACIÓN 2º BACHILLERATO:

UNIDADES DIDÁCTICAS	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	DE SESIONES
1ª evaluación			
BLOQUE I. UD 1. NORMALIZACIÓN: VISTAS Y SU COLOCACIÓN. ACOTACIÓN. TIPOS DE DIBUJOS TÉCNICOS. CORTES Y SECCIONES.	C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	24 (A lo largo del curso)
BLOQUE II UD 2. TRAZADOS FUNDAMENTALES: TRANSFORMACIONES EN EL PLANO. TANGENCIAS. POTENCIA. INVERSIÓN. HOMOLOGÍA Y AFINIDAD EN EL PLANO. CURVAS CÓNICAS.	A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	24
2ª evaluación			
BLOQUE III GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. UD 3. SISTEMA DIÉDRICO I	B. GEOMETRÍA PROYECTIVA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	25
BLOQUE III GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. UD 4. SISTEMA DIÉDRICO II	B. GEOMETRÍA PROYECTIVA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	30
3ª evaluación			
BLOQUE III GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. UD 5. SISTEMA AXONOMÉTRICO Y PERSPECTIVA CABALLERA.	B. GEOMETRÍA PROYECTIVA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación 	25

		✓ Intervención en la dinámica de la clase	
BLOQUE IV UD 6. CONSTRUCCIONES GRÁFICAS EN SOPORTE DIGITAL	D. SISTEMAS CAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	5

4.6. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Como principio general, hay que resaltar que la metodología educativa en el Bachillerato ha de facilitar el **trabajo autónomo del alumnado**, potenciar las técnicas de **indagación** e **investigación** y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.

Desde este principio general, en esta materia, cuya finalidad es la de capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico en sus dos vertientes de leer e interpretar y de expresar ideas tecnológicas o científicas, la metodología deberá ir encaminada a conseguir estos objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

Así pues, el alumnado utilizará el Dibujo Técnico como una herramienta. Sí parece necesario que el alumnado se pueda expresar de forma inmediata, para lo cual es necesario el adiestramiento en el trazado y croquizado. Los procesos de aprendizaje, por tanto, deben girar siempre que sea posible en torno al “saber hacer”, es decir, a los procedimientos. Esta forma de organizar los contenidos educativos, además de posibilitar el desarrollo de las capacidades involucradas en el propio procedimiento y de hacer de las actividades materia de aprendizaje directo, supone una estrategia metodológica para aprender y comprender significativamente el resto de los contenidos educativos: hechos, conceptos, principios, terminologías, etc.

Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establecerá siempre que sea posible una conexión entre todos los contenidos que se presenten a lo largo del periodo en el que se imparte la materia. De esta forma, se dará significado a todos los materiales que progresivamente se presentarán al alumnado, comenzando con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende, así, por ejemplo, la utilización de modelos reales para la realización de croquis acotados, o la identificación de elementos normalizados en planos técnicos ya ejecutados, ayudan en este sentido. Los contenidos, por tanto, se desarrollarán a través de actividades de enseñanza-aprendizaje destinada a conseguir algún aspecto relacionado con las capacidades propuestas en los objetivos de esta materia. Las actividades de enseñanza-aprendizaje propiciarán la **autonomía**, la **iniciativa** y el **autoaprendizaje** del alumnado, con lo que se desarrollarán las capacidades de comprensión, búsqueda y manejo de la información necesaria.

En el desarrollo del currículo adquieren un papel cada vez más predominante las nuevas tecnologías, especialmente la utilización de programas de diseño asistido por ordenador. Es necesario, por tanto, incluirlas en el currículo, no como un contenido en sí mismo, sino como una herramienta más que ayude a desarrollar los contenidos de la materia, sirviendo al mismo tiempo al alumnado como estímulo y complemento en su formación y en la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo técnico. Es necesario para poder trabajar la materia en este aspecto, disponer de ordenadores en el aula de Artes Plásticas.

Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

Las clases serán teórico-prácticas. El método en las clases teóricas será expositivo y **en las prácticas la participación del alumno será mayor, actuando el profesor como orientador**. El profesor expondrá cada contenido analizando los distintos tipos de trazados geométricos basados en teoremas, definiciones o propiedades, lugares geométricos, transformaciones geométricas, etc.

Al resolver todo problema, conviene trabajar sobre figuras de análisis elaborando un menú de operaciones en el que se ponga de manifiesto, con toda claridad la separación entre concepto y proceso.

Se plantearán una serie de ejercicios que persiguen como objetivo general, sentar unas bases sólidas. Pero, además, hay que añadir su intención de experimentar con el alumno el desarrollo del interés por la investigación, logrando así estimular el ejercicio así estimular el ejercicio de la búsqueda de nuevas fórmulas y soluciones completamente personales.

Durante el curso se fomentará la precisión en los trazados gráficos.

4.7. MATERIALES Y RECURSOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS.

- Lápiz 2H y HB afilados (opcional portaminas)
- Goma de borrar y sacapuntas
- Escuadra y cartabón tamaño medio (sin escalón, tipo Faber Castell)
- Regla de 30 cm
- Compás de precisión (Staedler o Faber Castell)
- Calculadora
- Folios blancos
- Carpeta de 2 anillas y fundas de plástico (para guardar la teoría y las láminas)
- Se trabajará con fotocopias que se podrán adquirir en el centro o imprimir desde casa.

4.8. EVALUACIÓN.

A. PROCEDIMIENTOS, ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase. ✓ Desempeños de distintas destrezas. ✓ Participación en trabajos en equipos. 	Escalas de valoración graduadas Rúbricas Registros de trabajo Anecdotario
INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diálogos abiertos o dirigidos ✓ Prácticas de coevaluación ✓ Prácticas de autoevaluación ✓ Revisión del trabajo en grupo ✓ Realización de entrevistas ✓ Participación en debates 	Escalas de valoración graduadas Rúbricas Registros de trabajo Parrillas de co y autoevaluación

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de parrillas de criterios de valoración 	
ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMANDO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mapas conceptuales ✓ Presentaciones digitales ✓ Portafolio de actividades ✓ Desarrollo de un proyecto ✓ Trabajos plásticos 	Escalas de valoración graduadas Rúbricas Registros de trabajo Anecdótico
PRUEBAS, CONTROLES, EXÁMENES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exámenes escritos con preguntas productivas. Cerrados de completar, opción múltiple, abiertos con respuestas cortas... ✓ Pruebas de ejecución técnica. 	Escalas numéricas Escalas de valoración Rúbricas

A. CALIFICACIÓN

CALIFICACIÓN EVALUACIONES: La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en **el apartado 4.3**

CALIFICACIÓN FINAL: Reflejará el grado de adquisición de las competencias a través de los criterios de evaluación que están ponderados en tablas anteriormente citadas. NO siendo esta calificación la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones, sino la suma final de las notas obtenidas para cada una de las competencias en las que se divide el curso.

Para aprobar la asignatura **será necesario tener aprobados todos los bloques/unidades, así como haber realizado correctamente y entregado al menos el 80% de todas las láminas del curso.** Las láminas sin hacer o sin corregir computarán como NO entregadas. El alumno deberá guardar TODAS las láminas y trabajos hasta final de curso y tenerlas siempre disponibles, pues se podrán pedir al término de cada evaluación para su revisión.

ENTREGAS FUERA DE PLAZO: Las entregas de fuera de plazo injustificadas supondrán la reducción de la nota pudiendo ser la máxima puntuación en las mismas un 6.

EXÁMENES Y PRUEBAS: Siempre que un alumno/a no se presente a una prueba deberá presentar un justificante médico para que dicha pueda sea reprogramada. De no ser así, se considerará no presentado y la nota será cero.

Si un alumno/a copia en un examen, o entrega cualquier actividad copiada de un compañero/a, esta quedará anulada, pero tendrá la posibilidad de presentarla de nuevo o acudir a una prueba de recuperación, según la profesora estime oportuno.

4.9. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Se realizarán distintas pruebas a lo largo del curso para recuperar.

Si no se aprobase por evaluaciones, se podrá presentar a la **prueba extraordinaria de junio**. Esta prueba demostrará haber adquirido las competencias específicas expresadas en esta programación y que son imprescindibles para aprobar la asignatura.

La prueba estará dividida en los distintos bloques y será únicamente necesario realizar aquellos que no se hayan superado.

Además, se entregará al alumnado que se tenga que presentar a dicha prueba un cuadernillo de ejercicios por bloque que deberá entregar realizado el día de la prueba y se tendrá en cuenta de la siguiente manera:

- Cuaderno de trabajo personal 20 %
- Examen 80 %

5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

En una asignatura como esta, el diseño de los ejercicios no tiene por qué ser único. Los ejercicios se plantearán de una forma abierta, de tal manera, que el motivo u objeto dibujado o diseñado puede ser diferente para grupos de alumnos, y corregido individualmente por el profesor, teniendo en cuenta la capacidad del alumno. Por tanto, existirán diferentes ejercicios y dificultades, tantos como grupos de alumnos, y serán éstos, a propuesta del profesor, los que opten por realizar un ejercicio de mayor o menor complejidad. Le corresponde al profesor el orientar e inducir al alumno a realizar un tipo de ejercicio acorde con sus posibilidades, sin interferir excesivamente en la elección del motivo, ya que no creemos conveniente la imposición de un ejercicio tipo, por la falta de creatividad y de motivación que esto conlleva. Esto será totalmente aplicable a todas las U. D. salvo a las unidades de geometría y dibujo técnico, en las cuales la mayoría de los ejercicios los propondrá el profesor.

Analizar al alumnado en base a sus “Inteligencias Múltiples” es nuestro primer objetivo, esto nos ayuda a evaluar al alumno y adaptar las actividades en base a sus intereses y sus cualidades.

La aplicación de diferentes medidas organizativas y curriculares de atención a la diversidad, están orientadas a facilitar la consecución de los objetivos de la etapa y las competencias clave a todo el alumnado.

Son el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado, con la finalidad de facilitar la adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar la titulación de Educación Secundaria Obligatoria.

Dentro de las posibilidades que tenemos de atención a la diversidad podemos distinguir:

1. Medidas organizativas
2. Modificación de espacios, normas, agrupamientos del alumnado.
3. Medidas curriculares
4. Nivel de complejidad de las tareas de actividades. Proponer actividades diferenciadas. Las tareas que dispongamos deben permitir una graduación, de forma que, esto es importante, tanto para los alumnos/as con dificultades en el aprendizaje como para los que tengan un nivel avanzado, ya que les permite no «descolgarse» de la clase.

Se realizará una evaluación inicial y un seguimiento a todos los alumnos durante el comienzo del curso para determinar posibles carencias y/o dificultades en la materia y que quedarán reflejadas en la Evaluación Inicial cualitativa.

Se han detectado caso de ligeras dificultades, pero los criterios de calificación están diseñados para ayudar a este tipo de alumnado con Adaptaciones metodológicas y NO significativas.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Las actividades complementarias y extraescolares mejoran el nivel educativo, las relaciones interpersonales y aumentan la motivación de los alumnos. Además, contribuyen a mejorar la convivencia en el centro. En consecuencia, entendemos que estas actividades son sumamente enriquecedoras para nuestro alumnado.

La educación, si se quiere que sea integral, ha de tener en cuenta conceptos, aspectos, campos e intereses que van más allá de las aulas, de los libros, de las tareas obligatorias o del temario. Todos somos conscientes de que debemos preparar a nuestros alumnos y alumnas intelectualmente, pero, además, han de estar preparados para el trabajo, para el ocio, para las relaciones con los otros, para saber adaptarse a situaciones, personas y grupos diferentes utilizando su creatividad y su iniciativa. En esa preparación, las actividades complementarias y extraescolares juegan un papel primordial para conseguir esa educación integral que aspiramos conseguir para nuestro alumnado.

El Decreto 75/2010, de 11 de noviembre, en su “Sección quinta. Departamento de actividades complementarias y extraescolares” establece, en su artículo 4, que son actividades complementarias aquellas que, formando parte de las programaciones didácticas, contribuyen a la consecución de los objetivos de alguna materia y se realizan durante la jornada escolar de un día lectivo, como máximo.

Por otro lado, en su artículo 6, especifica que son actividades extraescolares aquellas que se realicen fuera de la jornada escolar, pudiendo, en su caso, ocupar dicha jornada previa autorización del Servicio de Inspección de Educación. Son voluntarias para los alumnos y en su organización y desarrollo participará el profesorado que las ha programado. Las actividades extraescolares no serán evaluables a efectos académicos.

ACTIVIDAD	CURSO	TEMPORALIZACIÓN
Salidas entorno cercano	Todos	Todo el curso
Naves Gamazo	1º y 3ºESO	2º trimestre
Taller Escuela de Cerámica Municipal BARROS	Por determinar	3º Trimestre
Centro Botín (Reflejarte9	4º ESO	2º Trimestre

Feria Enseñanzas Artísticas	1º, 2º y 4º ESO	2º Trimestre
-----------------------------	-----------------	--------------

7. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.

El sistema de recuperación de materias pendientes será llevado a cabo por la jefa de Departamento.

La profesora se pondrá en contacto con el alumnado con materias pendientes y le proporcionará un cuadernillo o láminas que el alumno deberá entregar en la fecha establecida resuelto de forma correcta. Contará, en todo momento con la ayuda de la profesora para resolver dudas. Los alumnos podrán ponerse en contacto con la profesora vía Classroom siempre que lo necesiten.

Se entregarán 3 bloques de láminas, que deberán entregar en las siguientes fechas.

- **1º BLOQUE:** Antes del 13 de diciembre
- **2º BLOQUE:** Antes del de Marzo
- **3º BLOQUE:** Antes del 5 de Mayo.

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

La normativa en vigor nos indica que, con objeto de facilitar la evaluación del aprendizaje del alumnado y los procesos de enseñanza-aprendizaje y la propia práctica docente, se deben incluir en la programación indicadores de logro relativos, entre otros aspectos, a:

- Resultados de la evaluación en cada una de las áreas o materias en relación con el grado de desarrollo de las competencias clave y el progreso del alumnado en el conjunto de los procesos de aprendizaje
- Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos al desarrollo de las competencias clave por parte del alumnado y a la mejora del clima del aula y del centro.
- Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
- Eficacia de las medidas de atención a la diversidad que se han implantado en el curso
- Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesible, adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permiten la valoración objetiva de todo el alumnado

Para valorar los indicadores de logro, podemos plantear los siguientes aspectos:

- Si las actividades de evaluación están contextualizadas, es decir, plantean problemas o situaciones de la realidad. En esta programación, todas las unidades están contextualizadas a través de una ciudad, país o continente como marco referencia y nexo de unión de todas las unidades y, sobre todo, con el punto de partida de un artista de referencia, en el que hay una paridad entre la elección de mujeres y hombres.
- Si las actividades de evaluación son complejas en el sentido de requerir otros saberes y poder interrelacionarse con ellos con sentido. En las unidades que conforman esta programación, se evalúan actividades muy diversas en las que, por supuesto, necesitan y se relacionan con otros saberes.
- Si las actividades son variadas y se presentan en multiformato. En cada unidad, hay al menos, 3 tipos de actividades diferentes. Siempre se realizará una actividad de investigación que se plasmará en forma de presentación o ficha técnica trabajada en el aula de informática y actividades más manipulativas y artísticas más propia de la naturaleza de la materia.
- Si las actividades se ajustan a la naturaleza de los objetos de aprendizaje
- Si las actividades exigen la producción y creación y no una mera reproducción. En todas las unidades partiremos de un referente, pero el cometido en cada trabajo y actividad será la interpretación y el desarrollo con creatividad de cada una de las tareas.
- Si las actividades son enriquecedoras en su proceso y no solamente en los resultados. Importante valorar los procesos de trabajo en esta materia, ver como el alumno soluciona problemas que se van planteando en la ejecución sin entrar tanto en el resultado final.
- Si las actividades posibilitan respuestas con diferentes niveles de calidad. Esto es importante y hace referencia directa a la atención a la diversidad y a la obtención de resultados en relación con el nivel de partida de cada alumno y sus posibilidades.
- Si los resultados son satisfactorios para el alumnado (superan un 90% de aprobados, por ejemplo). Si no es así, habrá que revisar donde podemos actuar como docentes en la mejora de los resultados.
- Si nuestras explicaciones son claras y están convenientemente graduadas en complejidad. Al ser un grupo no muy numeroso y dado las características del tipo de alumnado la comprobación individual del grado de comprensión es importante.
- Si proporcionamos intereses cercanos a los alumnos. Se intenta, en la medida de lo posible, conocer bien a cada alumno, aficiones, intereses etc... Para ello, en esta programación, en la unidad uno, se ha planteado con actividades destinadas a que los alumnos se conozcan y se den a conocer.

- Si proponemos tareas que van más allá del aula. En esta programación, se plantea en la unidad 3, la realización de un mural para el patio del instituto, que, aunque sea muy cercano, ya supone la salida del aula y sobre todo la realización de una actividad “real” para uso y disfrute de toda la comunidad educativa.

El papel de las familias en el proceso de evaluación

Con frecuencia el papel que se da a los padres y madres en el proceso de enseñanza aprendizaje es el de que consigan que sus hijos hagan las tareas, tareas que a menudo son repetitivas y poco creativas. En el proceso de participación de las familias, estas deben colaborar en el reconocimiento de lo que sus hijos deben aprender, en la planificación de las tareas y en saber si sus hijos lo están haciendo bien o cómo progresan en los procesos de evaluación. Debe ser así para que puedan apoyar de manera objetiva la evolución del proceso educativo de sus hijos y colaboren en las medidas de apoyo y refuerzo que se adopten en los centros para facilitar el progreso. La información que se pueda trasladar a los padres siempre resultará útil y relevante para la correcta evolución del alumnado.

Es habitual que informemos por escrito a los padres de los procesos, mediante boletines y modelos propios que aportan información cuantitativa y cualitativa, complementarias en el caso de la evaluación. Enriquecería notablemente este momento recoger también las opiniones y observaciones al respecto.

Los criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente a través de indicadores de logro de los siguientes aspectos:

- Resultados de la evaluación.
- Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
- Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula.
- Eficacia de las medidas de atención a la diversidad.