



Departamento de ARTES PLÁSTICAS PROGRAMACIÓN  
2022/23

cursos pares

## ÍNDICE

# **INTRODUCCIÓN**

### **1. MARCO LEGISLATIVO**

### **2. ORGANIZACIÓN GENERAL**

- 2.1 Organización de la Educación Secundaria Obligatoria
- 2.2 Organización del Bachillerato

### **3. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN**

- 3.1 Fundamentos de las materias del Área.
- 3.2 Características del entorno y el Centro.
- 3.3 Profesores y alumnos.
- 3.4 Distribución de espacios.
- 3.5 Contextualización respecto a la memoria del curso anterior

## **ESO**

### **4. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA Y COMPETENCIAS CLAVE**

- 4.1 Objetivos de la etapa.
- 4.2 Competencias y fines en la ESO.
  - 4.3.1 Fines del currículo de ESO.
  - 4.3.2 Competencias clave.

### **5. METODOLOGÍA**

- 5.1 Principios metodológicos.
- 5.2 Estrategias metodológicas.
- 5.3 Agrupamientos.
- 5.4 Actividades.
- 5.5 Tiempos.
- 5.6 Espacios.
- 5.7 Recursos materiales y didácticos.

### **6. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**

#### **6.1 Contribución del área a las competencias clave**

#### **6.2 CURSO 2º de ESO EPVA**

- 6.2.1 Contenidos de 2º de ESO
- 6.2.2 Evaluación de 2º de ESO

6.2.2.1 Criterios de evaluación de 2º de ESO

6.2.2.2 Instrumentos de evaluación de 2º de ESO

6.2.3 Concreción de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con competencias

6.2.4 Secuenciación de los contenidos de 2º de ESO

### **6.3 CURSO 4º de ESO EPVA**

6.3.1 Contenidos de 4º de ESO

6.3.2 Evaluación de 4º de ESO

6.3.2.1 Criterios de evaluación de 4º de ESO

6.3.2.2 Instrumentos de evaluación de 4º de ESO

6.3.3 Concreción de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con competencias y priorización

6.3.4 Secuenciación de los contenidos de 4º de ESO

## **7. TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN**

7.1 Contribución del área a las competencias clave

7.2 Contenidos de TAE

7.3 Evaluación de TAE

7.3.1 Criterios de evaluación de TAE

7.3.2 Instrumentos de evaluación de TAE

7.4 Concreción de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con competencias y priorización

7.5 Secuenciación de los contenidos de TAE

## **8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL ÁREA**

## **9. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE EL ÁREA**

## **10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA**

## **11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

11.1 Medidas de Centro.

11.2 Medidas de Aula.

# **BACHILLERATO**

## **12. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN EL BACHILLERATO**

## **13. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO A LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS**

## **14. METODOLOGÍA**

14.1 Estrategias metodológicas.

14.2 Tiempos.

14.3 Agrupamientos.

14.4 Espacios.

14.5 Recursos materiales y didácticos.

14.6 Actividades.

## **15. DIBUJO TÉCNICO II**

15.1 Bloque de contenidos de Dibujo Técnico I.

15.2 Evaluación

15.2.1 Criterios de evaluación de Dibujo Técnico

15.2.2 Instrumentos de evaluación

15.3 Concreción de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con competencias y priorización

15.4 Secuenciación de contenidos

## **16. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO**

## **17. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA**

## **18. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA**

## **19. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

14.1 Medidas de Centro.

14.2 Medidas de Aula.

## **20. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE DIBUJO ARTÍSTICO A LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS**

## **21. METODOLOGÍA**

21.1 Estrategias metodológicas.

21.2 Tiempos.

21.3 Agrupamientos.

21.4 Espacios.

21.5 Recursos materiales y didácticos.

21.6 Actividades.

## **22. DIBUJO ARTÍSTICO I**

22.1 Bloque de contenidos de Dibujo Artístico I.

22.2 Evaluación

22.2.1 Criterios de evaluación de Dibujo Artístico I

22.2.2 Instrumentos de evaluación

22.3 Concreción de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con competencias y priorización

22.4 Secuenciación de contenidos

## **23. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE DIBUJO ARTÍSTICO I**

## **24. DIBUJO ARTÍSTICO II**

24.1 Bloque de contenidos de Dibujo Artístico II

## 24.2 Evaluación

### 24.2.1 Criterios de evaluación de Dibujo Artístico II

### 24.2.2 Instrumentos de evaluación

## 24.3 Concreción de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con competencias y priorización

## 25. 4 Secuenciación de contenidos

## 26. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE DIBUJO ARTÍSTICO II

## 27. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA

## 28. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

## 29. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

### 14.1 Medidas de Centro.

### 14.2 Medidas de Aula.

## 1. MARCO LEGISLATIVO

El marco y el alcance legal por el que se regirá la presente programación será el siguiente:

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Decreto 40/2015, de 15/06/2015, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria y Bachillerato de la Comunidad Autónoma de Castilla La-Mancha.
- Orden de 15/04/2016, de la consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación del alumnado en bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- Orden de 14/07/2016, de la consejería de Educación, cultura y Deportes, por la que se regulan los Programas de Mejora del Aprendizaje y del rendimiento en los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma.
- Orden ECD/462/2016 de 31 de marzo, por la que se regula el procedimiento de incorporación del alumnado a un curso de Educación Secundaria Obligatoria o de Bachillerato del sistema definido por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para ...
- Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- Resolución de 26/01/2019, de la Dirección General de Programas, Atención a la Diversidad y Formación Profesional.
- Decreto 138/2002 de CLM de 8 octubre de 2002 sobre la Atención a la diversidad.
- El PEC (Proyecto Educativo de Centro) que marca las líneas generales y señas de identidad del centro educativo.

## 2. ORGANIZACIÓN GENERAL

### 2.1 Organización general de la Educación Secundaria Obligatoria

#### Primer ciclo de ESO (que comprende los tres primeros cursos de la etapa)

Segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria. Los alumnos cursarán Educación Plástica, Visual y Audiovisual dentro del grupo II, de materias específicas obligatorias y podrán cursar además Taller de Arte y Expresión, englobada en el grupo III, de materias específicas de opción y de libre configuración autonómica; a elegir junto con Francés (segunda lengua extranjera) e Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial. TAE no se oferta en el programa de plurilingüismo pero sí se oferta en PMAR

#### Segundo ciclo de ESO (cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria)

Los alumnos elegirán entre una de estas dos opciones:

Opción de enseñanzas académicas para la iniciación al Bachillerato:

Los alumnos podrán cursar Educación Plástica, Visual y Audiovisual al estar englobada en el grupo IV de materias específicas de opción y de libre configuración autonómica, en un primer bloque conjuntamente con Cultura Científica y Tecnologías de la información o en un segundo bloque en el que se elige entre Francés (segunda lengua extranjera) y Artes Escénicas y Danza. Deberán elegir una materia de cada bloque.

Opción de enseñanzas aplicadas para la iniciación a la Formación Profesional:

Los alumnos podrán cursar Educación Plástica, Visual y Audiovisual al estar englobada dentro del grupo IV de materias específicas de opción en un primer bloque conjuntamente con Artes Escénicas y Danza y Francés (segunda lengua extranjera), o en un segundo bloque junto con Cultura Científica. Deberán elegir una materia de cada bloque.

En el programa de plurilingüismo no se contempla la asignatura.

### 2.2 Organización del Bachillerato

#### Segundo curso de Bachillerato (modalidad de Ciencias)

Los alumnos elegirán entre las materias del grupo II (materias troncales de opción. El alumno podrá cursar una materia a elegir entre Dibujo Técnico II y Química en uno de los dos bloques de este grupo.

Además, los alumnos elegirán dos materias del Grupo III (materias específicas de itinerario y comunes) entre las que están Dibujo Artístico II, junto con Fundamentos de Administración y Gestión, Historia de la Música y de la Danza, Psicología, Segunda Lengua Extranjera II (Francés), Tecnología Industrial II, Tecnologías de la Información y la Comunicación II, geología, y Biología.

## 3. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACION

### 3.1 Fundamentos de las materias del área

La materia de Educación Plástica y Visual y la de Taller de Artes Plásticas y Diseño tienen como finalidad dar al alumnado herramientas para comprender la realidad natural, social y cultural, y para que sea capaz de expresar de forma creativa sentimientos, ideas y experiencias

La finalidad de la materia de Dibujo Técnico y Dibujo Artístico es la de proporcionar a los alumnos formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacitará a los alumnos para acceder a la educación superior.

### 3.2 Características del Entorno y el Centro

El centro se ubica en el casco histórico de Toledo.

Se trata de un entorno artístico-cultural, de extraordinario carácter patrimonial, con salón de actos, biblioteca, gimnasio, laboratorios y aulas convertidas en espacios específicos de área, y que cuenta con la infraestructura que brinda el casco histórico de la capital castellano-manchega y su privilegiado entorno patrimonial. También es extraordinario el entorno paisajístico, que permite el acceso a espacios naturales de primer orden en la ribera del río Tajo, con paseos trazados y seguros que permiten valiosas salidas

con prácticas externas.

El nivel socioeconómico y cultura de la zona es medio, si bien con la actual crisis económica ha sufrido una notable recesión, y son varios los alumnos que no cuentan con recursos suficientes para traer el material propio de la asignatura.

El instituto consta de un edificio principal de dos plantas en la zona de entrada por la calle Bajada de San Juan de los Reyes (1), y dos en la zona de entrada de coches junto a la puerta del Cambrón. En la primera figuran los despachos de Dirección, Jefatura de Estudios y Secretaria, así como los laboratorios de Física y Química, Ciencias de la Naturaleza, aula de Música, aula de Plástica, aula de Dibujo Técnico y los distintos departamentos, además de aulas destinadas a ESO. En la otra zona (2), y en edificios próximos de dos plantas, se encuentran el gimnasio el salón de actos y las aulas destinadas a 4º de ESO y a Bachillerato. En la última zona construida (3) están el aula Althia, y los talleres de Tecnología.

En definitiva, es un centro dotado de espacios acordes con la normativa que regula su asignación, y cuya implantación está más que consolidada en el casco histórico de Toledo.

### 3.3 Profesores y Alumnos

#### Profesores.

Los profesores con que cuenta el Departamento para este curso son: Prado Domínguez Navarro que impartirá EPVA de 2º ESO y 4º ESO, Proyectos de Arte en 1º ESO y DT de 2º de bachillerato; y María Teresa Ayuso Gómez, Jefa del Departamento que impartirá EPV de 3º y 4º de ESO, TAE en 2º ESO y DIT de 1º de bachillerato

#### Alumnado.

Como característica fundamental el alumnado es heterogéneo no solo por la diversidad de su procedencia, estratos sociales y culturales sino también por su diversidad de intereses e implicación en las materias.

La procedencia del alumnado es mayoritariamente de colegios públicos de la propia zona y de pueblos cercanos a Toledo.

El porcentaje de alumnos que abandonan el instituto sin haber titulado es muy bajo, el índice de aprobados en las materias del departamento es satisfactorio

### 3.4 Distribución de espacios

Las clases se desarrollarán, durante este curso principalmente en el aula de Dibujo que ha sido recuperada. Algunas horas se completan con la anterior aula de plástica que se mantiene este curso como aula de curso y no de materia. Dibujo técnico se imparte en las aulas de grupo y en las de audiovisuales

### 3.5 Contextualización respecto de la memoria del curso anterior

A pesar del escollo que supuso para el proceso educativo la enorme cantidad de medidas derivadas de la actual situación de pandemia, los contenidos y principales objetivos de las diferentes materias se han completado y obtenido satisfactoriamente, si bien, en el caso de 1º de bachillerato no con el grado de profundidad deseado debido a las dificultades que la semipresencialidad suponía para proyectar lo tratado en clase al alumnado que estaba en casa.

En el presente curso, en DIT de 2º se desarrollarán los contenidos relativos a curvas cónicas y se profundizará en algunos temas se imparten tanto en 1º como en 2º como la homología y la afinidad

En cuanto a los contenidos de ESO, seguimos sin poder desarrollar aquellos en los que se utilizan técnicas húmedas por falta de espacios adecuados para ello

# ESO

## 4. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA Y COMPETENCIAS CLAVE

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

### 4.1. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

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

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

### 4.2 Competencias y fines en la educación secundaria obligatoria

#### 4.3.1 Fines del currículo de ESO

De acuerdo con el artículo 10 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, la Educación Secundaria Obligatoria se orientará a la consecución de los siguientes fines:

- a) Adquisición por el alumnado de los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico.



- b) Desarrollo y consolidación en el alumnado de hábitos de estudio y de trabajo.
- c) Preparación para la incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral.
- d) Formación para el ejercicio de sus derechos y obligaciones como ciudadanos. Estas competencias las alcanza el alumnado a través del currículo formal, de las actividades no formales y de las distintas situaciones a las que se enfrenta en el día a día, tanto en el Centro, como en casa o en la vida social.

#### 4.3.2 Competencias clave

Las competencias clave del currículo serán las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

## 5. METODOLÓGÍA

### 5.1 Principios metodológicos

Para su selección nos hemos basado en Ley Orgánica 2/2006, de educación, de 3 de Mayo, que en su artículo 26 marca los principios metodológicos y en Decreto 69/2007, del 29 de mayo que dedica su ANEXO IV, concretamente el apartado 2.3, a orientar la toma de decisiones en el aspecto metodológico.

Los principios metodológicos serán, por tanto, los siguientes:

**1. Trabajo cooperativo.** El grupo clase constituye el espacio de aprendizaje natural y deberá utilizarse y potenciarse mediante el trabajo cooperativo. De este modo, el trabajo cooperativo se convierte en una estrategia de ayuda que implica al conjunto del alumnado.

**2. Construcción de aprendizajes significativos.** Por aprendizaje significativo se entiende aquel que establece vínculos entre los nuevos contenidos y los que ya se tienen. Para conseguirlo es necesario que el nuevo conocimiento sea funcional, relevante y esté correctamente estructurado.

**3. La motivación del alumnado.** La motivación del alumnado hacia el aprendizaje aumenta cuando conoce el sentido de lo que hace; tiene posibilidad de implicarse en la tarea desde la definición de los objetivos hasta la evaluación, pasando por la posibilidad de elección de las actividades; puede aplicar lo aprendido en otras situaciones y se le da la posibilidad de compartir socialmente el aprendizaje.

**4. Actividades variadas.** Serán diferenciadas y adaptadas a la diversidad del alumnado. El apoyo por parte de la profesora será gradual en función del progresivo desarrollo de la autonomía de los aprendizajes.

**5. El clima del aula** reducirá al mínimo las interferencias, para ello se tendrán en cuenta algunas variables del clima escolar que parecen tener gran incidencia en el aprendizaje: Que el profesorado posea grandes expectativas sobre sus alumnos y alumnas y sea capaz de transmitirse las. Un ambiente escolar disciplinado, con unas normas consensuadas como resultado de una negociación con el grupo de estudiantes. La existencia de un proyecto educativo de Centro, asumido por la comunidad educativa, con prioridades claras en el aprendizaje, que basa la eficacia en una acción docente conjunta y coherente. El trabajo en equipo del profesorado que se implica en tareas de innovación e investigación sobre los problemas de aprendizaje y su propia práctica, lo que les acerca a las tareas de creación y le aleja del pesimismo en la profesión docente.

**6. Revisión del aprendizaje.** Que plantea el desarrollo de habilidades que permitan la autocorrección y la corrección compartida por parte del alumnado.

**7. Comunicación fluida con la familia.** Para que el alumnado controle las variables que intervienen en el estudio, facilitando así el aprendizaje autónomo y sentando las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida.

**8. Autoconocimiento y conocimiento de las circunstancias que les rodean,** para

facilitar la toma de decisiones de forma comprometida y eficaz sobre su futuro académico y profesional, en colaboración con la familia.

## 5.2 Estrategias metodológicas

La labor principal del docente especialista en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual es encauzar, orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión. La emoción del descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística, la meta es la formación de un alumnado más sensible y consciente, y el proceso que nos lleva a alcanzar ese objetivo.

Los contenidos de la materia, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible, sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que son vinculables al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se recomienda, por lo tanto, una programación de actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

Como conclusión de todo lo expuesto en los párrafos anteriores, las estrategias que seguiremos dentro del aula serán básicamente cinco:

1. El fomento de la participación activa. Para poder llevar a cabo esto debemos incluir en los contenidos y las imágenes la realidad más cercana del alumnado, sus intereses e inquietudes; además debemos fomentar la participación en actividades plásticas del centro (creación de logotipos de los proyectos del Instituto, participación en la elección de motivos para la página web, participación en concursos artísticos, realización de carteles para jornadas culturales, realización de vídeos didácticos o relativos a la realidad del Centro, participación en las actividades y convocatorias artísticas del Ayuntamiento de la localidad, elección de postres o trabajos de alumnos para exposiciones en las zonas comunes del Centro como pasillos o muros y en las corcheras y paredes de las aulas de plástica durante todo el curso, etc.) consiguiendo así que el alumno tenga un papel relevante y hasta protagonista en la construcción de la vida escolar.

2. La aplicación de razonamientos lógicos e intuitivos. Los contenidos de la materia han de contribuir al desarrollo de los dos hemisferios del cerebro que han de servir para comprender y desarrollar nuevas ideas y formas de expresión gráfico-plásticas. Esto se puede lograr cuando son los propios alumnos y alumnas los que se hacen las preguntas y buscan las soluciones. Para conseguir esta utilizaremos estrategias que van desde la traducción, interpretación y expresión de mensajes artísticos hasta la interpretación y

trasposición de diferentes lenguajes artísticos (música, videoarte, literatura, percepciones sensoriales etc).

3. El trabajo cooperativo. Los alumnos y alumnas afrontarán la resolución de problemas y la exposición de ideas de forma cooperativa. El trabajo en equipo en este caso será esencial, puesto que favoreceremos que se produzca un trasvase de conocimiento, que al ser entre iguales, favorece de nuevo un aprendizaje de tipo significativo. Para conseguir esto organizaremos actividades de grupo que supongan una interdependencia de sus miembros para obtener un resultado final, procurando un reparto del trabajo equitativo en el que la función de cada cual sea clara y única; también se fomentará la participación democrática del alumnado en la vida escolar utilizando sistemas de elección de trabajos para conseguir cada curso que las exposiciones de las aulas de plástica sean resultado directo de la actividad o de la elección de los propios alumnos con escasa intervención del profesor.

4. El uso de las nuevas tecnologías. En este caso nos referimos al uso de material audiovisual, tanto por parte del profesorado, como por parte de los alumnos y alumnas y al uso de Internet y de programas informáticos de tratamiento de imagen digital o diseño gráfico. Cuando los contenidos y la disponibilidad de los medios lo permitan se utilizarán estos medios, que ya son de uso habitual para el alumnado y para determinadas creaciones gráficas o artísticas, de uso imprescindible

5. La lectura comprensiva como base del aprendizaje y como fuente de enriquecimiento personal. Las actividades de desarrollo estarán basadas fundamentalmente en la lectura comprensiva y en la interpretación de dibujos, imágenes publicitarias o artísticas, y en general de códigos estéticos de todo tipo.

6. La utilización de unidades didácticas flexibles tanto en la complejidad de sus contenidos como en los procedimientos de resolución o en su aplicación dentro de Proyectos más amplios, consiguiendo así atender a las necesidades particulares de los alumnos sea cual sea su capacidad siempre que el alumno no necesite un PTI en cuyo caso puede utilizarse el mismo material u otro distinto.

### 5.3 Agrupamientos

Los grupos de Educación Plástica no tienen ningún tipo de desdoble ni apoyo ni refuerzo para ACNEEs y ACNEAEs, por lo que en el aula está siempre la clase completa.

Los alumnos están distribuidos en mesas bajas y mesas altas, juntas, donde se sitúan en pequeños grupos.

La disposición de los alumnos en el aula depende cada año de los acuerdos que se toman en el Departamento al iniciar el curso, supeditadas a las circunstancias sociosanitarias, personales, y de comportamiento en las que tiene que trabajar el alumnado; aunque en circunstancias normales se trabaja en grupo.

El agrupamiento favorece el desarrollo social e intelectual, puesto que permite cotejar distintos puntos de vista con el propio. Además se trata de un elemento de desarrollo personal, que aumenta la motivación, amplía las expectativas del alumnado y la autoestima. Por todo esto es indudable su valor como elemento de atención a la diversidad.

Para conseguir que la interacción entre los miembros del grupo clase sea enriquecedora será preciso aplicar el principio de flexibilidad en los agrupamientos, que tendrá en cuenta no sólo el número de participantes y la identidad de los componentes, sino también el tiempo y el espacio que abarca la modalidad de trabajo. Cada fórmula de agrupamiento posee unas características y desarrolla habilidades específicas, por lo que dependiendo de la actividad habrá que recurrir a una modalidad. Las diversas modalidades de agrupamiento son:

TRABAJO INDIVIDUAL	Facilita la reflexión, la asimilación de tareas minuciosas y el detalle, a nivel personal.
GRUPOS PEQUEÑOS (De 2 a 5 miembros)	Abre nuevas perspectivas y desarrolla la capacidad de colaboración, permitiendo un desarrollo de actividades concretas.
GRUPOS COLOQUIALES	Específicos para el desarrollo de proyectos, experiencias, discusión, etc., permitiendo el intercambio de ideas y la confrontación de perspectivas.
GRUPO CLASE	Para exposición y debate de ideas. Experiencias y trabajos. Síntesis y conclusiones.
GRAN GRUPO (Varias clases)	Para actividades complementarias, y extraescolares

## 5.4 Actividades

Para respetar el ritmo y los estilos de aprendizaje del alumnado de modo coherente y favorecer la consecución de los objetivos, se propone una variada selección de actividades que podemos agrupar en distintos tipos:

→ Actividades en el aula. Las actividades que se van a desarrollar dentro del aula tienen que ser diseñadas siguiendo tanto los principios metodológicos como las estrategias ya mencionadas. Estas actividades tienen que superar la concepción más clásica de las mismas, y buscar desarrollar en los alumnos y alumnas aprendizajes significativos. Esto sólo es posible cuando el alumno o alumna se siente el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Serán de diferentes tipos y estarán encaminadas desarrollar capacidades y competencias mediante la realización de proyectos trimestrales:

1. Actividades iniciales o introductorias, dirigidas a detectar conocimientos previos y ubicar en la historia los contenidos a tratar. Se realizan para conocer las ideas, opiniones, aciertos y errores conceptuales que posee el alumnado sobre los contenidos a desarrollar (ejemplo: lluvia de ideas, respuestas diversas a preguntas realizadas por el profesorado, etc.).

2. Actividades investigadoras o experimentales, que requieren autonomía y capacidad para buscar la información donde se encuentre, utilizando los medios gráficos, plásticos e informáticos adecuados a la actividad planteada

3. Actividades de síntesis y de desarrollo. (Exposición de nuevos contenidos y realización de ejercicios sencillos).

4. Actividades finales, dirigidas a la conclusión de la unidad didáctica o del proyecto

A su vez, este tipo de actividades se desarrollará de forma individual o en grupo

→ Actividades complementarias.

Desarrolladas en aquellas unidades didácticas que lo requieran, en proyectos del Área o en proyectos de Centro. Se realizarán en el Centro, dentro o fuera del aula, durante una mañana completa o parte de ella y generalmente en grupos.

Para este curso está previsto realizar las siguientes actividades complementarias:

-Charlas de artistas en activo.

-Pintura y dibujo al aire libre.

-Cuantas actividades de interés pedagógico se puedan realizar sin alterar la esencia de la programación del Área, de forma espontánea o no prevista en esta.

-Visita guiada por Toledo para 1º de ESO

-Visionado de películas de cine social, en horario de mañana, para escolares,

proyectadas con carácter didáctico en el ciclo de Cine Social de Castilla-La Mancha

→ Actividades extraescolares. Los objetivos de estas actividades serán: lograr acercarse a la realidad a través de diversas situaciones concretas, despertar curiosidad entre el alumnado, satisfacer sus necesidades e intereses en relación con un tema específico o en una situación concreta, conocer y apreciar el patrimonio histórico-artístico que les rodea, conocer la actividad de artistas plásticos nacionales y extranjeros, realizar dibujos de paisajismo y creatividad al aire libre, etc.

Como principio el Departamento siempre organiza actividades para niveles completos evitando así exclusiones o comparaciones entre aulas por parte de los chicos, sin embargo durante este curso se podrán realizar excursiones asociadas al profesor y no al nivel; esto se debe a la dificultad que se ha observado durante estos años para acceder a museos con grandes grupos, que han de dividirse y hacer visitas escalonadas para las que no se tiene suficiente profesorado. Estas excursiones se pueden planificar con otros departamentos didácticos a fin de hacer las salidas interdisciplinares.

Se propondrán visitas a los diferentes museos y centros de exposiciones nacionales y regionales en el siguiente curso

### 5.5 Los tiempos

La organización del tiempo es fundamental para el correcto desarrollo del trabajo de las unidades. En cada sesión de trabajo, tanto al principio como al final de la misma, unos minutos para poder recapitular ideas ya trabajadas.

Es importante crear rutinas de trabajo en nuestro alumnado, que no sólo favorecerán la marcha de la acción didáctica, sino que además será positivo para su vida diaria fuera del aula.

Al principio de cada clase un par de alumnos voluntarios se hacen cargo de repartir el material necesario para comenzar la clase, al principio de cada unidad didáctica se les explican los conceptos y los procedimientos, especificando con claridad cuales son los objetivos de esta y qué es lo que se valora en cada proyecto o en cada unidad didáctica y cada día o cada semana se les recuerda aquello que consideremos más relevante o que necesita un refuerzo o una ampliación y los objetivos de la actividad, permitiendo después que el aula de plástica cumpla su función de taller, pues es en él donde se realizará la mayor parte de los trabajos, siendo escaso el tiempo que los alumnos han de dedicarles en casa.

### 5.6 Los espacios

El Departamento cuenta con dos aulas de Plástica de buen tamaño que permiten tener unas dependencias cerradas con llave para guardar material didáctico de las aulas, material de los alumnos y trabajos que no están terminados, no están secos o su tamaño impide un transporte cómodo.

Como norma general los grupos reciben las clases en una misma aula, salvo excepciones debidas a criterios organizativos del Centro

### 5.7 Recursos materiales y didácticos

Los materiales curriculares y recursos utilizados para la enseñanza de esta materia deben cumplir la función de mediación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y dentro de ésta deben perseguir fundamentalmente la motivación captando la atención del alumnado y el aporte de recursos e información suficiente para investigar contenidos o resolver actividades:

- Fuentes impresas: Cuadernos de trabajo diseñados, textos y actividades extraídos de libros disponibles en el departamento y en la biblioteca del Centro. Textos procedentes de diversas páginas de Internet, prensa, manuales y revistas. Fotocopias de contenidos y/o actividades. Material bibliográfico (monografías, enciclopedias, biografías, etc.)

- Medios audiovisuales: Ordenador portátil y cañón de proyección, documentales,

fotografías, y películas.

- Otros recursos materiales: Pizarra, como elemento clave de síntesis, materiales para la elaboración de carteles, murales, juegos, colecciones de cuerpos geométricos, elementos para la experimentación con la línea, el color, la textura y el volumen etc

6.

7.

8.

## 9. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

### 6.1 Contribución del área a las competencias clave

Esta área, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

**Conciencia y expresiones culturales.** El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación plástica visual y audiovisual ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

**Comunicación lingüística.** Será desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, tanto de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia.

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad con la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

**Competencia digital.** Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

**Aprender a aprender.** Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

**Competencias sociales y cívicas.** A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la

capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

## 6.2 CURSO 2º de ESO EPVA

### 6.2.1 contenidos de 2º de ESO

Los contenidos se distribuirán, sin desatender ninguno, al servicio de cada proyecto en función de diferentes circunstancias:

- El uso comunitario de las aulas de plástica puede obligar a dar clase fuera de estas impidiendo el uso de muchos materiales, espacios grandes, pilas de agua etc.
- Los intereses de nuestro alumnado son muy diferentes según quedan configurados los grupos por lo que deberemos atender a esa diversidad en función de la motivación que se detecte
- Los conocimientos del profesorado itinerante y del fijo son suficientes para desarrollar cualquier programación pero sus conocimientos en algunas áreas pueden ser muy motivadores y adecuados para los alumnos y los profesores del departamento en la creación de nuevas y diferentes unidades didácticas

**-CONTENIDOS TRANSVERSALES** que se trabajarán o tratarán dentro de los proyectos o trabajos de clase:

La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional, la prevención de la violencia por razón de sexo, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico, el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes, el espíritu emprendedor y el fomento de la igualdad de oportunidades

## 6.2.2 Evaluación de 2º de ESO

### 6.2.2.1 Criterios de evaluación de 2º de ESO

La evaluación es quizás uno de los elementos claves de la programación, ya que da cuenta del grado de desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje, permitiéndonos su modificación y adaptación a los alumnos y alumnas.

La evaluación es, por tanto, un proceso imprescindible en toda programación. Es un elemento de comprobación y de orientación, pero también de retroalimentación en cuanto que permite redefinir objetivos y estrategias, es decir, reprogramar. Por tanto, se concibe como un proceso continuo y formativo, que atiende no sólo a los aspectos cuantitativos sino, también a los cualitativos. Este proceso evaluador estará basado en la consecución de los objetivos del Área y de las competencias básicas, concretados mediante los indicadores propuestos para cada proyecto

Evaluamos el proceso de enseñanza-aprendizaje en sí, el trabajo del alumnado y su participación en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, la actividad

docente, los recursos didácticos, incluso el propio currículo programado. Además, la evaluación se concibe como un proceso continuo y formativo, que atiende no sólo a los aspectos cuantitativos sino, también a los cualitativos.

De esta forma la evaluación se convierte en un instrumento al servicio del proceso de enseñanza y de aprendizaje, siendo su finalidad la información, la valoración y la toma de decisiones. Constituye un punto de referencia para la planificación y el desarrollo de la intervención educativa, la aplicación de refuerzo educativo, la elaboración y aplicación de adaptaciones curriculares.

Las características del proceso son:

- Generar expectativas positivas en los alumnos y alumnas. Se precisa un esfuerzo especial para darles la seguridad de que pueden llegar a hacer bien las cosas.
- Ajustar el proceso de enseñanza a la capacidad de aprendizaje del grupo
- Ampliar los instrumentos de evaluación más allá de lo que supone la actividad individual y en grupo del alumnado, utilizando la memoria del Departamento para la autoevaluación.
- Planificar mejoras.
- Potenciar el papel del examen y la corrección de trabajos como instrumento de aprendizaje desde tres puntos de vista:
  - 1) Valorando las actividades desarrolladas de una forma coherente tanto en la elaboración y fundamentación de creaciones artísticas como en la interpretación de los resultados obtenidos.
  - 2) Discutiendo el resultado al corregirlo: las posibles respuestas, los errores aparecidos, la persistencia de preconcepciones, etc. Estas actividades constituyen un instrumento de autorregulación muy eficaz.
  - 3) Solicitando a los alumnos que rehagan de nuevo el trabajo y vuelvan a entregarlo. Ello contribuye muy eficazmente a afianzar lo aprendido.

Por tanto, la evaluación implica: la adopción de unos criterios, la recogida de información utilizando instrumentos y formas concretas, la interpretación de las informaciones obtenidas y la toma de decisiones.

Los criterios de evaluación aquí expuestos tienen como misión especificar concretar qué es lo que se va a evaluar, no obstante estos puntos a evaluar quedarán recogidos en tres tipos de bloque para ser tratados como estándares de aprendizaje en cada unidad didáctica o proyecto. Los bloques son: conocimientos, procedimientos y actitud.

1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico- plásticas secas, húmedas y mixtas.
2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: Línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades de la luz y el color pigmento.
6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.
7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.
10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.
11. Analizar y realizar comics aplicando los recursos de manera apropiada.
12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.



14. Comprender los conceptos de punto, línea y plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.
15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.
16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.
17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.
18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide, y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones.
20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.

#### 6.2.2.2 Instrumentos de evaluación

Son los mecanismos que emplearemos para recoger información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la programación utilizaremos los siguientes:

- La observación sistemática: supone el examen constante, atento y crítico, sobre adquisición de contenidos y consecución de objetivos y competencias. Para ello utilizaremos como instrumento las listas de control que nos permitan plasmar en cada momento datos que después serán valorados, (participación activa en los grupos, conocimientos, realización de tareas de investigación y experimentos, colaboración en la elaboración de murales...)
- La realización, en algunas unidades didácticas, de un examen de contenidos utilizando estos como modo de resolver las preguntas durante la prueba
- La valoración de las exposiciones orales, individuales y en grupo, tanto en el aula como en las actividades complementarias y extraescolares

### 6.2.3 Concreción de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con competencias y priorización

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.</li> <li>• Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.</li> <li>• La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico</li> <li>• La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.</li> <li>• Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color.</li> <li>• El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo.</li> <li>• Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.</li> <li>• Niveles de iconicidad de una imagen.</li> <li>• Análisis del significante y significado de una imagen.</li> <li>• Comunicación audiovisual.</li> </ul>	<p>1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico- plásticas secas, húmedas y mixtas.</p> <p><b>1º evaluación 80% + CIEE 20%</b></p>	<p>1.1. <b>CAA CIEE</b> Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. <b>B</b></p>
		<p>1.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas. <b>B</b></p>
		<p>1.3. <b>CAA CIEE</b> Experimenta con las temperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. <b>I</b></p>
		<p>1.4. <b>CAA CSC CIEE</b> Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico- plásticas. <b>I</b></p>
		<p>1.5. <b>CAA CSC CIEE</b> Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. <b>B</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.</li> <li>• El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos.</li> <li>• El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos.</li> <li>• Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones para dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</li> </ul>	<p>2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b></p>	<p>2.1. <b>CAA CIEE CCEC</b> Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos. <b>I</b></p>
	<p>3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b></p>	<p>3.1. <b>CAA CIEE CCEC</b> Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético. <b>B</b></p>
	<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b></p>	<p>4.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. <b>A</b></p>
		<p>4.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas. <b>B</b></p>
		<p>4.3. <b>CAA CCEC CIEE</b> Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. <b>I</b></p>
		<p>4.4. <b>CAA CIEE</b> Representa objetos del natural de forma proporcionada. <b>I</b></p>
<p>5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b></p>	<p>5.1. <b>CAA CIEE</b> Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. <b>B</b></p>	
	<p>5.2. <b>CAA CD CIEE</b> Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC. <b>A</b></p>	
	<p>5.3. <b>CAA CCEC CIEE</b> Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. <b>B</b></p>	
<p>6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b></p>	<p>6.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo. <b>B</b></p>	
	<p>6.2. <b>CAA CSC CIEE</b> Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas. <b>B</b></p>	
<b>Bloque 2: Comunicación audiovisual</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.</li> </ul>	<p>7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones</p>	<p>7.1. <b>CAA CIEE</b> Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niveles de iconicidad de una imagen.</li> <li>• Análisis del significante y significado de una imagen.</li> <li>• Comunicación audiovisual.</li> <li>• Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.</li> <li>• El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos.</li> <li>• El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos.</li> <li>• Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</li> </ul>	<p>ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b></p>	<p>la percepción. <b>I</b></p> <p>7.2 <b>CAA CIEE</b> Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas. <b>I</b></p>	
	<p>8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b> <b>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</b></p>	<p>8.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Diferencia imágenes figurativas de abstractas. <b>B</b></p> <p>8.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. <b>B</b></p>	
	<p>9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante- significado. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b> <b>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</b></p>	<p>9.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Diferencia significativa de significado. <b>B</b></p> <p>9.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Diseña símbolos gráficos. <b>I</b></p>	
	<p>10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo. <b>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</b> <b>3ª evaluación 80% + 20% CIEE</b></p>	<p>10.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización). <b>A</b></p> <p>10.2. <b>CAA CSC CIEE</b> Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas. <b>B</b></p> <p>10.3. <b>CAA CCEC CIEE</b> Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. <b>I</b></p>	
	<p>11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. <b>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</b> <b>3ª evaluación 80% + 20% CIEE</b></p>	<p>11.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. <b>B</b></p>	
	<p>12. Aprender el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. <b>3ª evaluación 80% + 20% CIEE</b></p>	<p>12.1. <b>CAA CIEE CCEC</b> Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. <b>B</b></p>	
	<p>13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. <b>3ª evaluación 80% + 20% CIEE</b></p>	<p>13.1. <b>CAA CD CIEE</b> Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. <b>A</b></p>	
	<b>Bloque 3: Dibujo técnico aplicado a proyectos</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de</li> </ul>	<p>14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los</p>	<p>14.1. <b>CAA CMCT CIEE</b> Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico. <b>B</b></p>

<p>líneas (recta, semirrecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Plano. Ángulos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.</li> <li>• Los polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</li> <li>• Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Tales.</li> <li>• Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces.</li> <li>• Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.</li> </ul>	<p>distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas. 2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>14.2. <b>CAA CMCT CIEE</b> Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. <b>B</b></p>
	<p>15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos. 2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>15.1. <b>CAA CMCT CIEE</b> Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz. <b>B</b></p>
	<p>16. Conoce las propiedades de los polígonos y los construye a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos. 2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>16.1. <b>CAA CMCT CIEE</b> Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos. <b>I</b></p>
		<p>16.2. <b>CAA CMCT CIEE</b> Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros. <b>B</b></p>
		<p>16.3. <b>CAA CMCT CIEE</b> Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular. <b>I</b></p>
		<p>16.4. <b>CAA CMCT CIEE</b> Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Tales. <b>B</b></p>
	<p>17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y rectas. 2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>17.1. <b>CAA CMCT CIEE</b> Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. <b>A</b></p>
	<p>18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>18.1. <b>CAA CMCT CIEE</b> Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos. <b>I</b></p>
<p>18.2. <b>CAA CMCT CIEE</b> Construye espirales a partir de 2 o más centros. <b>I</b></p>		
<p>19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones 2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>19.1. <b>CAA CMCT CIEE</b> Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización. <b>A</b></p>	
<p>20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos. 2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>20.1. <b>CAA CMCT CIEE</b> Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. <b>I</b></p>	

COMPETENCIAS CLAVE	SIGLAS
1. Comunicación lingüística	CCL

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD
4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

### 6.2.4 Secuenciación de contenidos de 2º de ESO

La justificación en el orden y temporalización de las unidades didácticas se hace en base a:

1. Relación a las capacidades de los alumnos y alumnas adecuándose a las mismas en cada momento.
2. Presentación lógica de dichos contenidos.
3. Adecuación a los conocimientos previos de los alumnos.
4. Delimitación, de preguntas clave e ideas eje que den sentido a los contenidos desarrollados.
5. Continuidad y progresión en su tratamiento a lo largo de las diferentes etapas.
6. Organización de las secuencias a partir de un tipo de contenidos que actúa como contenido organizador, y los demás como contenido de soporte.
7. Integración y equilibrio entre los distintos tipos de contenido.
8. Interrelación entre los contenidos de diferentes secuencias, dentro de cada área, y entre distintas áreas, siempre que se consideren oportunas.
9. Presencia de las competencias básicas.

#### 1ª Evaluación

##### EXPRESIVIDAD DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLÁSTICA. PROCESO CREATIVO

- . Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas
- . Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros
- . La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico
- . La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción
- . Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color
- . El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo
- . Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas
- . Niveles de iconicidad de una imagen
- . Análisis del significante y significado de una imagen

#### 2ª Evaluación

##### GEOMETRÍA PLANA Y DESCRIPTIVA

- . Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, semirrecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares) Plano. Ángulos
- . Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz
- . Los polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado
- . Método general de construcción de polígonos regulares. Aplicación del teorema de Tales
- . Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces

- . Curvas técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción
- . Concepto de sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización
- Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL (2ª y 3ª Evaluaciones según calendario y ritmo del grupo)

- . Comunicación audiovisual, imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales
- . El lenguaje del comic. Elementos y recursos narrativos

### 3ª Evaluación

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL (2ª y 3ª Evaluaciones según calendario y ritmo del grupo)

- . Comunicación audiovisual, imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales
- . El lenguaje del comic. Elementos y recursos narrativos
- . El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos
- . Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen

No obstante esta secuenciación, las unidades didácticas podrán desordenarse, fusionarse, desdoblarse o sufrir pequeñas variaciones en función de los intereses, actitudes y circunstancias de cada grupo, de las condiciones de trabajo del Centro en cuanto a disponibilidad de aulas y materiales y de la especialidad de cada profesor de la materia

En el desarrollo de la actividad docente del profesorado ha de tenerse muy en cuenta la atención a la diversidad, las circunstancias en que se produce el proceso de enseñanza-aprendizaje y los proyectos puntuales del Centro. Los intereses del alumnado han ido variando a lo largo de los años, derivando en una creciente atención a los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías; no obstante el uso de las herramientas tradicionales del dibujo técnico y de los lenguajes gráfico plástico no solo es interesante porque desarrolla igualmente la mayoría de las capacidades que propone el área sino que atiende al interés de gran parte de los alumnos. El aprendizaje a través de cualquier herramienta, ya sea como medio o como fin es nuestro objetivo, pero la elección de esta deberá depender siempre de su disponibilidad y de los intereses de los alumnos ya que la motivación siempre impulsa el deseo de trabajar y alimenta la capacidad creadora.

En ocasiones los alumnos con menos habilidades sociales tienen un mundo interior muy rico y una gran capacidad estética que les hace protagonistas ante los demás. Algunos alumnos que están fracasando en muchas asignaturas encuentran un espacio de reconocimiento de su talento en el que nadie les pone a prueba ni sienten que no podrán dar respuesta ante los demás, incluso suelen ser los más abiertos a ayudar a otros.

Nuestro alumnado es muy sensible a nuevas ideas, reacciona de forma más participativa, también es sensible ante la idea de ser el protagonista de espacios del centro físicos y virtuales. Un porcentaje de aproximadamente el 15% ha asistido o asiste a clases de dibujo y pintura en sus pueblos y tiene aptitud sobrada para la representación plástica. En las agrupaciones aleatorias que se dan cada año observamos alumnos que trabajan más motivados en grupo, otros más individualistas, algunos más interesados en lo audiovisual y otros en utilizar las manos para crear, algunos con mucha capacidad de abstracción y otros con muy poca, unos con visión espacial, otros con una intuición inusual para utilizar los lenguajes artísticos, otros con una visión del color y un manejo de los matices que sorprende, en fin, como ocurre, sin duda, con todos aquellos aspectos que trata y desarrolla cualquier asignatura.

El Departamento es de la opinión de que las aptitudes artísticas tanto en el conocimiento de contenidos como en la parte de expresión y comunicación se deben desarrollar desde el disfrute, un aspecto poco tratado en general en las programaciones que realizamos año tras año pero fundamental si queremos acercar al alumnado al mundo de la cultura artística para que sean futuros artistas, restauradores del patrimonio, profesores de Arte, diseñadores, arquitectos, críticos de Arte, galeristas y, muy importante, futuros visitantes inteligentes de museos y galerías, visitantes capaces de disfrutar, leer y comentar una obra de Arte sin ser profesionales de la materia.

La secuenciación de contenidos, su relevancia dentro de cada unidad, los trabajos planteados para su aplicación y la forma de evaluar objetivos y competencias ha de ser abierta y flexible, hacer una planificación exhaustiva de estos aspectos hace muy difícil la atención a la diversidad, y la disponibilidad de ciertos materiales o aulas especiales también es un condicionante para llevar a cabo algunos bloques temáticos programados.

Por todo lo expuesto, en la práctica, los miembros del departamento podrán crear nuevas unidades didácticas que engloben diversos bloques temáticos. Siguiendo una línea que ya se inició hace años este departamento va a trabajar por PROYECTOS y estos se irán construyendo en función de lo ya expuesto: intereses de los alumnos, disponibilidad de recursos y proyectos del área y puntuales del Centro. Al comienzo de curso se hará una previsión de los posibles proyectos a realizar y se irán observando las circunstancias para desarrollar el proceso de enseñanza, de lo que se irá dando cuenta en las reuniones del Departamento.

## **6.3 CURSO 4º de ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

### **6.3.1 Contenidos de 4º de ESO EPVA**

Los contenidos se distribuirán, sin desatender ninguno, al servicio de cada proyecto en función de diferentes circunstancias:

- El uso comunitario de las aulas de plástica puede obligar a dar clase fuera de estas impidiendo el uso de muchos materiales, espacios grandes, pilas de agua etc.
- Los intereses de nuestro alumnado son muy diferentes según quedan configurados los grupos por lo que deberemos atender a esa diversidad en función de la motivación que se detecte
- Los conocimientos del profesorado itinerante y del fijo son suficientes para desarrollar cualquier programación pero sus conocimientos en algunas áreas pueden ser muy motivadores y adecuados para los alumnos y los profesores del departamento en la creación de nuevas y diferentes unidades didácticas

- **CONTENIDOS TRANSVERSALES** que se trabajarán o tratarán dentro de los proyectos o trabajos de clase:

La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional, la prevención de la violencia por razón de sexo, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico, el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes, el espíritu emprendedor y el fomento de la igualdad de oportunidades

### **6.3.2 EVALUACIÓN de 4º de ESO**

La evaluación es quizás uno de los elementos claves de la programación, ya que da cuenta del grado de desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje, permitiéndonos su modificación y adaptación a los alumnos y alumnas.



La evaluación es, por tanto, un proceso imprescindible en toda programación. Es un elemento de comprobación y de orientación, pero también de retroalimentación en cuanto que permite redefinir objetivos y estrategias, es decir, reprogramar. Por tanto, se concibe como un proceso continuo y formativo, que atiende no sólo a los aspectos cuantitativos sino, también a los cualitativos. Este proceso evaluador estará basado en la consecución de los objetivos del Área y de las competencias básicas, concretados mediante los indicadores propuestos para cada proyecto

Evaluamos el proceso de enseñanza-aprendizaje en sí, el trabajo del alumnado y su participación en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, la actividad docente, los recursos didácticos, incluso el propio currículo programado. Además, la evaluación se concibe como un proceso continuo y formativo, que atiende no sólo a los aspectos cuantitativos sino, también a los cualitativos.

De esta forma la evaluación se convierte en un instrumento al servicio del proceso de enseñanza y de aprendizaje, siendo su finalidad la información, la valoración y la toma de decisiones. Constituye un punto de referencia para la planificación y el desarrollo de la intervención educativa, la aplicación de refuerzo educativo, la elaboración y aplicación de adaptaciones curriculares.

Las características del proceso son:

- Generar expectativas positivas en los alumnos y alumnas. Se precisa un esfuerzo especial para darles la seguridad de que pueden llegar a hacer bien las cosas.
- Ajustar el proceso de enseñanza a la capacidad de aprendizaje del grupo
- Ampliar los instrumentos de evaluación más allá de lo que supone la actividad individual y en grupo del alumnado, utilizando la memoria del Departamento para la autoevaluación.
- Planificar mejoras.
- Potenciar el papel del examen y la corrección de trabajos como instrumento de aprendizaje desde tres puntos de vista:
  - 1) Valorando las actividades desarrolladas de una forma coherente tanto en la elaboración y fundamentación de creaciones artísticas como en la interpretación de los resultados obtenidos.
  - 2) Discutiendo el resultado al corregirlo: las posibles respuestas, los errores aparecidos, la persistencia de preconcepciones, etc. Estas actividades constituyen un instrumento de autorregulación muy eficaz.
  - 3) Solicitando a los alumnos que rehagan de nuevo el trabajo y vuelvan a entregarlo. Ello contribuye muy eficazmente a afianzar lo aprendido.

Por tanto, la evaluación implica: la adopción de unos criterios, la recogida de información utilizando instrumentos y formas concretas, la interpretación de las informaciones obtenidas y la toma de decisiones.

Los criterios de evaluación aquí expuestos tienen como misión especificar concretar qué es lo que se va a evaluar, no obstante estos puntos a evaluar quedarán recogidos en tres tipos de bloque para ser tratados como indicadores en cada unidad didáctica o proyecto. Los bloques son: conocimientos, procedimientos y actitud. Estos bloques tendrán su traducción en estándares de aprendizaje en cada unidad didáctica

**1.** Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.

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

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

**3.** Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y la divulgación de las obras de arte.

4. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
5. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
6. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.
7. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.
8. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
9. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.
10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.
11. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
12. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
13. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

#### **6.1.2.2 Instrumentos de evaluación de 4º de ESO**

Son los mecanismos que emplearemos para recoger información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la programación utilizaremos los siguientes:

- La observación sistemática: supone el examen constante, atento y crítico, sobre adquisición de contenidos y consecución de objetivos y competencias. Para ello utilizaremos como instrumento las listas de control que nos permitan plasmar en cada momento datos que después serán valorados, (participación activa en los grupos, conocimientos, realización de tareas de investigación y experimentos, colaboración en la elaboración de murales...)
- La realización, en algunas unidades didácticas, de un examen de contenidos utilizando estos como modo de resolver las preguntas durante la prueba
- La valoración de las exposiciones orales, individuales y en grupo, tanto en el aula como en las actividades complementarias y extraescolares

### 6.3.3 Concreción de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con competencias y priorización

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.</li> <li>• Significado del color.</li> <li>• Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.</li> <li>• Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas.</li> <li>• Experimentación con distintos materiales.</li> <li>• Materiales y soportes según las diferentes técnicas.</li> <li>• Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).</li> <li>• Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.</li> <li>• Utilización de las tecnologías de la información y comunicación para el desarrollo de un proyecto.</li> <li>• Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.</li> </ul>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.</p> <p>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>3ª evaluación 80% + 20% CIEE</p>	<p>1.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual. <b>B</b></p> <p>1.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Cambia el significado de una imagen por medio del color. <b>I</b></p> <p>1.3. <b>CAA CCEC CIEE</b> Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas. <b>B</b></p> <p>1.4. <b>CSC CIEE</b> Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa. <b>B</b></p>
	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>3ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>2.1. <b>CAA CIEE CCEC</b> Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso. <b>B</b></p>
	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.</p> <p>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>3ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>3.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. <b>B</b></p> <p>3.2. <b>CAA CIEE CCEC</b> Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos. <b>B</b></p>
	<p>4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que</p>	<p>4.1. <b>CSC CIEE</b> Mantiene su espacio de trabajo y su material</p>

	<p>comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>3ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades. <b>B</b></p> <p>4.2. <b>CAA CIEE CCEC</b> Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo. <b>B</b></p> <p>4.3. <b>CAA CIEE</b> Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. <b>B</b></p>
	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p> <p>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>5.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. <b>I</b></p> <p>5.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen. <b>B</b></p>
<b>Bloque 2: Dibujo técnico aplicado a proyectos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.</li> <li>• Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.</li> <li>• Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.</li> <li>• Fundamentos y aplicaciones de los sistemas representación: Sistema diédrico. Vistas diédricas. Perspectiva isométrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.</li> <li>• Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto.</li> <li>• Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.</li> </ul>	<p>6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>6.1. <b>CCEC CIEE</b> Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. <b>B</b></p> <p>6.2. <b>CAA CMCT CIEE</b> Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico. <b>B</b></p> <p>6.3. <b>CAA CMCT CIEE</b> Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces. <b>B</b></p> <p>6.4. <b>CAA CMCT CIEE</b> Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños. <b>B</b></p>
	<p>7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>7.1. <b>CAA CMCT CIEE</b> Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. <b>B</b></p> <p>7.2. <b>CAA CMCT CIEE</b> Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. <b>B</b></p> <p>7.3. <b>CAA CMCT CIEE</b> Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de</p>

		representación más adecuado. <b>B</b>
		7.4. <b>CAA CMCT CIEE</b> Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud. <b>B</b>
		7.5. <b>CIEE</b> Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos. <b>B</b>
	8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. 2ª evaluación 80% + CIEE 20%	8.1. <b>CD CIEE</b> Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos. <b>A</b>
<b>Bloque 3: Fundamentos del diseño</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.</li> <li>• Elementos y finalidades de la comunicación visual.</li> <li>• Funciones del diseño.</li> <li>• Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.</li> <li>• Análisis y descripción de los elementos del diseño.</li> <li>• La simplificación de la imagen: el logotipo</li> <li>• Proceso de un proyecto de diseño.</li> <li>• Tipografía.</li> <li>• Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.</li> <li>• La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.</li> </ul>	9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística. 2ª evaluación 80% + CIEE 20%	9.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. <b>B</b>
		9.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad. <b>B</b>
	10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. 2ª evaluación 80% + CIEE 20%	10.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. <b>A</b>
	11. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. 2ª evaluación 80% + CIEE 20%	11.1. <b>CAA CIEE CEEC</b> Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. <b>B</b>
		11.2. <b>CAA CIEE CEEC</b> Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. <b>B</b>
11.3. <b>CAA CIEE CEEC</b> Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. <b>B</b>		
		11.4. <b>CAA CD CIEE</b> Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. <b>A</b>

		11.5. <b>CAA CIEE CEEC</b> Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos. <b>B</b>
		11.6. <b>CAA CIEE CEEC</b> Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades. <b>B</b>
<b>Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos del lenguaje audiovisual.</li> <li>• Introducción al cine y la fotografía.</li> <li>• Estructura narrativa: storyboard.</li> <li>• Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.</li> <li>• Análisis de secuencias cinematográficas.</li> <li>• Creación y manipulación de imágenes por ordenador.</li> <li>• Desarrollo de un proyecto audiovisual.</li> <li>• Programas de edición de audio y video</li> <li>• Análisis de anuncios audiovisuales.</li> </ul>	12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual. <b>3ª evaluación 80% + 20% CIEE</b>	12.1. <b>CAA CIEE CEEC</b> Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos. <b>B</b> 12.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película. <b>I</b>
	13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. <b>3ª evaluación 80% + 20% CIEE</b>	13.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. <b>B</b> 13.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. <b>I</b>
	14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. <b>3ª evaluación 80% + 20% CIEE</b>	14.2. <b>CAA CD CCEC CIEE</b> Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador. <b>A</b> 14.3. <b>CAA CCEC CIEE</b> Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. <b>I</b> 14.4. <b>CAA CCEC CIEE</b> Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual. <b>A</b>
	15. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial. <b>3ª evaluación 80% + 20% CIEE</b>	15.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. <b>I</b>

COMPETENCIAS CLAVE	SIGLAS
1. Comunicación lingüística	CCL
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD

4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

### 6.3.3 Secuenciación de contenidos de 4º de ESO

La justificación en el orden y temporalización de las unidades didácticas se hace en base a:

1. Relación a las capacidades de los alumnos y alumnas adecuándose a las mismas en cada momento.
2. Presentación lógica de dichos contenidos.
3. Adecuación a los conocimientos previos de los alumnos.
4. Delimitación, de preguntas clave e ideas eje que den sentido a los contenidos desarrollados.
5. Continuidad y progresión en su tratamiento a lo largo de las diferentes etapas.
6. Organización de las secuencias a partir de un tipo de contenidos que actúa como contenido organizador, y los demás como contenido de soporte.
7. Integración y equilibrio entre los distintos tipos de contenido.
8. Interrelación entre los contenidos de diferentes secuencias, dentro de cada área, y entre distintas áreas, siempre que se consideren oportunas.
9. Presencia de las competencias básicas.

#### 1ª Evaluación

ELEMENTOS COMPLEJOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO AL SERVICIO DE LA EXPRESIÓN. TÉCNICAS

- . Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual
- . Significado del color
- . Estructuras compositivas. Rítmico y movimiento
- . Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnicas secas, húmedas y mixtas
- . Experimentación con distintos materiales
- . Materiales y soportes según las diferentes técnicas
- . Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte

#### 2ª Evaluación

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. EL PROYECTO

- . Concepto de diseño y su importancia en la actualidad
- . Elementos fundamentales de la comunicación visual
- . Funciones del diseño
- . Ámbitos del diseño
- . Análisis y descripción de los elementos del diseño
- . La simplificación de la imagen: el logotipo
- . Tipografía
- . Simbolismo del color. Su aplicación al diseño
- . Proceso de un proyecto de diseño
- . Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final)
- . Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación
- . Importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.
- . Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto

**GEOMETRÍA APLICADA AL DISEÑO**

- . Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos
- . Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos
- . Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños
- . fundamentos y aplicaciones de los sistemas de representación: Sistema diédrico. Vistas diédricas. Perspectiva isométrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica
- Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería.
- Aplicación de los sistemas en un proyecto
- . Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico

**3ª Evaluación****ELEMENTOS COMPLEJOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL. ANÁLISIS DE CONTENIDO**

- . Elementos del lenguaje audiovisual
- . Introducción al cine y la fotografía
- . Estructura narrativa, storyboard
- . Análisis de imágenes fijas
- . Creación y manipulación de imágenes por ordenador
- . Desarrollo de un proyecto audiovisual
- . Programas de edición de audio y video
- . Análisis de anuncios audiovisuales

No obstante esta secuenciación, las unidades didácticas podrán desordenarse, fusionarse, desdoblarse o sufrir pequeñas variaciones en función de los intereses, actitudes y circunstancias de cada grupo, de las condiciones de trabajo del Centro en cuanto a disponibilidad de aulas y materiales y de la especialidad de cada profesor de la materia

En el desarrollo de la actividad docente del profesorado ha de tenerse muy en cuenta la atención a la diversidad, las circunstancias en que se produce el proceso de enseñanza-aprendizaje y los proyectos puntuales del Centro. Los intereses del alumnado han ido variando a lo largo de los años, derivando en una creciente atención a los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías; no obstante el uso de las herramientas tradicionales del dibujo técnico y de los lenguajes gráfico plástico no solo es interesante porque desarrolla igualmente la mayoría de las capacidades que propone el área sino que atiende al interés de gran parte de los alumnos. El aprendizaje a través de cualquier herramienta, ya sea como medio o como fin es nuestro objetivo, pero la elección de esta deberá depender siempre de su disponibilidad y de los intereses de los alumnos ya que la motivación siempre impulsa el deseo de trabajar y alimenta la capacidad creadora.

En ocasiones los alumnos con menos habilidades sociales tienen un mundo interior muy rico y una gran capacidad estética que les hace protagonistas ante los demás. Algunos alumnos que están fracasando en muchas asignaturas encuentran un espacio de reconocimiento de su talento en el que nadie les pone a prueba ni sienten que no podrán dar respuesta ante los demás, incluso suelen ser los más abiertos a ayudar a otros.

Nuestro alumnado es muy sensible a nuevas ideas, reacciona de forma más participativa, también es sensible ante la idea de ser el protagonista de espacios del centro físicos y virtuales. Un porcentaje de aproximadamente el 15% ha asistido o asiste a clases de dibujo y pintura en sus pueblos y tiene aptitud sobrada para la representación plástica. En las agrupaciones aleatorias que se dan cada año observamos alumnos que trabajan más motivados en grupo, otros más individualistas, algunos más interesados en lo



audiovisual y otros en utilizar las manos para crear, algunos con mucha capacidad de abstracción y otros con muy poca, unos con visión espacial, otros con una intuición inusual para utilizar los lenguajes artísticos, otros con una visión del color y un manejo de los matices que sorprende, en fin, como ocurre, sin duda, con todos aquellos aspectos que trata y desarrolla cualquier asignatura.

El Departamento es de la opinión de que las aptitudes artísticas tanto en el conocimiento de contenidos como en la parte de expresión y comunicación se deben desarrollar desde el disfrute, un aspecto poco tratado en general en las programaciones que realizamos año tras año pero fundamental si queremos acercar al alumnado al mundo de la cultura artística para que sean futuros artistas, restauradores del patrimonio, profesores de Arte, diseñadores, arquitectos, críticos de Arte, galeristas y, muy importante, futuros visitantes inteligentes de museos y galerías, visitantes capaces de disfrutar, leer y comentar una obra de Arte sin ser profesionales de la materia.

La secuenciación de contenidos, su relevancia dentro de cada unidad, los trabajos planteados para su aplicación y la forma de evaluar capacidades y competencias ha de ser abierta y flexible, hacer una planificación exhaustiva de estos aspectos hace muy difícil la atención a la diversidad, y la disponibilidad de ciertos materiales o aulas especiales también es un condicionante para llevar a cabo algunos bloques temáticos programados.

Por todo lo expuesto, en la práctica, los miembros del departamento podrán crear nuevas unidades didácticas que engloben diversos bloques temáticos. Siguiendo una línea que ya se inició hace años este departamento va a trabajar por PROYECTOS y estos se irán construyendo en función de lo ya expuesto: intereses de los alumnos, disponibilidad de recursos y proyectos del área y puntuales del Centro. Al comienzo de curso se hará una previsión de los posibles proyectos a realizar y se irán observando las circunstancias para desarrollar el proceso de enseñanza, de lo que se irá dando cuenta en las reuniones del Departamento.

## 7. TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

### 7.1 Contribución del área a las competencias clave

Esta materia, por su carácter práctico, interdisciplinar, integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

**Conciencia y expresiones culturales.** El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con el taller de Arte y Expresión ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

**Comunicación lingüística.** Será desarrollada durante todo el curso, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer el proceso seguido y las soluciones encontradas a problemas planteados en los distintos proyectos, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia. En la elaboración de memorias, el alumnado tendrá que expresar y registrar todas las fases del proceso de creación, potenciando así la competencia comunicativa.

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la

realidad a través del lenguaje simbólico. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

**Competencia digital.** Se desarrollará a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual. Esta competencia será trabajada durante todo el curso, siendo fundamental dada la naturaleza de la materia, bien para registrar todo el proceso del trabajo realizado, como para la creación de un producto audiovisual final.

**Aprender a aprender.** Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos

**Competencias sociales y cívicas.** A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades, potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento y el sentido de la responsabilidad

## 7.2 Contenidos Taller de Arte y Expresión 2º de ESO

Los contenidos se distribuirán, sin desatender ninguno, al servicio de cada proyecto en función de diferentes circunstancias:

- El uso comunitario de las aulas de plástica puede obligar a dar clase fuera de estas impidiendo el uso de muchos materiales, espacios grandes, pilas de agua etc.
- Los intereses de nuestro alumnado son muy diferentes según quedan configurados los grupos por lo que deberemos atender a esa diversidad en función de la motivación que se detecte
- Los conocimientos del profesorado itinerante y del fijo son suficientes para desarrollar cualquier programación pero sus conocimientos en algunas áreas pueden ser muy motivadores y adecuados para los alumnos y los profesores del departamento en la creación de nuevas y diferentes unidades didácticas

-

- **CONTENIDOS TRANSVERSALES** que se trabajarán o tratarán dentro de los proyectos o trabajos de clase:

La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional, la prevención de la violencia por razón de sexo, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico, el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes, el espíritu emprendedor, el fomento de la igualdad de oportunidades y el respeto al emprendedor

### **7.3 Evaluación del Taller de Arte y Expresión**

#### **7.3.1 Criterios de evaluación**

La evaluación se realizará a partir de los objetivos de la materia:

1. Valorar el hecho artístico e identificar su carácter representativo de los valores culturales de un espacio y época histórica determinada.
2. Conocer y analizar objetos y obras representativas como fuente de disfrute y conocimiento.
3. Entender el hecho artístico como un proceso comunicativo realizado mediante lenguajes universales y conocer y utilizar el vocabulario básico, los materiales, herramientas y técnicas propias de cada actividad.
4. Planificar, mediante el trabajo en equipo, la elaboración de las obras anticipando las dificultades y resolver los problemas surgidos en el proceso.
5. Realizar obras implicándose en el proceso creativo, de investigación y comunicación que todo hecho artístico conlleva.
6. Descubrir y respetar el patrimonio natural, cultural y artístico, valorando el deterioro que sufren y la necesidad de conservarlos y mejorarlos

#### **7.3.2 Instrumentos de evaluación**

Son los mecanismos que emplearemos para recoger información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la programación utilizaremos los siguientes:

- La observación sistemática: supone el examen constante, atento y crítico, sobre adquisición de contenidos y consecución de objetivos y competencias. Para ello utilizaremos como instrumento las listas de control que nos permitan plasmar en cada momento datos que después serán valorados, (participación activa en los grupos, conocimientos, realización de tareas de investigación y experimentos, colaboración en la elaboración de murales...)
- La realización, en algunas unidades didácticas, de un examen de contenidos utilizando estos como modo de resolver las preguntas durante la prueba
- La valoración de las exposiciones orales, individuales y en grupo, tanto en el aula como en las actividades complementarias y extraescolares

## 7.4 Concreción de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con competencias y priorización

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN 2º ESO			
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	
<b>Bloque 1: El arte para comprender el mundo</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El arte en el entorno.</li> <li>• Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos.</li> <li>• Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños.</li> <li>• Análisis de objetos y obras: características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas.</li> </ul>	1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b> <b>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</b> <b>3ª evaluación 80% + CIEE 20%</b>	1.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico. <b>I</b> 1.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra. <b>I</b> 1.3. <b>CAA CCEC CIEE</b> Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades. <b>I</b> 1.4. <b>CAA CCEC CIEE</b> Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos. <b>I</b>	
	2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b> <b>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</b> <b>3ª evaluación 80% + CIEE 20%</b>	2.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia. <b>I</b> 2.2. <b>CAA CIEC CCEC CIEE</b> Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes. <b>I</b>	
	<b>Bloque 2: Proyecto y proceso creativo</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fases del proceso creativo.</li> <li>-Planteamiento: necesidades y objetivos.</li> <li>-Investigación y documentación recopilación de información y análisis de datos.</li> <li>-Diagnóstico y resolución de problemas: bocetos, selección,</li> </ul>	3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas. <b>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</b> <b>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</b> <b>3ª evaluación 80% + CIEE 20%</b>	3.1. <b>CAA CIEE CCEC</b> Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. <b>B</b> 3.2. <b>CAA CCEC CIEE</b> Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta. <b>B</b>

<p>alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Propuesta de materiales.</li> <li>-Elaboración y presentación.</li> <li>• Métodos creativos para la resolución de problemas.</li> <li>• El uso de las TIC en el proyecto.</li> </ul>		<p>3.3. <b>CAA CCEC CIEE</b> Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos. <b>B</b></p>
		<p>3.4. <b>CAA CCEC CIEE</b> Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales. <b>B</b></p>
		<p>3.5. <b>CAA CSC CIEE</b> Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales. <b>B</b></p>
		<p>3.6. <b>CAA CD CIEE</b> Usa las TIC en la elaboración de un proyecto. <b>I</b></p>
		<p>3.7. <b>CAA CSC CIEE</b> Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas. <b>B</b></p>
<b>Bloque 3: Expresión y creación de formatos artísticos</b>		
<p>Diversas técnicas aplicadas en proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño.</li> <li>- Diseño publicitario. Señalética.</li> <li>- Diseño de producto. Embalaje.</li> <li>- Diseño de moda.</li> <li>- Diseño del espacio.</li> <li>• Escenografías.</li> <li>• Espacio urbano.</li> <li>• Técnicas de dibujo y pintura.</li> <li>- Soportes.</li> <li>- Técnicas secas y húmedas.</li> </ul>	<p>4. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.</p> <p>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>3ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>4.1. <b>CAA CSC CIEE</b> Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado. <b>B</b></p>
	<p>5. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.</p> <p>1ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>2ª evaluación 80% + CIEE 20%</p> <p>3ª evaluación 80% + CIEE 20%</p>	<p>5.1. <b>CAA CCEC CIEE</b> Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones. <b>B</b></p> <p>5.2. <b>CAA CSC CIEE</b> Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. <b>B</b></p>

COMPETENCIAS CLAVE	SIGLAS
1. Comunicación lingüística	CCL
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD
4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

## 7.5 Secuenciación de contenidos

La justificación en el orden y temporalización de las unidades didácticas se hace en base a:

1. Relación a las capacidades de los alumnos y alumnas adecuándose a las mismas en cada momento.
2. Presentación lógica de dichos contenidos.
3. Adecuación a los conocimientos previos de los alumnos.
4. Delimitación, de preguntas clave e ideas eje que den sentido a los contenidos desarrollados.
5. Continuidad y progresión en su tratamiento a lo largo de las diferentes etapas.
6. Organización de las secuencias a partir de un tipo de contenidos que actúa como contenido organizador, y los demás como contenido de soporte.
7. Integración y equilibrio entre los distintos tipos de contenido.
8. Interrelación entre los contenidos de diferentes secuencias, dentro de cada área, y entre distintas áreas, siempre que se consideren oportunas.
9. Presencia de las competencias básicas.

### 1ª evaluación

#### ARTE Y ARTESANÍA

- . Análisis de objetos y obras: características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas
- . Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños
- . Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos
- . El arte en el entorno

#### LA CREACIÓN

- . Fases del proceso creativo: Planteamiento. Investigación y documentación. Diagnóstico y resolución de problemas. Propuesta de materiales. Elaboración y presentación
- . Métodos creativos para la resolución de problemas
- . Diseño: diseño publicitario. Diseño de producto. Diseño de moda. Diseño del espacio, el espacio urbano

### 2ª evaluación

#### LA CREACIÓN

- . Fases del proceso creativo: Planteamiento. Investigación y documentación. Diagnóstico y resolución de problemas. Propuesta de materiales. Elaboración y presentación
- . Métodos creativos para la resolución de problemas
- . Diseño: diseño publicitario. Diseño de producto. Diseño de moda. Diseño del espacio, el espacio urbano

#### TÉCNICAS

- . Técnicas: Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas. Murales y arte público
- . Grabado y estampación
- . El uso de las TIC en el proyecto

### 3ª evaluación

#### LAS TRES DIMENSIONES

- . Volumen: de la bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles

#### COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- . Audiovisuales: La imagen fija. La imagen en movimiento

No obstante esta secuenciación, las unidades didácticas podrán desordenarse, fusionarse, desdoblarse o sufrir pequeñas variaciones en función de los intereses, actitudes y circunstancias de cada grupo, de las condiciones de trabajo del Centro en cuanto a disponibilidad de aulas y materiales y de la especialidad de cada profesor de la materia

En el desarrollo de la actividad docente del profesorado ha de tenerse muy en cuenta la atención a la diversidad, las circunstancias en que se produce el proceso de enseñanza-aprendizaje y los proyectos puntuales del Centro. Los intereses del alumnado han ido variando a lo largo de los años, derivando en una creciente atención a los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías; no obstante el uso de las herramientas tradicionales del dibujo técnico y de los lenguajes gráfico plástico no solo es interesante porque desarrolla igualmente la mayoría de las capacidades que propone el área sino que atiende al interés de gran parte de los alumnos. El aprendizaje a través de cualquier herramienta, ya sea como medio o como fin es nuestro objetivo, pero la elección de esta deberá depender siempre de su disponibilidad y de los intereses de los alumnos ya que la motivación siempre impulsa el deseo de trabajar y alimenta la capacidad creadora.

En ocasiones los alumnos con menos habilidades sociales tienen un mundo interior muy rico y una gran capacidad estética que les hace protagonistas ante los demás. Algunos alumnos que están fracasando en muchas asignaturas encuentran un espacio de reconocimiento de su talento en el que nadie les pone a prueba ni sienten que no podrán dar respuesta ante los demás, incluso suelen ser los más abiertos a ayudar a otros.

Nuestro alumnado es muy sensible a nuevas ideas, reacciona de forma más participativa, también es sensible ante la idea de ser el protagonista de espacios del centro físicos y virtuales. Un porcentaje de aproximadamente el 15% ha asistido o asiste a clases de dibujo y pintura en sus pueblos y tiene aptitud sobrada para la representación plástica. En las agrupaciones aleatorias que se dan cada año observamos alumnos que trabajan más motivados en grupo, otros más individualistas, algunos más interesados en lo audiovisual y otros en utilizar las manos para crear, algunos con mucha capacidad de abstracción y otros con muy poca, unos con visión espacial, otros con una intuición inusual para utilizar los lenguajes artísticos, otros con una visión del color y un manejo de los matices que sorprende, en fin, como ocurre, sin duda, con todos aquellos aspectos que trata y desarrolla cualquier asignatura.

El Departamento es de la opinión de que las aptitudes artísticas tanto en el conocimiento de contenidos como en la parte de expresión y comunicación se deben desarrollar desde el disfrute, un aspecto poco tratado en general en las programaciones que realizamos año tras año pero fundamental si queremos acercar al alumnado al mundo de la cultura artística para que sean futuros artistas, restauradores del patrimonio, profesores de Arte, diseñadores, arquitectos, críticos de Arte, galeristas y, muy importante, futuros visitantes inteligentes de museos y galerías, visitantes capaces de disfrutar, leer y comentar una obra de Arte sin ser profesionales de la materia.

La secuenciación de contenidos, su relevancia dentro de cada unidad, los trabajos planteados para su aplicación y la forma de evaluar objetivos y competencias ha de ser abierta y flexible, hacer una planificación exhaustiva de estos aspectos hace muy difícil la atención a la diversidad, y la disponibilidad de ciertos materiales o aulas especiales también es un condicionante para llevar a cabo algunos bloques temáticos programados.

Por todo lo expuesto, en la práctica, los miembros del departamento podrán crear nuevas unidades didácticas que engloben diversos bloques temáticos. Siguiendo una línea que ya se inició hace años este departamento va a trabajar por PROYECTOS y estos se irán construyendo en función de lo ya expuesto: intereses de los alumnos, disponibilidad de recursos y proyectos del área y puntuales del Centro. Al comienzo de curso se hará una previsión de los posibles proyectos a realizar y se irán observando las circunstancias para desarrollar el proceso de enseñanza, de lo que se irá dando cuenta en las reuniones del Departamento.

## 8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL ÁREA

Los criterios de calificación en la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria tendrán en cuenta los objetivos y criterios de evaluación del Proyecto Educativo, los criterios de evaluación y las competencias clave. La evaluación será continua y se calificarán los distintos aspectos del trabajo y el aprendizaje del alumnado, respetando las individualidades y adaptando el método al comportamiento del grupo.

La calificación se obtiene a partir de los criterios de evaluación, algunos de los cuales contienen estándares de aprendizaje de “**comprensión de los contenidos**” otros contienen estándares de aprendizaje de “**aplicación de los contenidos**” y otros contienen ambos tipos.

Como la materia es eminentemente práctica y los conocimientos se adquieren con la teoría y se fijan en el desarrollo de proyectos y actividades el Departamento valorará en cada actividad, de forma independiente, la competencia clave “**sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**” en el que se valorará la capacidad de planificar, de gestionar, de tomar decisiones y de trabajar de forma creativa, crítica y, especialmente, responsable

La calificación en cada evaluación contendrá la nota de los criterios de evaluación relativos a las actividades desarrolladas, ponderados en función de su peso dentro de los trabajos o proyectos realizados; desglosando, cuando el criterio los contenga, comprensión y aplicación de contenidos; esta nota tendrá un peso del 80%. Así mismo la calificación contendrá, ya que es una competencia clave común al desarrollo del proceso de aprendizaje de la materia, una nota relativa al sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, con un peso del 20%

<p>criterios de evaluación relativos a los contenidos trabajados, ponderados en función de su peso dentro de los trabajos o proyectos realizados</p>	80%
<p>Competencia clave “sentido de iniciativa y espíritu emprendedor” (capacidad de planificar, de gestionar, de tomar decisiones y de trabajar de forma creativa, crítica y, especialmente, responsable)</p>	20%

Todos los instrumentos utilizados para evaluar el proceso de aprendizaje, aportarán datos que serán valorados de forma numérica y contribuirán porcentualmente a la calificación mediante los indicadores.

Al menos un 80 % de cada trabajo o proyecto a evaluar deben realizarse dentro del aula, de lo contrario serán evaluado con 0 en los criterios de evaluación que corresponda.

Para que un alumno obtenga una calificación positiva en la evaluación ordinaria o en la extraordinaria será necesario que la media aritmética de las tres evaluaciones sea positiva y que ninguna de las tres notas sea inferior a un 3,5. Cualquier excepción a esta norma atenderá exclusivamente a dificultades de aprendizaje por motivos relacionados con la etapa evolutiva en que se encuentra el alumno, que le hayan afectado de forma puntual durante el curso, o situaciones excepcionales relacionadas con la salud.

## 9. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DEL ÁREA

→ Alumnos que no superan la evaluación trimestral.

Se informará al alumno del Plan de Refuerzo Educativo (PRE) que consistirá en la realización de aquellos trabajos que el alumno no ha realizado, no ha comprendido o no ha resuelto correctamente durante la evaluación; o bien en la realización de un trabajo alternativo que le permitan recuperar cada evaluación suspensa.

→ Alumnos que no superan la materia en la evaluación ordinaria.

Aquellos alumnos y alumnas que no obtengan un 5 en la evaluación ordinaria, tendrán que seguir el mismo PRE que se estableció para cada evaluación suspensa y la



nota que se obtendrá deberá ser superior o igual a la de la evaluación ordinaria realizando la media de las tres siguiendo los criterios de calificación.

Los alumnos que hayan superado satisfactoriamente la evaluación ordinaria realizarán actividades similares a las realizadas durante el curso, con algunas variaciones; o participarán en sesiones de cine comentado, con contenido social, en el periodo comprendido entre la ordinaria y la extraordinaria. Se presentará esta propuesta al equipo directivo del IES

➔ Alumnos con la materia pendiente.

Para que los alumnos y alumnas puedan recuperar la asignatura cuando la tengan pendiente de cursos anteriores, el Departamento establece las siguientes situaciones:

Los alumnos y alumnas que pasen a 2º de ESO con Plástica de 1º de ESO suspensa serán evaluados por el profesor o profesora de 2º. El profesorado correspondiente realizará la evaluación del curso suspenso en función de los resultados de 2º. En el mes de mayo, si el alumno ha superado las dos primeras evaluaciones del curso y se observa la misma evolución en la 3ª, obtendrá la calificación positiva extraída de la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las dos evaluaciones y la calificación estimativa de su evolución en la tercera. Si algún alumno o alumna tiene pendiente la materia de 2º de ESO y ha elegido la materia en 4º procederemos de la misma forma que en el caso anterior. Pero si el alumno no cursa Plástica en cursos siguientes al nivel no aprobado, o ha suspendido Taller de Arte y Expresión, o ha suspendido 4º, entonces el Jefe de Departamento informará de la fecha y hora de realización de una prueba elaborada y evaluada por el Departamento, que podrá consistir en un examen, en la entrega de una serie de trabajos o en la combinación de ambas cosas. El Departamento podrá establecer una prueba para que el alumnado pueda recuperar la materia pendiente, independientemente de los resultados que esté obteniendo en el presente curso; en este caso se publicará esta información por los medios que establezca el IES

## 10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

Nuestro proceso de enseñanza en el aula también puede ser evaluado. Proponemos estos instrumentos básicos:

- Reflexión personal sobre la propia práctica docente en el aula, pudiéndose realizar las modificaciones correspondientes en la metodología del proceso de enseñanza.
- Atención a las críticas orales del alumnado y valoración razonada de sus argumentos.
- Utilización de cuestionarios o instrumentos elaborados por el Centro para evaluar la práctica docente (transmisión de conocimientos, actitud abierta hacia las alumnas y los alumnos, pruebas de evaluación adecuadas, etc.).

## 11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

### 11.1 Medidas de Centro

Existe en el centro PMAR y FPB a los que puede acceder el alumnado que, tras la oportuna evaluación, reúna las condiciones establecidas y precise las medidas organizativas para contenidos, materias y metodología adoptadas en estos programas.

### 11.2 Medidas de aula

Atender a la diversidad significa propiciar una actuación educativa destinada a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales, étnicas, de inmigración y de salud del alumnado.

Los principios y las estrategias metodológicas contempladas en esta programación nos van a permitir atender a la diversidad del alumnado que compone nuestro grupo clase. No debemos olvidar que esta diversidad constituye a la vez un recurso y una riqueza y que debe ser, por tanto, empleada y valorada

En general, las actividades de refuerzo y de ampliación nos ayudarán a atender la diversidad que tenemos en el grupo. Los mecanismos de actuación que exponemos a continuación, son genéricos y servirán para cualquier grupo-clase de nuestro centro. No

obstante, se hace necesario diferenciar y orientar distintos tipos de planes de trabajo individualizado (PRE):

**A) Plan de Refuerzo Educativo para el alumnado que:**

- No alcance nivel suficiente en cualquiera de las fases del curso.
- Permanece un año más en el mismo curso.
- Promociona al curso siguiente con evaluación negativa en nuestra materia.

En estos documentos incluiremos las medidas generales y ordinarias, de índole metodológica, organizativa y curricular de carácter no significativo que adopta el equipo educativo para adaptarse a la singularidad y diversidad del alumnado.

**B) Plan de Trabajo Individualizado para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.** En ese plan se podrán reducir contenidos en las mismas actividades que realiza la clase o proponer actividades distintas adaptadas a su nivel de competencia curricular específico.

Si se incorpora a nuestro grupo clase alguien con necesidades adaptativas para acceder al currículo (en general agrupadas dentro de las diferentes discapacidades físicas) se establecerían las medidas oportunas en coordinación con la junta de evaluación, el departamento de orientación y las asociaciones implicadas (ONCE, ASPACE, APANAS, etc.)

A las personas con altas capacidades intelectuales se les atenderá a través de actividades de ampliación cuando las circunstancias en las que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje lo permita.

En el desarrollo de las programaciones de aula se introducirían todos aquellos elementos que pueden contribuir al tratamiento de las diferencias y dificultades que pueda tener nuestro alumnado. Y es también en el desarrollo de cada unidad didáctica, donde se planificarían las estrategias y recursos empleados en el desarrollo de las clases, de tal manera que den respuesta satisfactoria a las necesidades puntuales que se vayan presentando.

Tanto las actividades de refuerzo como las de ampliación, en nuestra asignatura, serán variaciones de las mismas actividades propuestas para el grupo. Las actividades derivadas de esta programación siempre son susceptibles de transformarse durante su desarrollo para reforzar incidiendo en determinados conceptos y de evolucionar en complejidad conceptual y/o procedimental para ampliar conocimientos o para dirigirlos hacia los intereses de nuestros alumnos.

# BACHILLERATO

## 12. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS EN EL BACHILLERATO

El bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular, la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad de Bachillerato elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
  - l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

LAS COMPETENCIAS CLAVE del currículo serán las siguientes:

- 1) Comunicación lingüística
- 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- 3) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender
- 4) Competencias sociales y cívicas
- 5) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- 6) Conciencia y expresiones culturales.

## DIBUJO TÉCNICO

### 13. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO A LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

**La Comunicación lingüística**, será desarrollada a través de todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos. Al igual que aprenden y desarrollan un amplio vocabulario técnico relativo a la materia.

Es importante destacar el aprendizaje del Dibujo Técnico como lenguaje universal y objetivo, es un medio de expresión y comunicación de ideas indispensable, tanto en el desarrollo de procesos de investigación científica, como en la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos cuyo último fin sea la creación y fabricación de un producto.

La adquisición de la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia.

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las **competencias en ciencia y tecnología**, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

**La Competencia digital** es desarrollada a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, y su transmisión en diferentes soportes, para la realización de proyectos además de proporcionar destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos de dibujo y diseño, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

**Aprender a aprender**, al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado, integra una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo y la resolución de problemas y realización de proyectos, organizando su propio aprendizaje y gestionando el tiempo y la información eficazmente. El alumno toma conciencia del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinando las oportunidades disponibles y siendo capaces de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Esta materia fomenta la motivación y la confianza en uno mismo, aplicando lo aprendido a diversos contextos

**En las Competencias sociales y cívicas**, esta materia constituye un buen vehículo para su desarrollo, en aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

**En el Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, el dibujo técnico, como disciplina, requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al

desarrollo personal de las alumnas y los alumnos. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades; desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

En la **Conciencia y expresiones culturales**, integra actividades y conocimientos en el campo cultural, donde se muestra la relevancia de los aspectos estéticos del Dibujo Técnico, favoreciéndose el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo. En el campo de los conocimientos, se adquirirá esta competencia, a través de la identificación de los elementos expresivos básicos, y los materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el conocimiento de los fundamentos de representación y las leyes perceptivas.

Desde su vertiente geométrica, el Dibujo Técnico también puede ser utilizado como herramienta de lectura y comprensión en el campo del arte, no sólo como elemento indispensable en la concepción de la estructura interna y composición, sino, en la mayoría de las ocasiones, como lenguaje oculto transmisor de mensajes e ideas dentro de las obras de arte creadas en diferentes épocas históricas. En este sentido, la inclusión de contenidos relativos al Arte y la Naturaleza en relación con el Dibujo Técnico tiene como finalidad ayudar a desvelar y a comprender aspectos culturales que sin él, posiblemente, pasarían inadvertidos. Fomentando el interés, el respeto y la valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en uno mismo, integridad y honestidad; y adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público

## 14. METODOLOGÍA

### 14.1 Estrategias metodológicas

El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y/o representación. Por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales sobre tablero y la utilización de aplicaciones informáticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

Se 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.

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará 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.

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.

El uso de las nuevas tecnologías de la información en esta materia se trabajará tanto en el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como para la investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. Se recomienda el uso de las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el Bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores en el aula o disponer de un aula informática durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia.

### 14.2 Tiempos

La asignatura está distribuida en cuatro periodos lectivos de 55 minutos, de los cuales tres se dedican a impartir conocimientos en atención a los contenidos de la materia, las competencias básicas del Bachillerato y los objetivos del Área; pudiendo dejar el cuarto periodo para la resolución de dudas, la realización de láminas en el aula y la corrección conjunta de problemas.

### 14.3 Agrupamientos

Los grupos de Dibujo Técnico I y II no son muy numerosos, esto facilita la atención que se le presta a cada alumno y el trabajo cooperativo. De forma natural se sitúan juntos en grupo, a veces en mesas específicas para el dibujo técnico, a veces en mesas bajas, en función de la visibilidad de la pizarra y la posición del cuerpo respecto de esta.

El agrupamiento favorece el desarrollo social e intelectual, puesto que permite cotejar distintos puntos de vista con el propio. Además se trata de un elemento de desarrollo personal, que aumenta la motivación, amplía las expectativas del alumnado y la autoestima. Por todo esto es indudable su valor como elemento de atención a la diversidad.

Para conseguir que la interacción entre los miembros del grupo-clase sea enriquecedora será preciso aplicar el principio de flexibilidad en los agrupamientos, que tendrá en cuenta no sólo el número de participantes y la identidad de los componentes, sino también el tiempo y el espacio que abarca la modalidad de trabajo. Cada fórmula de agrupamiento posee unas características y desarrolla habilidades específicas, por lo que dependiendo de la actividad habrá que recurrir a una modalidad. Las diversas modalidades de agrupamiento son:

TRABAJO INDIVIDUAL	Facilita la reflexión, la asimilación de tareas minuciosas y el detalle, a nivel personal.
GRUPOS PEQUEÑOS (De 2 a 5 miembros)	Abre nuevas perspectivas y desarrolla la capacidad de colaboración, permitiendo un desarrollo de actividades concretas.
GRUPO CLASE	Para exposición y debate de ideas. Experiencias y trabajos. Síntesis y conclusiones.
GRAN GRUPO (Varias clases o grupo-clase )	Para actividades complementarias, y extraescolares

### 14.4 Espacios

Los dos grupos de Dibujo Técnico pasan una media del 50% del tiempo en las aulas de Dibujo, esta cifra es variable cada año, y responde la prioridad de uso de las aulas de Plástica que tiene establecido el Departamento. Las aulas se destinan, especialmente a los grupos que deben utilizar y transportar materiales voluminosos que pueden almacenar en las aulas evitando traslados incómodos e incluso olvidar el material en casa, y a los grupos que necesitan utilizar las pilas de agua. Por todo esto la ESO tiene prioridad sobre el

Bachillerato. Cuando las aulas no están disponibles y se han de impartir las clases fuera, Jefatura de Estudios busca el espacio más adecuado al que se desplazan alumnos y profesores.

### 14.5 Recursos materiales y didácticos

Los materiales curriculares y recursos utilizados para la enseñanza de esta materia deben cumplir la función de mediación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y dentro de ésta deben perseguir fundamentalmente la motivación captando la atención del alumnado:

-Fuentes impresas: Libro de texto de la editorial Donostiarra. Textos y actividades extraídos de libros de texto de otras editoriales. Textos procedentes de diversas páginas de Internet, prensa, manuales y revistas. Fotocopias de actividades.

- Medios audiovisuales: Ordenador portátil y cañón de proyección, video, DVD y televisión, programas informáticos educativos y páginas web relacionados con la materia.

- Otros recursos materiales: paralés, juegos de piezas metálicas, poliedros de madera, prismas, conos, cilindros etc. de plástico.

### 14.6 Actividades

Para respetar el ritmo y los estilos de aprendizaje del alumnado de modo coherente y favorecer la consecución de los objetivos, se propone una variada selección de actividades que podemos agrupar en distintos tipos:

→ Actividades en el aula. Las actividades que se van a desarrollar dentro del aula tienen que ser diseñadas siguiendo tanto las estrategias ya mencionadas. Estas actividades tienen que superar la concepción más clásica de las mismas, y buscar desarrollar en los alumnos y alumnas aprendizajes significativos. Esto sólo es posible cuando el alumno o alumna se siente el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Serán de ocho tipos:

1. Actividades iniciales o introductorias, dirigidas a detectar conocimientos previos y ubicar en la historia los contenidos a tratar. Se realizan para conocer las ideas, opiniones, aciertos y errores conceptuales que posee el alumnado sobre los contenidos a desarrollar (ejemplo: lluvia de ideas, respuestas diversas a preguntas realizadas por el profesorado, etc.).

2. Actividades correctoras, encaminadas a la adquisición de los objetivos específicos de la unidad, corrigiendo, por tanto, las carencias o errores detectados en las actividades iniciales.

3. Actividades de motivación, tienen la finalidad de suscitar el interés por los contenidos de aprendizaje y motivar a los alumnos y alumnas en el proceso que van a iniciar.

4. Actividades de síntesis y de desarrollo. (Exposición de nuevos contenidos y realización de ejercicios sencillos).

5. Actividades de refuerzo, para incidir sobre aspectos de mayor dificultad de comprensión o para reforzar a los alumnos con necesidades educativas especiales.

6. Actividades de ampliación: con el objetivo general de llegar a todas las personas del grupo. Realización de ejercicios más complejos y/o realización de pequeños trabajos de investigación.

7. Actividades de recuperación, para los alumnos y alumnas que no han adquirido los conocimientos trabajados.

→ Actividades complementarias.

Las actividades complementarias contribuyen a conseguir un aprendizaje más atractivo, a incrementar el interés por aprender y facilitar la generalización de los aprendizajes fuera del contexto del aula. Serán desarrolladas en aquellas unidades didácticas que lo requieran, en proyectos del Área o en proyectos de Centro. Se realizarán

en el Centro, dentro o fuera del aula, durante una mañana completa o parte de ella y en grupo.

Para este curso está previsto realizar las siguientes actividades complementarias:

- Cuantas actividades de interés pedagógico se puedan realizar sin alterar la esencia de la programación del área, de forma espontánea o no prevista en esta.

→ Actividades extraescolares. Los objetivos de estas actividades serán: acercarlos a su futuro más próximo, ampliar sus conocimientos sobre las características de los estudios que pueden realizar y ampliar sus expectativas formativas y laborales.

Para este curso está previsto realizar las siguientes actividades extraescolares:

- Visita a los principales museos nacionales y regionales

## 16 DIBUJO TÉCNICO II

### 16.1 CONTENIDOS de Dibujo Técnico II

#### Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico

- Resolución de problemas geométricos.
- Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- Polígonos. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas equivalentes.
- Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones. Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.
- Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

#### Bloque 2. Sistemas de representación:

- Sistema diédrico. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.
- Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones.
- Sistemas axonométricos ortogonales: Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales.
- Representación de figuras planas. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

#### Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

- Elaboración de bocetos, croquis y planos.
- El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
- El proyecto: tipos y elementos.



- Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.
- Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
- Elaboración de dibujos acotados.
- Croquización de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

### **Temas transversales**

El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes, el espíritu emprendedor, la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades, así como a la ética empresarial

## **16.2 EVALUACIÓN**

La evaluación forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje y supone un recurso metodológico imprescindible por su valor como elemento motivador para el alumnado y para el propio profesorado. La evaluación tiene las siguientes características:

1. El carácter continuo facilita el valor formativo de la evaluación pues permite adoptar medidas de refuerzo o de ampliación y las modificaciones pertinentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El proceso continuo se concreta a lo largo de todo el año académico en tres momentos determinados: inicial, del proceso y final. Dentro de ese momento final se incluye la prueba extraordinaria de septiembre.
2. La evaluación tiene un carácter diferenciado de acuerdo con las distintas materias. Este carácter también contempla la definición de los indicadores para que cada uno de los criterios de evaluación permita conocer el nivel de competencia alcanzado por el alumnado en cada uno de los objetivos.
3. Los criterios de evaluación de las materias son, por tanto, el referente fundamental para la valoración.
4. La calificación debe responder a criterios objetivos, que permitan al profesorado informar de forma directa cuales son las circunstancias que determinan ese resultado. La implicación del propio alumnado en todo el proceso evaluador, para que pueda aprender del error y asuma la responsabilidad del éxito y el fracaso, puede contribuir a fortalecer esta objetividad.

### **16.2.1 Criterios de evaluación de Dibujo Técnico II**

1. Resolución de problemas geométricos
2. Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Polígonos. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes.
3. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones.
4. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
5. Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias.
6. Trazado de curvas cónicas y técnicas: - Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones. - Curvas cónicas. Origen, determinación

y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.

7. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.

8. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

9. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

10. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización

11. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.

12. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.

13. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

14. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. -Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Croquización de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.

### 16.2.2 Instrumentos de evaluación

Son los mecanismos que emplearemos para recoger información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la programación utilizaremos los siguientes:

- La observación sistemática: supone el examen constante, atento y crítico, sobre

- adquisición de contenidos y consecución de objetivos.
- Presentación de bocetos y trabajos o proyectos específicos.
  - Realización de pruebas escritas de contenido.

### 16.3 Concreción de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con competencias y priorización

		<p>resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. <b>B</b></p> <p>2.4. <b>CAA CMCT CIEE</b> Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones. <b>B</b></p>
	<p>3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. 1ª evaluación 70% + CIEE 30%</p>	<p>3.1. <b>CAA CMCT</b> Comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. <b>B</b></p> <p>3.2. <b>CAA CMCT</b> Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia. <b>B</b></p> <p>3.3. <b>CAA CMCT</b> Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado. <b>B</b></p>
	<p>4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. 1ª evaluación 70% + CIEE 30%</p>	<p>4.1. <b>CAA CMCT</b> Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. <b>B</b></p> <p>4.2. <b>CAA CMCT</b> Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. <b>B</b></p>
<b>Bloque 2: Sistemas de representación</b>		
<p>• Sistema diédrico. - Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.</p>	<p>5. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas,</p>	<p>5.1. <b>CAA CMCT</b> Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.</li> <li>– Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.</li> <li>– Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</li> <li>• Cuerpos geométricos en sistema diédrico: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.</li> <li>– Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.</li> <li>– Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones.</li> </ul> </li> <li>• Sistemas axonométricos ortogonales: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción.</li> <li>– Tipología de las axonometrías ortogonales.</li> <li>– Representación de figuras planas.</li> <li>– Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</li> </ul> </li> </ul>	<p>planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p><b>2ª evaluación 70% + CIEE 30%.</b></p>	<p>el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. <b>B</b></p> <p><b>5.2. CAA CMCT</b> Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. <b>B</b></p> <p><b>5.3. CAA CMCT</b> Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en el sistema de planos acotados. <b>B</b></p> <p><b>5.4. CAA CMCT CIEE</b> Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas. <b>B</b></p>
	<p><b>6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas.</b></p> <p><b>2ª evaluación 70% + CIEE 30%.</b></p>	<p><b>6.1. CAA CMCT</b> Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. <b>B</b></p> <p><b>6.2. CAA CMCT</b> Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. <b>B</b></p> <p><b>6.3. CAA CMCT</b> Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. <b>B</b></p> <p><b>6.4. CAA CMCT</b> Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva,</p>

		<p>indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. <b>B</b></p> <p>6.5. <b>CAA CMCT</b> Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman. <b>B</b></p> <p>6.6. <b>CAA CMCT CIEE</b> Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas. <b>B</b></p>
	<p>7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. 2ª evaluación 70% + CIEE 30%</p>	<p>7.1. <b>CAA CMCT</b> Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección. <b>B</b></p> <p>7.2. <b>CAA CMCT</b> Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. <b>B</b></p> <p>7.3. <b>CAA CMCT</b> Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías. <b>I</b></p> <p>7.4. <b>CAA CMCT CIEE</b> Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo. <b>B</b></p>
<b>Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de bocetos, croquis y planos.</li> <li>• El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</li> </ul>	<p>8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico,</p>	<p>8.1. <b>CAA CMCT CIEE CSC</b> Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico. <b>A</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• El proyecto: tipos y elementos.</li> <li>• Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.</li> <li>• Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.</li> <li>• Elaboración de dibujos acotados.</li> <li>• Croquización de piezas y conjuntos.</li> <li>- Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</li> <li>• Presentación de proyectos. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</li> <li>- Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</li> <li>- Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.</li> <li>- Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.</li> <li>- Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</li> </ul> </li> </ul>	<p>valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p><b>3ª evaluación 70% + CIEE 30%</b></p>	<p>8.2. <b>CAA CMCT</b> Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. <b>B</b></p> <p>8.3. <b>CAA CMCT</b> Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. <b>B</b></p> <p>8.4. <b>CAA CMCT</b> Croquiza conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. <b>I</b></p> <p>8.5. <b>CAA CMCT CIEE</b> Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos. <b>B</b></p> <p>8.6. <b>CAA CMCT</b> Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. <b>A</b></p> <p>8.7. <b>CAA CMCT</b> Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. <b>A</b></p> <p>8.8. <b>CAA CMCT</b> Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales,</p>
--	---	---

		manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. <b>A</b>
		8.9. <b>CAA CMCT CD</b> Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados. <b>A</b>

	SIGLAS
1. Comunicación lingüística	CCL
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD
4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

#### 16.4 Secuenciación de contenidos

Durante la 1ª evaluación se trabajará con el Sistema Diédrico ; su desarrollo y el tiempo dedicado a cada tema dependerá de la facilidad de asimilación de los contenidos por parte de los alumnos y sus conocimientos previos. Este bloque de contenidos solo podrá extenderse hasta finales del mes de enero.

Los contenidos de la 2ª evaluación serán del bloque 2, llamado “sistemas de representación”; repasando además de las perspectivas isométrica y caballera la normalización.

En la 3ª evaluación se tratará el bloque de geometría plana.

Como la evaluación es continua en cada una de las evaluaciones se irán acumulando los contenidos de las anteriores.

#### 17. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO

Los criterios de calificación en la etapa tendrán en cuenta los objetivos y criterios de evaluación del Proyecto Educativo. Se calificarán los distintos aspectos del trabajo y el aprendizaje del alumnado, respetando las individualidades y adaptando el método al comportamiento del grupo.

La calificación obtenida en la evaluación final será una suma del 70 % del examen global y del 30% de las calificaciones obtenidas en las anteriores pruebas del curso. La nota de cada evaluación contemplará los criterios de evaluación correspondientes a los temas tratados. **Todos los criterios de evaluación serán evaluados con la misma ponderación** en cada prueba; no obstante, dadas las características de la materia, en cada trabajo o prueba se tendrá en cuenta el uso correcto del lenguaje y las herramientas del dibujo técnico (lenguaje oral y gráfico contemplados en la primera competencia), por lo que cualquier criterio se evaluará con la máxima nota cuando exista además precisión en el lenguaje y en el trazo, teniendo esta competencia un valor máximo del 20%.



Todos los instrumentos utilizados para evaluar el proceso de aprendizaje, aportarán datos que serán valorados de forma numérica y contribuirán porcentualmente a la calificación.

Después de la evaluación inicial, que se hará con una breve encuesta, se realizarán tres evaluaciones. En cada evaluación se realizará una o varias pruebas de seguimiento y un examen. Para obtener el aprobado en la evaluación será necesario obtener al menos un 5 en la evaluación, nota que no podrá bajar en la evaluación y que subirá utilizando un porcentaje general que atribuye el 70% a la nota del examen y el 30% a la nota de las pruebas de seguimiento y de bocetos y trabajos.

Al ser evaluación continua se considerará una evaluación recuperada si se aprueba la siguiente.

Para que un alumno obtenga una calificación positiva en la evaluación ordinaria será necesario que con la suma del 70% del examen global y el 30% de las pruebas anteriores se obtenga un 5. Cualquier excepción a esta norma atenderá exclusivamente a dificultades de aprendizaje por motivos excepcionales y se acordará por consenso del Departamento.

## **18. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA**

→ Alumnos que no superan las evaluación trimestral.

Al tratarse de evaluación continua los alumnos recuperarán la evaluación si aprueban la siguiente.

→ Alumnos que no superan la materia en la evaluación ordinaria.

Aquellos alumnos y alumnas que no obtengan un 5 en la evaluación ordinaria, tendrán que realizar una recuperación global en la evaluación extraordinaria.

→ Alumnos con la materia pendiente.

Para que los alumnos y alumnas puedan recuperar la materia que tengan pendiente del curso anterior, el Departamento establece las siguientes situaciones:

Los alumnos y alumnas que pasen a 2º de Bachillerato con Dibujo Técnico I suspenso serán evaluados por el profesor o profesora de Dibujo Técnico II. El profesor correspondiente realizará la evaluación del curso suspenso en función de los resultados de 2º. En el mes de mayo, si el alumno ha superado las dos primeras evaluaciones del curso y se observa la misma evolución en la 3ª, obtendrá la calificación positiva extraída de la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las dos evaluaciones y la calificación estimativa de su evolución en la tercera. Si algún alumno o alumna tiene pendiente Dibujo Técnico I y ha cambiado de asignatura en 2º entonces el Jefe de Departamento publicará en el tablón correspondiente la fecha y hora de realización de una prueba elaborada y evaluada por el Departamento, que podrá consistir en un examen, en la entrega de una serie de trabajos o en la combinación de ambas cosas

→ Alumnos matriculados en Dibujo Técnico II que no han cursado Dibujo Técnico I. El Departamento considerará la asignatura del primer curso suspenso y se tratará como una materia pendiente, salvo que las circunstancias del alumno aconsejen que se le considere aprobado.

## **19. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA**

Nuestro proceso de enseñanza en el aula también puede ser evaluado. Proponemos estos instrumentos básicos:

- Reflexión personal sobre la propia práctica docente en el aula, pudiéndose realizar las modificaciones correspondientes en la metodología del proceso de enseñanza.
- Atención a las críticas orales del alumnado y valoración razonada de sus argumentos.
- Utilización de cuestionarios o instrumentos elaborados por el Centro para evaluar la práctica docente (transmisión de conocimientos, actitud abierta hacia las alumnas y los alumnos, pruebas de evaluación adecuadas, etc.).

## **20. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

### **20.1 Medidas de centro**

El Centro pondrá a disposición del alumnado de altas capacidades los espacios necesarios y los medios a su alcance para atender al alumnado con sobredotación.

### **20.2 Medidas de aula**

Atender a la diversidad significa propiciar una actuación educativa destinada a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales, étnicas, de inmigración y de salud del alumnado.

Los principios y las estrategias metodológicas contempladas en esta programación nos van a permitir atender a la diversidad del alumnado que compone nuestro grupo clase. No debemos olvidar que esta diversidad constituye a la vez un recurso y una riqueza y que debe ser, por tanto, empleada y valorada.

En general, las actividades de refuerzo y de ampliación nos ayudarán a atender la diversidad que tenemos en el grupo.

Si se incorpora a nuestro grupo alguien con necesidades adaptativas para acceder al currículo (en general agrupadas dentro de las diferentes discapacidades físicas) se establecerían las medidas oportunas en coordinación con el la junta evaluadora, el departamento de orientación y las asociaciones implicadas (ONCE, ASPACE, APANAS, etc...)

A las personas con altas capacidades intelectuales se les atenderá a través de actividades de ampliación.

En el desarrollo de las programaciones de aula se introducirían todos aquellos elementos que pueden contribuir al tratamiento de las diferencias y dificultades que pueda tener nuestro alumnado. Y es también en el desarrollo de cada unidad didáctica, donde se planificarían las estrategias y recursos empleados en el desarrollo de las clases, de tal manera que den respuesta satisfactoria a las necesidades puntuales que se vayan presentando.

Las actividades derivadas de esta programación siempre son susceptibles de transformarse durante su desarrollo para “reforzar” incidiendo en determinados conceptos y de evolucionar en complejidad conceptual y/o procedimental para ampliar conocimientos.