

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

**DEPARTAMENTO
DE DIBUJO**

E.S.O. y Bachillerato

CURSO 2020/2021

IES ALBALAT

	Pág.
Marco legislativo de esta programación.	4
1. Composición del Departamento.	5
1.1 Decisiones acordadas en Departamento respecto a aspectos didácticos y metodológicos para el curso 20/21	6
2. Contribución de la materia al logro de las competencias clave.	7
3. Contenidos del currículo: organización, secuenciación y temporalización	8
3.1 Contenidos.	8
3.2 Criterios de evaluación.	8
3.3 Estándares de aprendizaje evaluables.	8
1º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	9
3º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	14
3º ESO: CÓMIC Y MUNDO ACTUAL	19
4º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	21
4º ESO: FOTOGRAFÍA Y CINE	25
1º BACH: DIBUJO TÉCNICO I	29
2º BACH: DIBUJO TÉCNICO II	35
2º BACH: IMAGEN Y SONIDO	40
4. Evaluación.	47
4.1 Características, diseño e instrumentos de la evaluación.	47
4.2 Procedimientos de evaluación.	48
4.3 Instrumentos de evaluación.	49
5. Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.	49
6. Elementos transversales.	52
7. Metodología.	53
7.1 Recursos didácticos y materiales curriculares.	55
8. Atención a la diversidad.	58
8.1 Medidas ordinarias de atención a la diversidad.	58
8.1.1 Programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos	58

para el alumnado que promocione con evaluación negativa.

8.2 Medidas extraordinarias: ACNEAE	60
9. Proyecto bilingüe.	61
10. Actividades complementarias y extraescolares.	61
11. Indicadores de logro y procedimientos de evaluación y modificación de la programación didáctica en relación con los procesos de mejora.	63

ANEXO

Protocolo de uso del aula de plástica y materiales	65
--	----

MARCO LEGISLATIVO DE ESTA PROGRAMACIÓN

La programación que se presenta tiene por objeto ordenar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias impartidas por el departamento de Dibujo del I.E.S. "Albalat" de Navalmodal de la Mata, adaptándose a las necesidades del centro para el curso académico 2020-2021.

Esta programación se ha elaborado en base a la ley educativa vigente para el presente curso recogida en el **Real Decreto 1105/2014**, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato y que coinciden con los expresados en el **Decreto 127/2015**, de 26 de mayo, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria y de Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura que afectarán a los todos cursos de ESO y Bachillerato y en el **Decreto 112/2018, de 17 Julio**, que modifica el **Decreto 98/2016**, de 5 de Julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Educación Secundaria y de Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura

A esto hay que añadir otra legislación vigente:

- **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, secundaria obligatoria y bachillerato.
- **Instrucciones de la Dirección General de Política Educativa de 27 de Junio de 2006**, por la que se concretan las normas de carácter general a las que deben adecuar su organización y funcionamiento los Institutos de Educación Secundaria y los Institutos de Educación Secundaria Obligatoria de Extremadura.
- **Instrucción de 3 de julio de 2013, de la Secretaría General de Educación**, por la que se modifican las Instrucciones de la Dirección General de Política Educativa, de 27 de junio de 2006, que concretan las normas de carácter general a las que deben adecuar su organización y funcionamiento los institutos de Educación Secundaria.
- **ORDEN de 3 de junio de 2020** por la que se regula el derecho del alumnado a una evaluación objetiva y se establece el procedimiento de revisión y reclamación de las calificaciones y de las decisiones de promoción, certificación u obtención del título correspondiente.
- Para Atención a la Diversidad: **Decreto 228/2014**, de 14 de octubre, por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- **Instrucción 2/2015 de la Secretaría General de Educación** por la que se concretan determinados aspectos sobre Atención a la Diversidad según lo establecido en Decreto 228/2014.
- Para PMAR: **Orden de 7 de septiembre de 2016** por la que se regulan los programas de mejora del aprendizaje y del rendimiento en los centros docentes que imparten la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- Para Secciones Bilingües: **Orden de 20 de abril de 2017** por la que se regula el programa de Secciones Bilingües en centros docentes sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de Extremadura y se establece el procedimiento para su implantación en las diferentes etapas educativas.

Las materias que imparte y están asociadas a este departamento didáctico son:

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL en ESO

CÓMIC Y MUNDO ACTUAL en ESO

FOTOGRAFÍA Y CINE en ESO

DIBUJO TÉCNICO en Bachillerato

IMAGEN Y SONIDO en Bachillerato

1. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO.

Durante el curso 2020-2021 el departamento de dibujo del IES Albalat estará compuesto por:

Dña. LUZ SALOMÓN MACÍAS

Dña. MARTA HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ (1/2 jornada)

Dña. MARÍA TERESA MARTÍN GARCÍA

El reparto de horas y grupos para este curso escolar ha quedado organizado de la siguiente manera:

Dña. LUZ SALOMÓN MACÍAS

- 2 grupos de EPVYA bilingüe de 1º ESO
- 3 grupos de EPVYA de 1º ESO
- 2 grupos de EPVYA bilingüe de 3º ESO
- 1 grupo de EPVYA de 3º ESO
- 1 grupo de FOTOGRAFÍA Y CINE de 4º ESO

Dña. MARTA HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

- 2 grupos de EPVYA de 3º ESO
- 1 grupo de EPVYA de 4º ESO
- 1 grupo de FOTOGRAFÍA Y CINE de 4º ESO

Dña. MARÍA TERESA MARTÍN GARCÍA (jefa de departamento)

- 1 grupo de CÓMIC Y MUNDO ACTUAL de 3º ESO
- 1 grupo de DIBUJO TÉCNICO I de 1º Bachillerato
- 1 grupo de DIBUJO TÉCNICO II de 2º Bachillerato
- 1 grupo de IMAGEN Y SONIDO de 2º Bachillerato

Doña Luz Salomón Macías desempeñará las labores propias de tutoría en el grupo de 1º C de ESO. Doña María Teresa Martín García compagina la jefatura de departamento de dibujo con la de actividades complementarias y extraescolares.

1.1 DECISIONES ACORDADAS EN DEPARTAMENTO RESPECTO A ASPECTOS DIDÁCTICOS Y METODOLÓGICOS PARA EL CURSO 20/21

Las componentes de este departamento han consensuado trabajar siguiendo unos criterios comunes con respecto a ciertos aspectos de la práctica docente individual que en otras ocasiones se dejaban a elección del docente.

Esta unificación de criterios viene dada por la situación especial por la que estamos pasando por la pandemia del COVID 19 y los posibles escenarios de enseñanza que se pueden dar este curso, presencial, semi-presencial, a distancia.

En primer lugar se determina a nivel departamental y también a nivel de claustro, que aparte de la plataforma Rayuela se usará para la enseñanza online (con la posibilidad de usarla en la enseñanza presencial) la herramienta Classroom con todos los niveles, como medio para lanzar el material necesario para los alumnos así como para recibir sus tareas. Se tendrá en cuenta la carga horaria semanal de la asignatura, así como el nivel en el que se imparte para racionalizar los deberes y actividades que el alumno tiene que realizar en su casa.

Con respecto a las herramientas digitales usadas por este departamento durante este curso, se acuerda que para impartir clases a distancia se use la aplicación Meet de Google para generar videoconferencias con los alumnos y se aprovechen todas las aplicaciones contenidas en Google Suite a las que tenemos acceso desde nuestra cuenta de educarex. También se generalizará el uso de plataformas generadoras de cuestionarios y actividades online, como Quizizz, Kahoot, Educaplay, EdPuzzle... y de otras aplicaciones para realizar trabajos más específicos de nuestra materia como puede ser Canva, Genially, que permite realizar infografías, presentaciones y producciones plásticas, u otras aplicaciones de diseño y tratamiento de imágenes como Photoshop, Gimp, Instasize...

Se seguirá poniendo especial atención en la formación lingüística de nuestros alumnos a pesar de que nuestras materias no lo sean, insistiendo en la importancia de no cometer errores ortográficos, pero también en la necesidad de expresarse de forma correcta y de realizar escritos (no solo respuestas a cuestionarios sino envío de mensajes por Rayuela o por email, por ejemplo) bien estructurados y correctos, vigilando la expresión y la forma de dirigirse al receptor del mensaje. Las consideraciones con respecto a este aspecto se incluyen entre los criterios de calificación que se desarrollan en el apartado 5 de la presente programación.

Por último, este departamento ha considerado plantear lecturas obligatorias y recomendadas en algunas asignaturas que imparte. Estos son los títulos y las asignaturas a los que van dirigidas:

TÍTULO	Carácter	Asignatura/nivel
Filmish	voluntario	IMAGEN Y SONIDO 2º BACH
Tim Burton		
Gran hotel		
Maus	obligatorio	CÓMIC Y MUNDO ACTUAL 3º ESO
Persépolis		
Buñuel en el laberinto de las tortugas		
Científicas	voluntario	
Meninas		
Los surcos del azar		
Un trabajo diferente		
Miguel en Cervantes		
Trópicos		
La isla de las piedras		
Médico novato		

2. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

Las competencias clave son un elemento fundamental del currículo a la hora de determinar los aprendizajes que se consideran imprescindibles para el alumnado, para su realización y desarrollo personal, así como para su participación activa como ciudadano en la sociedad y en el mundo laboral. Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, se diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

Las asignaturas que imparte este departamento permiten el desarrollo de todas las competencias clave por su carácter teórico-práctico e integrador y el desarrollo de las competencias en comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología como viene recogido en el currículo.

Se incidirá muy especialmente en la competencia de **Conciencia y expresiones culturales (CEC)**, pues el desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con nuestras materias, 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 de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que 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.

Contribuyen a desarrollar la **Comunicación lingüística (CL)**, ya que a lo largo de los cursos, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de las materias, a la vez que integran el lenguaje plástico y visual y técnico con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera, contribuyen a complementar la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)**, a través 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 a través de 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, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que la **Competencia digital (CD)** se desarrolla con estas materias a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama creativo más actual y el diseño de piezas industriales y entornos arquitectónicos.

Mejoran la **Competencia Aprender a aprender (CAA)**, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto, el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo contribuyen a alcanzar las **Competencias sociales y cívicas (CSC)** al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en las materias se debe desarrollar la capacidad de

comunicarse de manera constructiva. Además, el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último, sirven para desarrollar estrategias de planificación, de aprensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la **Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)** entre nuestros alumnos.

3. CONTENIDOS DEL CURRÍCULO: ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN POR CURSO Y MATERIA.

3.1 CONTENIDOS

Se muestran unas tablas (*bajo el epígrafe 3.3*) donde se especifican los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en los diferentes cursos de la ESO tal cual aparecen en el currículo establecido en el DOE (*véase referencia en la página inicial de la programación*), así como los referidos al Dibujo Técnico e Imagen y sonido de Bachillerato y los propuestos para la asignatura de libre configuración para 4º ESO Fotografía, cine y creación multimedia y Cómic y Mundo Actual de 3º ESO. Estos mismos contenidos se agruparán en unidades didácticas y se establecerá una secuenciación temporal de la forma que se considere más idónea para su aplicación en el aula. En todo caso, tendrá un carácter orientativo, pudiendo variar en función de las necesidades que puedan ir aflorando en el alumnado a lo largo del curso.

3.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En las tablas anteriormente citadas se detallan los criterios de evaluación extraídos de la ley vigente y desglosados por nivel y materia, así como su relación con los contenidos y los estándares de aprendizaje.

3.3 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

(CON ESPECIFICACIÓN DE MÍNIMOS)

A continuación, presentamos en las tablas los estándares de aprendizaje evaluables recogidos en la ley vigente de educación. Se incluyen las competencias clave a las que hace referencia cada uno de ellos y su relación con los contenidos y criterios de evaluación.

Los estándares mínimos básicos se han resaltado en color rojo, los intermedios se indican en color morado y los avanzados en verde. La proporción de participación de los estándares en la evaluación final será la siguiente:

- **Estándares básicos:** 50%
- **Estándares intermedios:** 35%
- **Estándares avanzados:** 15%

TABLAS QUE RECOGEN LOS PUNTOS 3.1, 3.2 y 3.3 ANTERIORMENTE MENCIONADOS

1º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMP CLAVE
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA			
Introducción al mundo del arte buscando sus elementos básicos: punto, línea y plano. La línea recta: direcciones y posiciones relativas. La línea curva como medio de expresión.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	CCL CEC
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.	AA CEC
		2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	CEC SIEE
		2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.	AA CEC SIEE
El color. Colores primarios y secundarios. Color luz y color pigmento. Conceptos básicos sobre las técnicas de témperas y lápices de colores.	3. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	3.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	AA CMCT
	4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	4.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.	AA CD CEC
		4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	AA CEC
		4.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	AA CEC

La textura. Tipos de texturas. fabricación de texturas. Técnica del collage.La composición. Esquemas básicos compositivos.	5.Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	5.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante la técnica de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	AA CEC
	6.Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	6.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CL AA
	7.Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, los lápices de grafito y de color. El collage.	7.1.Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	AA CEC
		7.2.Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.	AA CEC
		7.3.Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.	CEC CSCV

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Introducción a la comunicación audiovisual. Elementos que intervienen.	1.Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1.Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CMCT AA
	2.Identificar significativo y significado en un signo visual.	2.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.	CL CEC AA
La imagen. Lenguaje visual. Significante y significado	3.Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.	3.1. Distingue símbolos de iconos.	CL SIEE
		3.2. Diseña símbolos e iconos.	CEC AA
Conceptos básicos de fotografía. Iniciación. La cámara: elementos y función.	4.Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	CEC AA
		4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	AA CD CEC
La comunicación y sus elementos.	5.Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	5.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	AA CEC

	6.Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	6.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.	CL CEC AA
		6.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CL CEC
El lenguaje visual. El cine y sus géneros	7.Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	7.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	CD CEC CL
	8.Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	AA CEC CL

BLOQUE 3.- DIBUJO TÉCNICO

Punto, recta y plano. El punto en el plano y en el espacio. La recta en el plano y en el espacio. El plano en el espacio. Relaciones entre rectas y planos.	1.Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	CMCT AA
	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano, con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	CMCT AA CL
	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMCT AA
Circunferencia, círculo y arco.	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	CMCT AA
	5. Utilizar el compás realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	CMCT AA
Clasificación de ángulos. Operaciones	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	CMCT AA

entre ellos.	agudos, rectos y obtusos.		
	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	CMCT AA
Concepto de lugar geométrico. Teorema de Thales.	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CMCT AA
	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CMCT AA
	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT AA
		11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
	12. Conocer lugares geométricos y definirlos.		11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
		12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).	CL AA
Clasificación de triángulos.	13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	CMCT AA
	14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	CMCT AA
	15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.	CMCT AA
	16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	CMCT AA

TEMPORALIZACIÓN: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

El desarrollo de las diferentes unidades didácticas, basadas en lo recogido en la tabla anterior, se hará de acuerdo con la siguiente temporalización, considerando que se imparten 2 clases semanales de 55 minutos de duración.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none">- Elementos y formas geométricas básicas- Trazados geométricos- Triángulos- El punto, la línea y el plano como signos de expresión	<ul style="list-style-type: none">- Naturaleza del color- Expresividad del color- Texturas- Composición	<ul style="list-style-type: none">- El lenguaje de la imagen- Comunicación audiovisual- Fotografía- Cine

3º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMP CLAVE
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA			
El punto, la línea y el plano. Punto, línea y plano como medios de expresión. Equilibrio, proporción y ritmo a través del punto, línea y plano.	1. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	1.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)	CEC AA
	2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CL CEC
		2.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	CEC AA
		2.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	CEC AA
El color. Teoría del color. La expresión a través del color. Relación color y forma. Técnicas de dibujo y pinturas cromáticas. Texturas y color.	3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	2.4 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.	CEC CMCT
		3.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.	CEC AA CD
		3.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	CEC AA
		3.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	CEC AA
	4. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	4.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	CEC AA

La composición gráfico-plástica. Sus técnicas. Interpretaciones personales y colectivas.	5. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	5.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	CEC AA
		5.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	CL CEC
	6. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	6.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CL CEC
	7. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	7.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	AA CEC
	8. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	8.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	AA CEC
		8.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.	AA CEC
		8.3. Experimenta con las témperas 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.	AA CEC
		8.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.	AA CEC CMCT
		8.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	CEC
		8.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.	CSCV CEC
8.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando		CSCV AA	

es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Iconicidad de la imagen. Imágenes simbólicas.	1.Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1 .1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.	AA	
	2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	CEC	
		2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	CEC AA	
		2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 2.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	CEC AA CEC	
	3. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	3.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	CEC CL	
		3.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	AA CEC	
	El cómic y el cartel: lenguaje y elementos. La fotografía y el cine. Lenguaje multimedia. Tecnologías digitales.	4. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada	4.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CEC CD CL
		5. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	5.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CEC CD
6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.		6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	CEC CL	
7. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.		7.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CEC CD	
8. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar	8.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	CD AA		

	documentos mediante el mismo.		
BLOQUE 3.- DIBUJO TÉCNICO			
Clasificación de los cuadriláteros.	1. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros	1.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	CMCT AA
	2. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	2.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	CMCT AA
Polígonos regulares. Inscritos en una circunferencia dando el lado como dato.	3. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	3.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	CMCT AA
	4. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	4.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	CMCT AA
	5. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	5.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	CMCT AA
Tangencias. Enlaces entre rectas y circunferencias. Óvalo y ovoide. Espirales.	6. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	6.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	CMCT AA
		6.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	CMCT AA
	7. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	7.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.	CMCT AA
	8. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	8.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	CMCT AA
	9. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	9.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.	CMCT AA
Redes modulares.	10. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	10.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	CMCT CEC
Sistemas de representación. Conceptos básicos.	11. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	11.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	CMCT AA

	practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.		
	12. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	12.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	CMCT AA
	13. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	13.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	CMCT AA

TEMPORALIZACIÓN: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO

El desarrollo de las diferentes unidades didácticas, basadas en lo recogido en la tabla anterior, se hará de acuerdo con la siguiente temporalización, considerando que se imparten 2 clases semanales de 55 minutos de duración.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> -Cuadriláteros -Polígonos regulares y redes modulares -Tangencias y enlaces y curvas -Sistemas de representación 	<ul style="list-style-type: none"> -Lenguajes visuales y multimedia. Iconicidad -Signos, color y texturas -Técnicas de dibujo y pintura -Composición 	<ul style="list-style-type: none"> -Percepción e ilusiones ópticas -Cómic y cartel -Fotografía y cine

3º ESO: CÓMIC Y MUNDO ACTUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMP CLAVE
Comprensión de textos y estilos gráficos para interpretarlos de manera guiada y establecer su significado.	1. Comprender, interpretar y valorar textos orales y estilos gráficos.	1.1. Comprende el sentido global de las novelas gráficas, identificando la información relevante.	CL
		1.2. Retiene información relevante y extrae informaciones concretas.	AA
		1.3. Interpreta y valora aspectos concretos del contenido y de la estructura de las producciones gráficas emitiendo juicios razonados y relacionándolos con conceptos personales para justificar un punto de vista particular.	AA
Lectura en público, en voz alta, aplicando estrategias básicas de dramatización.	2. Aprender a leer en público, en voz alta, modulando la voz y aplicando estrategias básicas de dramatización.	2.1. Muestra interés por la lectura en público de fragmentos de obras literarias sencillas.	CSC
		2.2. Modula la voz y aplica estrategias básicas de dramatización.	IEE
Organización de debates y coloquios y estímulo de conversaciones espontáneas.	3. Participar y valorar la intervención en debates, coloquios y conversaciones espontáneas, vinculados a la lectura de novelas gráficas y a los acontecimientos históricos que ellas se traten.	3.1. Participa activamente en debates, coloquios... escolares vinculados a los temas históricos tratados respetando las reglas de interacción, intervención y cortesía que los regulan, manifestando sus opiniones y respetando las opiniones de los demás.	CL
		3.2. Evalúa las intervenciones propias y ajenas.	IEE
		3.3. Respeta las normas de cortesía que deben dirigir las conversaciones orales.	CSC
Lectura guiada de cómics y reconocimiento de las características de los géneros gráficos.	4. Leer, comprender, interpretar y valorar los diferentes géneros gráficos.	4.1. Reconoce la temática e identifica la tipología gráfica seleccionada, el formato utilizado y la organización del contenido.	CD
		4.2. Localiza informaciones históricas en un texto relacionándolas entre sí y secuenciándolas y deduce informaciones o valoraciones implícitas.	CMCT
		4.3. Retiene información y reconoce la idea principal y las ideas secundarias comprendiendo las relaciones entre ellas.	CL

Interpretación crítica de las lecturas, desde una posición de tolerancia.	5. Manifestar una actitud crítica ante la lectura de cualquier tipo de obra gráfica a través de una lectura reflexiva que permita identificar posturas de acuerdo o desacuerdo respetando en todo momento las opiniones de los demás.	5.1 Identifica y expresa las posturas de acuerdo y desacuerdo sobre aspectos parciales, o globales, de un texto de intención literaria.	CL
		5.2. Elabora su propia interpretación sobre el significado de un texto.	AA
		5.3. Respeta las opiniones de los demás.	CSC
Planificación y elaboración progresiva de una producción gráfico-narrativa sencilla.	6. Aplicar progresivamente las estrategias necesarias para elaborar producciones gráficas básicas.	6.1. Aplica técnicas diversas para organizar las ideas con claridad: esquemas, mapas conceptuales y redacta borradores.	CMCT
		6.2. Enlaza enunciados con dibujos e imágenes.	CEC
		6.3. Comparte su producción con los compañeros y aplica las propuestas de mejora que se deducen del debate y de la evaluación.	CEC
Valoración de la lectura como herramienta de aprendizaje y generadora de estímulos intelectuales.	7. Valorar la importancia de la lectura como herramienta de adquisición de los aprendizajes y como estímulo del desarrollo personal.	7.1. Valora la importancia de la lectura como herramienta de adquisición de aprendizajes.	IEE
		7.2. Reconoce en la acción lectora un estímulo del desarrollo personal.	CL
Conocimiento de la Historia más cercana a través del visionado y la lectura de novelas gráficas.	8. Conocer la Historia más cercana mediante la lectura a través de la lectura de novelas gráficas.	8.1. Valora el conocimiento de la Historia más cercana.	CSCV
Aprecio por el uso de materiales lúdicos para aprender la Historia.	9. Apreciar la validez de los materiales gráficos para comprender los procesos históricos	9.1. Reconoce la validez de las producciones gráficas como mecanismo de conocimiento histórico.	CD

TEMPORALIZACIÓN: CÓMIC Y MUNDO ACTUAL 3º ESO

El desarrollo de las diferentes unidades didácticas, basadas en lo recogido en la tabla anterior, se hará de acuerdo con la siguiente temporalización, considerando que se imparten 2 clases semanales de 55 minutos de duración.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
-Fundamentos del cómic -Proceso creativo -Técnicas de lectura	-Historia reciente y cómic -Análisis de lectura	-Diseño de un cómic -Crítica de cómic

4º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMP CLAVE
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA			
El lenguaje plástico y visual como medio de expresión. Códigos. Terminología. Procedimientos.	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CEC CPAA
	El soporte y la técnica. Creaciones plásticas como medio de experimentación. El proyecto plástico. Pasos a tener en cuenta para la realización de una obra plástica tanto de forma individual como colectiva.	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.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.			CCL CPAA
2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.			CEE CCL
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.		3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	CPAA
	3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.		
Apreciación de obras de arte. Desarrollar	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CPAA SIEE
	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación	CCL

una actitud crítica ante la obra. Conocer y valorar el patrimonio artístico de la ciudad y lo más destacado de su Comunidad Autónoma.	elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico- plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	CEC
		5.2 Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.	CCL CEC

BLOQUE 2.- DIBUJO TÉCNICO

Redes modulares. Composiciones en el plano.	1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	CPAA
		1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.	CMCT CPAA
		1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.	CMCT, CPAA
		1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	CMC SIEE
Sistemas de representación. Proyecciones cilíndricas. Aplicaciones básicas.	2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	CEC CMCT
		2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	CMCT
		2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	CMCT CPAA
		2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	CMCT CPAA
Diseño asistido por ordenador. Construcción de trazados geométricos y piezas.	3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CDIG

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Teoría del Arte. Desarrollar una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el	1.1 Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	CEC CPAA
		1.2 Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y	CEC CCL

	proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	
	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	CEC CCL
El lenguaje del diseño. Conocer los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar. Creaciones ambientales a través del diseño. Integración del diseño en diferentes áreas.	3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	CCL CMCT
		3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	CMCT SIEE
		3.3. 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.	CMCT SIEE CCL
		3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	CDIG SIEE
		3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	SIEE CSCV

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

El mensaje audiovisual. Elementos del lenguaje audiovisual. Reconocer los elementos. Finalidad del mensaje.	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.	CCL CEC
		1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.	CCL SIEE
	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	CCL CEC
		2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta	CCL CEC

		diversos criterios estéticos.	
		2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CCL CEC
Avances tecnológicos para este lenguaje. Publicidad subliminal. Peligros	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	CDIG SIEE
		3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	CCL CEC
		3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	CCL SIEE
	4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	CCL CSCV

TEMPORALIZACIÓN: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

El desarrollo de las diferentes unidades didácticas, basadas en lo recogido en la tabla anterior, se hará de acuerdo con la siguiente temporalización, considerando que se imparten 3 clases semanales de 55 minutos de duración.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
-Análisis de formas geométricas -La composición -Composiciones modulares -Lo tridimensional y el espacio	-Sistema diédrico -Sistema axonométrico -Sistema cónico -La luz en la percepción del volumen	-La proporción -El lenguaje de la imagen -Uso y expresividad del color -El signo de la comunicación visual

4º ESO FOTOGRAFÍA, CINE Y CREACIÓN MULTIMEDIA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMP CLAVE
BLOQUE 1: LENGUAJE E HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA			
Historia y evolución de la fotografía Tipos y estilos de fotografía	1. Conocer la historia de la fotografía y como ha evolucionado la técnica y su finalidad desde los comienzos hasta nuestros días.	1.1 Conoce la historia del desarrollo de la fotografía desde las primeras pruebas y ensayos hasta la fotografía digital actual.	CEC
	2. Identificar los diferentes tipos de fotografía según usos y temáticas.	2.1 Diferencia los distintos tipos y estilos fotográficos y su uso concreto así como características propias.	CEC
Características y posibilidades de la comunicación expresiva y creativa	3. Analizar las posibilidades expresivas y comunicativas de cada tipo de fotografía.	3.1 Reconoce las características expresivas de la imagen fija y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas en composiciones fotográficas.	CEC
Los fotógrafos	4. Reconocer nombres y obras de fotógrafos representativos de la historia de la fotografía.	4.1 Conoce la obra de los fotógrafos más representativos de la historia de la fotografía.	CEC CSC
		4.2 Distingue la obra y estilo de diferentes fotógrafos	CEC
Composición con objetos y luz Observación del entorno. Encuadres y planos	5. Realizar composiciones estéticas usando objetos y jugando con la luz para conseguir imágenes sugerentes y creativas.	5.1 Compone escenarios y coloca luces apropiadas para sacar el mayor partido estético y plástico a los elementos de la composición.	CEC SIEE
	6. Distinguir diferentes puntos de vista para obtener la mejor imagen y mejorar la composición.	6.1 Encuentra la posición idónea para conseguir una imagen bien compuesta	CEC
	7. Realizar encuadres diferentes con los mismos objetos	7.1 Busca el mejor encuadre y punto de vista para obtener una imagen precisa que lance un mensaje concreto	CEC
	8. Analizar planos para conseguir la representación del objeto o del entorno óptima.	8.1 Elige el plano adecuado en función de la imagen que plantea y el resultado que quiere obtener.	CEC
El fotomontaje. El proceso fotográfico. Analógico y digital. Creación y edición de imágenes	9. Realizar fotomontajes plásticos	9.1 Usa varias fotografías recortadas y pegadas y otros elementos (dibujos, tipografías...) para elaborar una nueva imagen con un mensaje diferente al de inicio.	CEC
	10. Editar fotografías propias mediante programas de edición y retoque fotográfico.	10.1 Maneja el ordenador y modifica, mediante programas específicos de retoque fotográfico, fotografías propias para mejorar los valores y	CEC CDIG

		calidad de la imagen obtenida.	
		10.2 Maneja Apps de retoque fotográfico.	CEC CDIG
La fotografía en las redes sociales	11. Conocer los recursos que nos ofrece internet y saber usarlos de forma creativa, estética, constructiva y responsable.	11.1 Usa de forma adecuada las redes sociales para dar a conocer sus imágenes fotográficas con un carácter estético y plásticos muy definidos.	CDIG AA CEC
BLOQUE 2: SISTEMAS AUDIOVISUALES			
Los medios audiovisuales y sus características principales. El lenguaje de los "new media". Funciones de la imagen en movimiento.	1. Analizar las características principales del spot publicitario, el videoclip, el cine (cortometraje, largometraje, ficción, documental), la televisión y los productos digitales en internet.	1.1 Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias.	CL AA
	2. Valorar la importancia de la evolución de los lenguajes audiovisuales.	2.1 Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación.	SIEE CSC
Realidad y ficción. El mundo audiovisual como representación del mundo real y como creador de nuevas realidades. Valoración expresiva y estética de las imágenes en cuanto a su contexto, mensaje y duración.	3. Analizar los diversos medios de comunicación y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	3.1 Analiza la evolución estética de los mensajes audiovisuales.	CEC
	4. Identificar el audiovisual como presentación de la realidad circundante o representación de la ficción.	4.1 Valora los diferentes contenidos multimedia y new media en la representación de la realidad.	CEC SIEE
El uso de la imagen en movimiento en el arte (performance, videocreación, instalación multimedia).	5. Reconocer y analizar el uso de la imagen en movimiento en el arte.	5.1 Explica y valora el uso multimedia en el arte.	CMCT CL
La integración del sonido en la imagen. La función expresiva del sonido. Características técnicas. La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfonía.	6. Manejar los programas de edición de sonido Audacity y de edición de vídeo LightWorks o Avidemux.	6.1 Identifica la función expresiva del sonido en una producción audiovisual.	CMCT
		6.2 Graba sonidos, los edita y los inserta en vídeos de manera efectiva	CMCT CDIG
		6.3 Edita vídeos con programas de software libre.	CMCT CDIG
BLOQUE 3: EL CINE Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA			
La ilusión de movimiento. Breve introducción a la historia del cine.	1. Analizar la técnica de exposición de imágenes fijas para simular movimiento desde el comienzo del cine hasta la actualidad.	1.1 Analiza los elementos espaciales y temporales, las características básicas, el significado y el sentido en la lectura de imágenes en movimiento.	CEC

	2. Analizar las distintas funciones y las características comunicativas de la imagen en movimiento, aplicándolas en la elaboración de producciones digitales sencillas.	2.1 Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.	CEC AA
Composición expresiva del encuadre en el cine y en televisión.	3. Analizar las características técnicas necesarias para la creación de los efectos: cámara rápida, lenta y bullet-time.	3.1 Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.	CEC
La función de la iluminación. Jonh Ford. Expresionismo alemán. Características técnicas básicas de la imagen en movimiento. Sistemas de captación de imágenes en movimiento. Stop Motion. Mannequin Challenge. Características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet-time en el cine y en el videoarte. El cuadro en movimiento. Videoarte.	4. Valorar los resultados expresivos obtenidos al alterar la velocidad de reproducción de las imágenes en movimiento.	4.1 Analiza piezas videográficas o cinematográficas en las que se apliquen efectos de movimiento (intencionados o técnicos).	CEC
	5. Valorar el uso de la iluminación y de la variación de la velocidad de reproducción de imágenes en la creación artística.	5.1 Realiza diferentes modificaciones en piezas videográficas: alterando la velocidad de reproducción y los parámetros relacionados con el tamaño de imagen y analiza el resultado obtenido.	CD CEC
La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia. Los planos de imagen. Los movimientos de cámara. El diálogo en el cine: plano y contraplano. El plano secuencia en "La sogá" de Alfred Hitchcock.	6. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa.	6.1 Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.	CEC AA
		6.2 Analiza en una obra cinematográfica la construcción narrativa de los planos y la secuencia.	CEC
	7. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen.	7.1 Comenta a partir de una obra cinematográfica, la construcción del planocontraplano en un diálogo.	CL
		7.2 Analiza correctamente la utilización del plano secuencia.	CEC
Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash forward y el flash back. El guión técnico. El story board. El montaje audiovisual.	8. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa.	8.1 Valora el uso narrativo del flash back y del flash forward en obras cinematográficas.	CEC AA
	9. Identificar la importancia del storyboard y poder generar uno sencillo.	9.1 Crea storyboards sencillos para su producción en vídeo.	SIEE CEC

TEMPORALIZACIÓN: FOTOGRAFÍA, CINE Y CREACIÓN MULTIMEDIA 4º ESO

El desarrollo de las diferentes unidades didácticas, basadas en lo recogido en la tabla anterior, se hará de acuerdo con la siguiente temporalización, considerando que se imparten 2 clases semanales de 55 minutos de duración.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none">- Historia de la fotografía- Composición y expresión- Técnica fotográfica	<ul style="list-style-type: none">- Edición fotográfica- Historia del cine- Tendencias cinematográficas- Características técnicas cinematográficas	<ul style="list-style-type: none">- El cortometraje. Guion y storyboard- Edición de vídeo- Edición de sonido

1º BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO I

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMP CLAVE
BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO			
<p>Trazados geométricos a mano alzada y con materiales específicos. Tipos de trazado, signos e indicaciones. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Del croquis al dibujo con materiales de dibujo técnico y a las Nuevas Tecnologías. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración geometría como instrumento diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Elementos y trazados fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos. Circunferencia y círculo. Rectificación aproximada de una circunferencia o parte de ella. Punto y tipos de líneas. Situaciones y posiciones relativas. Distancias. Determinación de lugares geométricos básicos. Mediatriz. Bisectriz. Circunferencia. Circunferencias concéntricas. Paralelas. Arco capaz. Aplicaciones. Tangencias sencillas. Operaciones gráficas con segmentos. Operaciones gráficas con ángulos. Elaboración de formas basadas en redes modulares. Trazado de polígonos regulares. Clasificación y características. Métodos de construcción. Resolución gráfica de triángulos. Clasificación, relaciones métricas y propiedades. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polí-</p>	<p>1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	SIEE CMCT
		<p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p>	SIEE CMCT
		<p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>	SIEE CMCT
		<p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>	CL CMCT AA
		<p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p>	CMCT
		<p>1.6. Diseña, reproduce polígonos relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p>	AA CMCT SIEE
		<p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente</p>	CMCT AA CEC

<p>gonos. Clasificación, relaciones métricas y propiedades. Resolución de problemas de triángulos y cuadriláteros por métodos directos e indirectos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza. Aplicaciones. Construcción y utilización de escalas gráficas. Diferenciación entre razón y proporción. Aplicaciones del Teorema de Thales. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.</p>		<p>en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>	
<p>Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, Óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p>	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>1.8. Comprende características transformaciones elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas</p> <p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la</p>	<p>CL CMCT SIEE</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT SIEE CEC</p> <p>CMST CEC</p> <p>AA CSC CMCT</p>

		construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN			
<p>Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo identificando ventajas inconvenientes función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p>	<p>CMCT CL</p>
		<p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>	<p>AA SIEE</p>
		<p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos disponibles.</p>	<p>AA SIEE CEC</p>
		<p>1.4. Comprende fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>	<p>CL SIEE CMCT</p>
<p>Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Distancias. Giros, abatimientos. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.</p>	<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>CMCT CEC</p>
		<p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías</p>	<p>CMCT CEC</p>

<p>Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. Sistema de planos acotados. Aplicaciones.</p>		<p>convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p>	<p>CL CMCT</p>
		<p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	<p>CMCT SIEE</p> <p>CL CMCT CEC</p>
<p>Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes, utilización de los coeficientes de reducción y de escalas gráficas. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico representación simplificada de formas circulares.</p>	<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción</p>	<p>3.1. Realiza isométricas definidos por principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p>	<p>CMCT</p>
		<p>3.2. Realiza caballeras o (militares) de espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	<p>CMCT</p>

	determinados.		
Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Plano Geometral. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación sólidos en los diferentes sistemas.	4. Dibujar perspectivas cónicas de formas planas incluida la circunferencia y de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida. 4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. 4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas trazado circunscritos, mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.	CL CMCT CMCT CMCT

BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN

Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas.	1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	CL CMCT CSC
Escalas. Acotación. Convencionalismos. Simplificaciones sobre representación de objetos. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo	2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección	2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. 2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas principales proyección	CMCT CSC CDIG CMCT CSC CDIG

arquitectónico.	ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos	seleccionando imprescindibles definición, adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	
		2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	CMCT CSC CDIG
		2.4. Acota arquitectónicos identificando necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	CMCT CSC CDIG
		2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	CMCT CSC CDIG

TEMPORALIZACIÓN: DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO

El desarrollo de las diferentes unidades didácticas, basadas en lo recogido en la tabla anterior, se hará de acuerdo con la siguiente temporalización, considerando que se imparten 4 clases semanales de 55 minutos de duración.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
-Útiles de dibujo técnico -Trazados en el plano y proporcionalidad -Polígonos -Transformaciones geométricas -Tangencias y enlaces	-Curvas geométricas -Sist. diédrico ortogonal I -Sist. diédrico ortogonal II	-Sistema axonométrico -Sistema cónico -Normalización

2º BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO II

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMP CLAVE
BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO			
<p>Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje Radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</p>	<p>1. Resolver problemas de geometría basados en la proporcionalidad, relación áurea, equivalencias además de arcos y ángulos en circunferencia. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz y también por potencia atendiendo a los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p>	AA CMCT
		<p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p>	CMCT
		<p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p>	CMCT SIEE
		<p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p>	AA SIEE
		<p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	CMCT CEC
<p>Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones.</p>	<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p>	CL SIEE CEC
		<p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p>	CMCT
		<p>2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los</p>	CMCT

		elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	
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.	3. 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.	3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.	AA CL
		3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	SIEE CMCT
		3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	CMCT SIEE CEC

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas complejos de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad, distancias y ángulos. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas por varios procedimientos. 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, entre sección abatida y proyección sobre el mismo plano y otras aplicaciones. Problema inverso al abatimiento, giro y cambio de plano. Aplicaciones.	1. 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.	1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	CMCT AA CL
		1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	CMCT
		1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.	CMCT

<p>Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.</p>	<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p>	CMCT
		<p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p>	CMCT
		<p>2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>	CMCT
		<p>2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p>	CMCT
		<p>2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman</p>	CMCT
<p>Sistemas axonométricos: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras</p>	<p>3. Dibujar axonometrías de piezas y de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del</p>	<p>3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.</p>	CL AA CMCT
		<p>3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la</p>	SIEE CMCT CEC

<p>planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</p>	<p>abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción gráficamente y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p>	
		<p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p>	<p>CMCT</p>

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

<p>Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p>	<p>SIEE CEC</p>
		<p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p>	<p>AA CEC CSC</p>
		<p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p>	<p>SIEE CEC</p>
		<p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p>	<p>CSC SIEE CEC</p>
<p>Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo a la escala adecuada. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</p>	<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios de forma 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</p>	<p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p>	<p>CL CDIG CEC</p>
		<p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la</p>	<p>CDIG CEC</p>

<p>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.</p>	<p>informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p>	
		<p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p>	<p>CDIG CEC CSC</p>
		<p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<p>CDIG CEC CSC</p>

TEMPORALIZACIÓN: DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

El desarrollo de las diferentes unidades didácticas, basadas en lo recogido en la tabla anterior, se hará de acuerdo con la siguiente temporalización, considerando que se imparten 4 clases semanales de 55 minutos de duración.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> - Problemas geométricos - Transf. geométricas - Tangencias 	<ul style="list-style-type: none"> - Curvas cónicas y técnicas - Sistema Diédrico - Sistema Axonométrico 	<ul style="list-style-type: none"> - Croquización y acotación - Proceso y desarrollo de proyecto - Dibujo asistido por ordenador (DAO)

2º BACHILLERATO: IMAGEN Y SONIDO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMP CLAVE
BLOQUE 1: RECURSOS EXPRESIVOS UTILIZADOS EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES			
<p>Metodología de análisis de los géneros audiovisuales: Características de los géneros cinematográficos, videográficos y televisivos. Características de los géneros multimedia y videojuegos. Los géneros new media: Internet, teléfonos móviles y o Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen. Técnicas de fragmentación del espacio escénico: plano, toma, escena y secuencia. Tipología y características del plano. Técnicas de planificación de la escena. El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales: Tipología de movimientos de cámara. Ejecución de panorámicas, travellings y barridos. Valor expresivo de la angulación de cámara. Procedimientos de construcción de geografías sugeridas. El campo y el fuera de campo. Técnicas de composición aplicadas a la realización de productos audiovisuales. Procedimientos de manipulación audiovisual. Metodología de análisis de productos audiovisuales</p>	<p>1. Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.</p>	<p>1.1 Identifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico.</p>	CEC CL CSC
		<p>1.2 Reconoce las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y new media.</p>	CEC CL CSC
		<p>1.3 Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.</p>	CEC CL CSC
		<p>1.4 Relaciona el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.</p>	CEC CL CSC
BLOQUE 2. ANÁLISIS DE SITUACIONES AUDIOVISUALES			
<p>Técnicas de mantenimiento de la continuidad en los relatos audiovisuales: Tipos de continuidad: narrativa, perceptiva, raccord formal, de movimiento, de acción, de dirección, de iluminación, de vestuario y de atrezzo, entre otras. Los signos de puntuación</p>	<p>1. Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el</p>	<p>1.1 Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos filmicos.</p> <p>1.2 Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la</p>	CEC CL CSC CEC CL CSC

<p>y de transición. Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato: valor y uso de la elipsis. Técnicas básicas de realización audiovisual: el eje de acción y su mantenimiento. El plano master. Plano y contraplano. Campo y contracampo. Técnicas de realización de continuidad en el desplazamiento de un personaje. Técnicas de realización de continuidad en las tomas de uno y de dos sujetos estáticos. Técnicas de realización de continuidad en las tomas de dos, tres o más personajes. Aplicación de técnicas de montaje. Concepto y evolución histórica. Tiempo y espacio en el montaje</p>	<p>mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.</p>	<p>evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.</p> <p>1.3 Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.</p>	<p>CEC CSC AA</p>
		<p>1.4 Relaciona la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual.</p>	<p>CEC CL CSC</p>
		<p>1.5 Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido</p>	<p>CECC SC SIEE</p>

BLOQUE 3. ELABORACIÓN DE GUIONES AUDIOVISUALES

<p>Tipos y formatos de guiones audiovisuales: - Ficción, reportaje y documental. - Guiones para producciones multimedia y videojuegos. Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción: - La idea temática y la idea dramática. El conflicto y la intriga básica. Planteamiento, desarrollo y desenlace. Trama y subtrama. - Características y tipologías de personajes. Características y funciones de los diálogos audiovisuales. Proceso de construcción del guion literario: idea, documentación, story line, sinopsis argumental y tratamiento. Proceso de transformación del guión literario a guión técnico: la</p>	<p>1. Elaborar guiones audiovisuales aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.</p>	<p>1.1 Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.</p>	<p>AA CEC</p>
		<p>1.2 Caracteriza la estructura narrativa y la idea temática de un guion audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.</p>	<p>CMCT CDIG CSC</p>
		<p>1.3 Construye el guion literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.</p>	<p>CL CSC CEC</p>
		<p>1.4 Realiza la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guion técnico y un storyboard.</p>	<p>CL CSC CEC</p>
		<p>1.5 Relaciona los procesos y fases de una producción</p>	<p>CMCT CEC</p>

planificación. Técnicas de construcción del storyboard. Procesos de adaptación de obras preexistentes a guiones audiovisuales.	audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.	
	1.6 Identifica las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.	CL CEC

BLOQUE 4. CAPTACIÓN DE IMÁGENES FOTOGRÁFICAS Y DE VÍDEO

Sistemas de captación de imágenes fotográficas y de video. Técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes. Tratamiento de imágenes digitales	1. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de video y reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.	1.1 Compara el proceso de captación de imágenes del ojo humano y de la percepción visual con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual.	CMCT CDIG CEC
		1.2 Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales.	CMCT CDIG CEC
		1.3 Construye la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas.	CMCT CDIG CEC
		1.4 Dispone los flashes fotográficos o la «iluminación ligera» necesaria para adecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo.	CMCT CDIG CEC
		1.5 Registra con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.	CMCT CDIG CEC
		1.6 Elige las alternativas apropiadas de registro en cinta magnética, discos ópticos, tarjetas de memoria y discos duros que resulten idóneas para diversos tipos de filmación o grabación audiovisual.	CMCT CDIG CEC SIEE

BLOQUE 5. TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

<p>Técnicas narrativas aplicadas a la producción de documentales y reportajes, al video didáctico, institucional e industrial. Tratamiento y técnicas de construcción del spot publicitario.</p>	<p>1. Realizar el tratamiento digital de imágenes valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.</p>	<p>1.1 Corrige anomalías de los originales de imagen fija, y realiza los ajustes necesarios de contraste, equilibrio de gris, brillo y saturación, adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes.</p>	<p>CMCT CDIG</p>
		<p>1.2 Adapta y ajusta las imágenes a las características técnicas del medio o soporte final, garantizando, en su caso, el registro espacio-temporal y la continuidad de las secuencias de imágenes fijas necesarias para la elaboración del material visual.</p>	<p>CEC</p>
		<p>1.3 Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones geométricas y efectos de perspectiva necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.</p>	<p>CEC SIEE</p>

BLOQUE 6. EDICIÓN DE PIEZAS VISUALES

<p>La conversión digital de Imágenes fijas a partir de originales analógicos Captación de imágenes fotográficas y de vídeo para piezas de animación musical y visual El tratamiento digital de imágenes de mapa de bits, características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación. Procesamiento y retoque de imagen fija Fotomontajes de imágenes de mapa de bits Tratamiento y edición de imágenes vectoriales. Técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual relacionadas con las tendencias musicales</p>	<p>1. Editar piezas visuales aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual ajustándolas a piezas musicales.</p>	<p>1.1 Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>
		<p>1.2 Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto.</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>
		<p>1.3 Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>

		<p>tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.</p> <p>1.4 Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>
		<p>1.5 Justifica la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en diversos proyectos de montaje y postproducción.</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>

BLOQUE 7. DISEÑO DE BANDAS SONORAS

<p>El sonido. Características y parámetros. Prestaciones técnicas generales de los micrófonos para captación de sonido en proyectos de espectáculos, radio y audiovisuales. Tipología, especificaciones técnicas y criterios de selección. Prestaciones técnicas y operativas de mesas de audio analógicas y digitales para radio, espectáculos y audiovisuales. Amplificación de audio en espacios escénicos.</p>	<p>1. Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios.</p>	<p>1.1 Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>
		<p>1.2 Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>
		<p>1.3 Identifica los recursos específicos de lenguaje sonoro empleados en su construcción de la banda sonora de una producción audiovisual</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>
		<p>1.4 Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>
		<p>1.5 Elabora mediante aplicaciones digitales la banda sonora de un producto audiovisual sencillo o multimedia y de un programa de radio, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>
		<p>1.6. Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>

BLOQUE 8. CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO IDÓNEO EN RADIO Y MEDIOS AUDIOVISUALES

<p>Equipos humanos en la producción de programas de radio. Profesionales según tipología del programa: informativos, deportivos, retransmisiones, magacín, dramáticos y otros. Contratos tipo en programas de radio.</p> <p>Equipamiento técnico, materiales, instalaciones y servicios en programas de radio:</p> <p>Estándares de equipamiento técnico en programas de radio. Tipología de instalaciones fijas y móviles, y dotaciones en programas de radio. Gestión de la puesta a punto de la infraestructura técnica y humana en la producción de programas de radio.</p> <p>La realización de programas radiofónicos. Las localizaciones y escenarios en programas de radio. Acreditaciones y permisos.</p> <p>Realización tipo de distintos programas de radio: informativos, deportivos, retransmisiones, magacín, dramáticos y otros. Conexiones. Enlaces. Derechos de autor.</p> <p>Procesos intermedios y finales en la producción de programas de radio</p>	<p>1. Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.</p>	<p>1.1 Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles.</p>	CMCT CDIG CEC
		<p>1.2 Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro.</p>	CMCT CDIG CEC
		<p>1.3 Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.</p>	CMCT CDIG CEC
		<p>1.4 Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos.</p>	CMCT CDIG CEC
		<p>1.5 Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales.</p>	CMCT CDIG CEC
		<p>1.6 Analiza especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones de música, doblaje y efectos sonoros</p>	CMCT CDIG CEC

BLOQUE 9. EQUIPAMIENTO TÉCNICO EN PROYECTOS MULTIMEDIA

<p>Fases de desarrollo de un proyecto: del "concepto" a la entrega.</p> <p>Diseño y desarrollo. la creación de un portal web de noticias</p> <p>Creación de videojuego para smartphones.</p> <p>Tipos de Aplicaciones:</p> <p>Base de datos con funcionalidad personalizada</p> <p>Juegos: de lo simple hasta llegar al 3D o la incorporación de la</p>	<p>1. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.</p>	<p>1.1 Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia.</p>	CMCT CDIG CEC
		<p>1.2 Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.</p>	CMCT CDIG CEC
		<p>1.3 Justifica la utilización de determinados formatos de</p>	CMCT CDIG SIEE

<p>experiencia del usuario a través del movimiento físico del dispositivo. Game Center. Aplicaciones dinámicas Twitter, Weather Channel, Flipboard. Servicios personalizados: Pages, Adobe Ideas y Numbers. Aplicaciones nativas Software Development Kit o SDK. Las apps Android, iOS o Windows Phone, en el lenguaje utilizado por el por el SDK. Las aplicaciones web o webapps</p>		<p>archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, adecuados a los proyectos multimedia.</p>	
		<p>1.4 Valora las necesidades de usuarios con diferentes gran explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia.</p>	<p>CMCT CDIG CEC</p>

TEMPORALIZACIÓN: IMAGEN Y SONIDO 2º BACHILLERATO

El desarrollo de las diferentes unidades didácticas, basadas en lo recogido en la tabla anterior, se hará de acuerdo con la siguiente temporalización, considerando que se imparten 4 clases semanales de 55 minutos de duración.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos y producciones audiovisuales - Situaciones audiovisuales - El guion 	<ul style="list-style-type: none"> - Captación y tratamiento de imágenes - Edición de vídeo 	<ul style="list-style-type: none"> - El sonido - Equipamiento técnico en proyectos

4. EVALUACIÓN

4.1 CARACTERÍSTICAS, DISEÑO E INSTRUMENTOS DE LA EVALUACIÓN

EVALUACIÓN INICIAL

Durante los primeros días de curso se procederá a hacer un estudio de los conocimientos adquiridos por cada alumno en base a los contenidos de la asignatura del curso anterior. Estas pruebas o actividades servirán para hacer una mejor planificación pues en ellas, se detectarán posibles carencias o necesidades del alumnado y se apreciará qué alumnos pueden avanzar más rápido.

Este curso, la evaluación inicial se considera de vital importancia. El resultado de la misma será el punto de partida para organizar el plan de refuerzo del primer trimestre en las asignaturas que requieren una continuidad y que por la situación generada por la pandemia por COVID 19, no pudieron desarrollarse de forma habitual durante el último trimestre del curso 2019_2020.

Este proceso podrá durar una o varias sesiones, dependiendo del tipo de prueba o actividades que se quieran realizar para analizar el nivel de partida de nuestros alumnos. El diseño se hará de forma consensuada entre las profesoras encargadas del nivel y la asignatura, así como el valor que darán a las mismas, debiendo ser meramente informativo. Para el análisis de resultados se usará una misma rúbrica por nivel y asignatura que también estará elaborada ex profeso por las docentes que los imparten.

Se adjunta imagen de uno de los modelos de rúbrica creados a tal efecto.

PRUEBA INICIAL		DIBUJO TÉCNICO																						
BLOQUES		NO CONSEGUIDO. 0	POCO CONSEGUIDO. 1	ACEPTABLE. 2	MUY CONSEGUIDO. 3	EXCELENTE. 4	PUNTOS	Carrasco González, Sela	Martín Fraile, Alberto	Martín Gil Pablo	Subirana A, Christian Steve	Moreno Champlado, Iván	Pilo González, María	Fuertes Torrecilla, Lucía Avelin	Fernández Rodríguez, Juan Alfredo	Isanovicz Rivera, Alfredo								
GEOMETRÍA PLANA	Teoría	No responde ninguna pregunta correctamente	Responde a dos preguntas correctamente	Responde a cuatro preguntas de forma correcta con mates	Responde a cuatro preguntas de forma correcta	Responde a 6 preguntas correctamente	4																	
	Trazados básicos	No realiza ningún trazado ni reconoce formas básicas.	Realiza paralelas y perpendiculares con las herramientas de dibujo.	Realiza operaciones básicas con segmentos	Realiza operaciones básicas con segmentos, ángulos.	Realiza operaciones básicas con todos los elementos del lenguaje del dibujo técnico. Conoce lugares geométricos.	4																	
	Triángulos	No conoce los tipos de triángulos	Traza triángulos sin tener en cuenta datos.	Realiza construcciones básicas de triángulos. Conoce la clasificación	Dibuja triángulos con procedimientos exactos.	Conoce las rectas y puntos notables.	4																	
	Tangencias	No conoce las características básicas de los elementos tangentes.	Realiza tangencias sencillas sin aplicar procedimiento exacto.	Realiza tangencias complejas sin aplicar procedimiento exacto.	Traza los elementos tangentes siguiendo el proceso exacto.	Traza rectas y circunferencias tangentes y marca los puntos de tangencia obtenidos.	4																	
	Curvas geométricas	No identifica ninguna curva	Conoce alguna curva	Conoce el nombre de todas las curvas	Relaciona nombre y dibujo	Traza curvas geométricas	4																	
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA	Sistemas de representación	No conoce	Nombra alguno	Nombra los tres principales	Conoce las características de algún sistema	Explica las diferencias entre los sistemas.	4																	
NORMALIZACIÓN	Croquis	No conoce las normas básicas de un croquis	Dibuja las vistas con regla.	Traza las vistas de un objeto pero no las posiciona de forma correcta.	Dibuja a mano alzada siguiendo la norma pero no mantiene la proporción entre vistas.	Dibuja a mano alzada siguiendo la norma. Conigue la proporción entre vistas.	4																	
LIMPIEZA Y PRECISIÓN		No tiene materiales	Realiza líneas a mano alzada. Falta limpieza en los trazados.	Utiliza reglas y hace trazados correctos pero no los coloca de manera eficiente. Falta limpieza en los trazados.	Usa materiales adecuados a los trazos que realiza conforme a la norma. Falta precisión en los trazados.	Hace un uso óptimo de los materiales. Discrimina grosor de líneas. No hay borrones ni raciones.	4																	
							SUMA TOTAL PUNTOS	32																
							NOTA SOBRE 10	10																

EVALUACION TRIMESTRAL

Cada trimestre se procederá a evaluar a los alumnos en función de su rendimiento diario y atendiendo a unos criterios de evaluación definidos con los estándares de aprendizaje evaluables recogidos en esta programación y en base a la ley vigente. Se aplicarán unos criterios de calificación propios que se desarrollan en el punto 5 de este documento.

Se usarán instrumentos de evaluación lo más diversos posibles que nos den una visión muy detallada de los logros del alumnado, no recurriendo solo al valor de una única prueba y más teniendo en cuenta que durante este curso se nos pueden presentar diferentes modos de trabajar debido a la situación de pandemia por la que estamos pasando. Estos instrumentos están pensados para que

puedan usarse tanto en el escenario presencial como en un posible escenario de docencia a distancia.

El alumno que desee mejorar su nota trimestral podrá hacer, también, ejercicios/trabajos adicionales propuestos por el profesor que podrán incrementar su media hasta en 1 pto.

EVALUACIÓN ORDINARIA

El resultado de esta evaluación será la nota media obtenida a partir de las calificaciones de las tres evaluaciones trimestrales.

Si el resultado fuese negativo el alumno deberá realizar una prueba final ordinaria que se ajustará a los mínimos estipulados en el apartado 3 de la programación (*véanse las tablas de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje correspondientes al curso en el que está el alumno*). La prueba final ordinaria será similar a otras realizadas durante el curso. Las características concretas de la misma: número de ejercicios, carácter teórico/práctico, duración, materiales necesarios, aplicaciones online o plataformas de videoconferencias que se puedan usar, las determinará el profesor/departamento y se comunicará a los alumnos con tiempo suficiente antes de realizar dicha prueba.

Los alumnos que hayan obtenido una nota media superior a cinco puntos podrán realizar esta prueba de forma voluntaria para mejorar su calificación hasta un 20% máximo con respecto a la media obtenida.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

La evaluación extraordinaria se hará en base a una prueba eminentemente práctica en la que se podrán incluir algunas preguntas teóricas, si el profesor de la asignatura lo considera adecuado, para completar el contenido de la misma.

El carácter de los ejercicios propuestos se hará de acuerdo a lo realizado en clase/casa durante el curso y siempre teniendo en cuenta no superar los niveles que se indican en los estándares de aprendizaje básicos estipulados.

Los mínimos que regirán la prueba extraordinaria serán los recogidos en el apartado 3.3 referidos a estándares de aprendizaje mínimos/básicos que afectan al presente curso y que se han seleccionando de los dictados por ley en el Decreto 98/2016, de 5 de julio.

La nota de la prueba extraordinaria será la obtenida en el examen (de 1 a 10 puntos).

Para los alumnos de ESO, podrá aumentar o disminuir hasta en un 10% en base a los resultados del cuadernillo de actividades de verano y será necesario presentarlo, antes de la realización de dicho examen. Las actividades propuestas para el verano estarán a su disposición desde la finalización del periodo ordinario en la web del centro, a través de fotocopias en la conserjería o incluso, en ciertos casos, el propio profesor podrá repartirlas entre los alumnos.

4.2 PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación se propone como individual, continua, formativa e integradora.

Se realizarán tres tipos de evaluación: Inicial, continua y sumativa.

Inicial: al comienzo del curso, para detectar el grado de desarrollo en los aspectos instrumentales y de dominio de los contenidos básicos.

Continua: Se realiza durante el proceso de Enseñanza-Aprendizaje y su objetivo es valorar el grado de consecución y el progreso de los alumnos respecto a los aprendizajes así como las dificultades que presentan para adaptar las enseñanzas a sus necesidades.

Sumativa: Su objetivo es valorar el grado de consecución de los contenidos y el grado de adquisición de las competencias clave. Debemos trabajar desde la observación sistemática del trabajo diario de nuestros alumnos así como el grado de participación en reuniones meet siempre

que estemos en un escenario a distancia. Todas las tareas se pensarán para que los alumnos puedan realizarlas en papel y si es necesario en formato digital, lo que nos permitirá comprobar el trabajo de los alumnos desde diferentes situaciones de docencia. Es también vital, establecer intercambios orales que nos permitan conocer aspectos de la coevaluación y realizar pruebas específicas para cerciorarnos de la adquisición de contenidos por parte de nuestro alumnado.

4.3 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para poder realizar una evaluación del alumnado lo más completa posible usaremos una serie de instrumentos de evaluación que nos proporcionarán una visión del grado de adquisición de los contenidos y competencias clave y obtener en base a esto, una calificación final.

Todas las evidencias se registrarán en el cuaderno del profesor (que podrá ser físico o digital) y se recomienda usar el Cuaderno del profesor de Rayuela puesto que es una herramienta que también nos permite informar de una manera rápida sobre actividades, pruebas y resultados de nuestros alumnos a sus tutores legales y a los propios alumnos. También se recomienda el uso de rúbricas de carácter general y específicas sobre el rendimiento del alumno.

En cada evaluación se tendrán en cuenta los resultados obtenidos en los siguientes aspectos:

- Realización de pruebas teóricas y/o prácticas (se recomienda hacer, al menos, una al finalizar cada unidad didáctica). Estas pruebas podrán hacerse presenciales en el aula (láminas de dibujo, exámenes, presentaciones orales, vídeos...) y o a través de medios digitales (formularios google, actividades en directo, vídeos...)
- Cuaderno/bloc en papel y digital, a modo de repositorio de todas las actividades realizadas en clase y toma de apuntes. Para los archivos digitales, el alumno puede tomar fotografías del bloc físico y subirlas a la plataforma que el profesor le indique (Classroom, Drive, Blog...)
- Presentación de forma correcta y a tiempo de actividades en papel o a través de medios digitales, en función del tipo de enseñanza que estemos llevando a cabo.
- Manejo de materiales y herramientas específicas de la asignatura, tanto las manuales como las digitales.
- Correcta utilización del lenguaje técnico y artístico, así como la forma de dirigirse en sus mensajes escritos.
- Trabajo en equipo o colaborativo.
- Asistencia a encuentros Meet.
- Seguimiento académico en plataformas online (CLASSROOM, Scholarium, RAYUELA)
- Comportamiento del alumno durante las clases tanto presenciales como a distancia.
- Actitud correcta y responsable.

5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Las calificaciones obtenidas por los alumnos se expresarán en los siguientes términos: Insuficiente (0,1,2,3,4), Suficiente (5), Bien (6), Notable (7,8) y Sobresaliente (9,10). Será calificación positiva la igual o superior a cinco.

Para obtener estos valores se aplicarán los criterios recogidos en el siguiente cuadro:

APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN ESO

NOTA TRIMESTRAL	20% calificación	Resultado de una observación continua y diaria
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>interés</i> • <i>actitud en clase (comportamiento)</i> • <i>dedicación al trabajo</i> • <i>asistencia presencial y virtual</i> • <i>cuidado y buen uso del material propio y de la clase</i> • <i>colaboración con el resto de compañeros</i> • <i>intervenciones positivas (en clase/meet)</i>
	Nota media	
	80% calificación	<ul style="list-style-type: none"> • <i>trabajo diario de clase/online</i> <p><i>No entregar las actividades supondrá una nota de 0 puntos en cada una de ellas. En caso de entregarlas fuera de la fecha indicada (max. una semana de retraso) el alumno tendrá como penalización la disminución de 1 punto en la nota obtenida en tales actividades.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>pruebas teóricas y/o prácticas de contenidos para evaluar el nivel de conocimientos adquiridos por el alumno. Las pruebas podrán ser presenciales o a través de medios telemáticos.</i>

APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN 1º BACHILLERATO

NOTA TRIMESTRAL	5% calificación	Resultado de una observación continua y diaria
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>interés</i> • <i>actitud en clase (comportamiento)</i> • <i>dedicación al trabajo</i> • <i>asistencia presencial y virtual</i> • <i>cuidado y buen uso del material propio y de la clase</i> • <i>colaboración con el resto de compañeros</i> • <i>intervenciones positivas (en clase/meet)</i>
	Nota media	
	35% calificación	<ul style="list-style-type: none"> • <i>trabajo diario en clase o casa.</i> <p><i>No entregar los ejercicios en la fecha indicada conllevará una disminución en 0,25 de la nota obtenida en tales actividades.</i></p>
	Nota media	
	60% calificación	<ul style="list-style-type: none"> • <i>valoración objetiva, mediante pruebas teórico-prácticas y/o prácticas de contenidos para evaluar el nivel de conocimientos adquiridos por el alumno. Las pruebas podrán ser presenciales o a través de medios telemáticos.</i> <p><i>Necesario obtener 3 sobre 10 puntos como mínimo en cada prueba para poder obtener una media aritmética total trimestral.</i></p>

APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN 2º BACHILLERATO

NOTA TRIMESTRAL	5% calificación	Resultado de una observación continua y diaria
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>interés</i> • <i>actitud en clase (comportamiento)</i> • <i>dedicación al trabajo</i> • <i>asistencia presencial y virtual</i> • <i>cuidado y buen uso del material propio y de la clase</i> • <i>colaboración con el resto de compañeros</i> • <i>intervenciones positivas (en clase/meet)</i>

	30% calificación	<p style="text-align: center;">Nota media</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>actividades diarias en clase o casa.</i> <p><i>No entregar los ejercicios en la fecha indicada conllevará una disminución en 0,25 de la nota obtenida en tales actividades.</i></p>
	65% calificación	<p style="text-align: center;">Nota media</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>valoración objetiva, mediante pruebas teórico-prácticas y/o prácticas de contenidos para evaluar el nivel de conocimientos adquiridos por el alumno. Las pruebas podrán ser presenciales o a través de medios telemáticos.</i> <p><i>Necesario obtener 3 sobre 10 puntos como mínimo en cada prueba para poder obtener una media aritmética total trimestral.</i></p>

PARA TODOS LOS NIVELES DE ESO Y BACHILLERATO

NOTA FINAL ORDINARIA	Media aritmética de las notas obtenidas en las tres evaluaciones
	<i>Todo lo referido a esta prueba se especifica en un apartado concreto de esta programación (ver apartado 4.1, epígrafe “prueba ordinaria”)</i>
NOTA FINAL EXTRAORDINARIA	La conseguida en la prueba extraordinaria
	<i>Todo lo referido a esta prueba se especifica en un apartado concreto de esta programación (ver apartado 4.1, epígrafe “prueba extraordinaria”)</i>

Será obligatorio entregar todos los ejercicios que se realicen (en casa y en el aula) y conservar los trabajos (en formato físico y digital) hasta que haya finalizado el curso y se haya aprobado la materia, en previsión de posibles revisiones de calificaciones.

OTROS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Se tendrán en cuenta los errores ortográficos cometidos por un alumno tanto en los ejercicios habituales como en los trabajos, pruebas y/o exámenes que se realicen a lo largo del curso. El profesor podrá restar hasta un total de un punto por las faltas ortográficas incluidas las tildes, pero nunca deberá ser este el motivo de un suspenso, siempre que los contenidos hayan sido superados en la prueba que se califica.

- Se valorará la presentación, limpieza y orden del trabajo realizado. El profesor podrá disminuir o aumentar hasta medio punto la nota correspondiente a ese ejercicio, prueba o examen, atendiendo a este criterio.

- Si se detecta que un alumno ha copiado o recurrido a procedimientos inadecuados para la realización de un trabajo, actividad o durante el proceso de una prueba y/o examen (bien presencial o digital) automáticamente se le puntuará con un cero y se retirará dicho documento. A criterio del profesor y atendiendo a la gravedad del engaño, procedimiento o la copia podrán tomarse otras medidas en relación a la calificación trimestral del alumno.

- A aquellos alumnos que hayan faltado a las clases durante un tiempo prolongado y dichas faltas estén debidamente justificadas (considerando como máximo el número establecido en el Reglamento de Organización y Funcionamiento del centro), se les aplicarán los siguientes procedimientos de evaluación y criterios:

1. Se evaluarán los ejercicios prácticos que hayan realizado en la clase o fuera de ella, así como pruebas teóricas y/o prácticas realizadas.
2. Cuando se crea oportuno y siempre que sea posible, se pedirá al alumno que realice y entregue algún o algunos trabajos concretos, o que realice alguna prueba teórica y/o práctica en la que se evaluará la adquisición de capacidades asociadas a los contenidos de la asignatura.
3. Se podrá hacer seguimiento en línea del alumno, encuentros meet, ejercicios guiados, tareas digitales... si su situación lo permite.

6. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales que se han de tener en cuenta son los establecidos en las leyes vigentes citadas al principio de esta programación, en ella se especifica que *“sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada una de las etapas, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la capacidad emprendedora, la competencia emocional y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias”*.

También se incorporarán elementos curriculares transversales que hagan referencia a otros temas que se desarrollarán en paralelo con los contenidos de la materia y se procurará relacionarlos con las competencias clave. Deben impregnar la actividad docente y estar presentes en el aula de forma permanente, ya que se refieren a problemas y preocupaciones fundamentales de la sociedad.

Estos elementos transversales se pueden englobar en varios grupos temáticos:

IGUALDAD ENTRE HOMBRES Y MUJERES

Respecto al desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. En nuestra asignatura se trabajará ayudándonos de imágenes sacadas de la publicidad donde se aprecie alguna de estas situaciones para que el alumno identifique actitudes inadecuadas y tomaremos conciencia de las imágenes que implican una discriminación y que vemos de manera irreflexiva.

PREVENCIÓN DE CUALQUIER TIPO DE VIOLENCIA

La programación docente debe comprender la prevención de la violencia de género, 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. También podemos incluir en este epígrafe los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad. Trabajaremos esto través de actividades donde se analicen imágenes y la celebración de fechas como el Día de la Paz, el Día contra la Violencia de Género, etc. Trataremos estos contenidos y en clase siempre se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación o violencia.

DESARROLLO SOSTENIBLE Y MEDIO AMBIENTE

Para tratar los elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, la protección ante emergencias y catástrofes, se concienciará a los alumnos del uso adecuado de los materiales propios de nuestra asignatura y la importancia del reciclaje y la reutilización de materiales de uso doméstico y común.

AFIANZAMIENTO DEL ESPÍRITU EMPRENDEDOR

Trabajaremos igualmente elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. Abordaremos estos temas desde el punto de vista práctico de la organización de la clase y los trabajos en grupo.

ACTIVIDAD FÍSICA Y DIETA EQUILIBRADA

Se procurará que el alumnos entiendan que nuestro rendimiento en clase, nuestra actitud diaria y cualquier mejora personal va ligada a estos puntos, así como la necesidad de alternar actividades académicas, personales y de salud. Aprovecharemos estos temas para desarrollar imágenes (pictogramas, fotografías, collage...) relacionados con el deporte y la alimentación.

EDUCACIÓN Y SEGURIDAD VIAL

Desde nuestra materia en el ámbito de la educación y la seguridad vial, se abordará este tema haciendo hincapié en la relación visual y formal del dibujo técnico con las señales de tráfico así como la información visual que aportan y se intentará favorecer la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

METODOLOGÍA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Partir de los conocimientos y experiencia previos

Es importante detectar el nivel de aprendizaje alcanzado en algunos conocimientos y capacidades básicas para enfrentarse a los nuevos contenidos; conocer aquellos conceptos e ideas que han ido formando y que son los que usarán para interpretar los nuevos contenidos y asimilarlos a sus esquemas de conocimiento. Todo ello nos permite situar la actividad educativa en función de las necesidades particulares de cada alumno, reformulando aquellos contenidos que hayan sido aprendidos incorrectamente y modificando o ampliando los contextos de aplicación de otros.

En el área de Educación Plástica es fundamental la exploración de las ideas y experiencias que los alumnos tienen en relación con la forma de captar la realidad visual. Hay que tener en cuenta que en la base del pensamiento y de la formación de los conceptos se halla normalmente un acto de percepción visual que desencadena una multiplicidad de procesos mentales que contribuyen a un reconocimiento activo del mundo externo.

Al principio de esta etapa conviene detectar en los alumnos el nivel de desarrollo de la capacidad de individualizar los elementos de la realidad y sus aspectos menos llamativos y conocer en qué grado han superado una apreciación simplista de la realidad, que se concreta en el estereotipo visual y en la realización de imágenes no interiorizadas, y poder así introducir planteamientos que favorezcan y activen el pensamiento inductivo.

La motivación del alumno

Es determinante la interrelación profesor - alumno no sólo desde el punto de vista pedagógico, sino también desde el afectivo y social. Debemos favorecer la socialización y la convivencia en el aula, así como fomentar un clima de confianza y respeto mutuo. Esta base generará una actitud positiva del alumno hacia la asignatura.

Las actividades deben parecer accesibles al alumno, suscitando el deseo de demostrar su capacidad, conteniendo, no obstante, puntos cuya dificultad surja durante el proceso. Plantear actividades demasiado fáciles de forma reiterada puede provocar el cansancio y la desmotivación, del mismo modo que plantear actividades que no pueden llegar a realizar con la ayuda que les ofrecemos contribuye a crear una autoimagen negativa y a bloquear tanto la imaginación como la actividad creadora de los alumnos.

Las actividades serán variadas y se intentará recoger los diferentes intereses de los alumnos y, al mismo tiempo, despertar su curiosidad por conocer distintos aspectos en el ámbito de la plástica y lo visual. Conviene tener en cuenta la incidencia del medio para el desarrollo de las actividades y su valor motivacional, por tanto, las actividades no deben vincularse al aula o centro exclusivamente: el entorno urbano o natural, al igual que los documentos visuales y los medios de comunicación, permiten una relación directa con distintos aspectos de la cultura presentes en la vida de los alumnos. La actuación multidisciplinar en este punto sería muy enriquecedora.

Es conveniente que el alumno experimente sin perjuicios con diferentes materiales y técnicas: su elección resultará fundamental en la elaboración y plasmación de los trabajos. Así puede llegar a tomar decisiones autónomas, obligándose a limitar la elección de los materiales y modo de trabajar.

Por otra parte, facilitar la aplicación y desarrollo de los contenidos en diferentes contextos, que tengan valor y sentido para el alumno, puede contribuir a la funcionalidad de los aprendizajes, convirtiéndose de esta manera en contenidos que el alumno les encuentra utilidad y ante los que muestra una actitud abierta y receptiva.

Del mismo modo, es importante valorar el trabajo de cada alumno como único y original, estimulándose a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para esto, conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre aquello que ha aprendido, y el análisis de las dificultades con que se ha encontrado. El profesor ha de promover en los alumnos una actitud de búsqueda e inconformismo valorando el proceso y el trabajo sobre el resultado.

La interacción en el aula

En nuestra área es muy importante la relación que establece el profesor con sus alumnos así, como la que desarrollan los alumnos entre sí. Las actividades que favorecen el trabajo cooperativo juegan un papel muy importante en el aprendizaje. Abordar una actividad de manera colectiva permite que los alumnos conozcan las realidades diferentes de los compañeros y que a su vez valoren estas aportaciones de manera positiva. En este proceso los alumnos son conscientes de que un problema se puede trabajar y abordar de diferentes maneras y todas ellas son igualmente válidas. De este modo, tienen la oportunidad de intercambiar opiniones sobre las distintas opciones posibles y de llegar a acuerdos sobre el camino que debe seguir el grupo.

Se realizarán actividades que tengan fases distintas en las que se necesite trabajar de forma coordinada en equipo y en las que hay que planificar conjuntamente, distribuir y organizar los tiempos, materiales, etc. Así como exposiciones ante el grupo que favorecen igualmente el intercambio de opiniones.

Equilibrio entre la dimensión práctica y conceptual del área

Este área contribuye a la formación del alumno proporcionándole experiencias que le permitan mejorar el conocimiento de sus actitudes, expectativas y motivaciones. Para lograr este fin, la EPVYA y la Fotografía y Cine deben ayudar a los alumnos a orientarse en una serie de actividades que se realicen en el ámbito de la visualidad, proporcionando a los alumnos los instrumentos que les permiten relacionar autónoma y críticamente con su entorno, a través de las experiencias que dicho entorno les proporciona y de acciones ejercidas sobre el mismo, es decir, «el ver» y «el hacer».

No hay que plantearse estas materias como algo manual pues podemos conducir al alumno a aprendizajes poco útiles e incluso a errores conceptuales y estereotipos figurativos difíciles de modificar posteriormente. La configuración de imágenes o formas, y en general las actividades procedimentales, no son en sí mismas el objetivo básico de la asignatura, sino una de las vías de acceso a la comprensión y disfrute de la realidad visual. El desarrollo de destrezas tiene sentido no tanto para conseguir representaciones, cuanto para interiorizar hechos y conceptos. Por tanto, la expresión plástica y gráfica por sí sola es baldía si no se utiliza con fines y conceptos bien definidos en cada ocasión.

La enseñanza presencial y la enseñanza a distancia

Durante este curso debemos tener en cuenta que la metodología que aplicamos en el aula con nuestros alumnos en ellas es muy diferente a la que debemos desarrollar si nos encontramos en un escenario online debido a la situación generada por la pandemia por COVID 19 y a las medidas sanitarias que se han de implementar. Debemos tener muy presente que el hecho de trabajar desde casa hace que nuestros alumnos tengan que hacer un esfuerzo extra y trabajar de forma más autónoma aún.

Por este motivo, desde el inicio de curso se incluirá en el día a día, el uso de plataformas como Classroom o Escholarium, para que si tenemos que llegar a una situación de enseñanza a distancia nuestros alumnos ya sepan manejarse en estos entornos. Así como la posibilidad de realizar videoconferencias para impartir contenidos o resolver dudas “in streaming”.

METODOLOGÍA EN BACHILLERATO

Como señala el currículo oficial, debemos sintetizar una serie de conocimientos y capacitar así al alumno de bachillerato, que se prevé se incorporará a unos estudios superiores. En función de esto se abordarán el Dibujo Técnico y la Imagen y Sonido siguiendo un método racional descomponiendo la materia de forma analítica y ordenando su contenido según un criterio de progresión lógica, de lo básico a lo complejo.

Para lograr una buena asimilación de los contenidos de cada unidad didáctica tendremos en cuenta los siguientes elementos:

- Exposición introductoria de los fines e intereses de la misma, sintetizando el contenido de cada unidad temática, justificando la necesidad de aprender los conceptos que se desarrollan

y clarificando su implementación práctica en la realidad.

- Explicación teórica de la unidad didáctica, que permita al alumno comprender y desarrollar con éxito las actividades correspondientes. Se empleará para ello la pizarra, el equipamiento informático de que está dotado el aula y cualquier material auxiliar necesario.
- Desarrollo del tema concreto, apoyando la definición y descripción de conceptos abstractos con ejemplos clarividentes. De ahí que las explicaciones sean claras y comprensibles, apropiadas a la edad del alumno.
- Imagen. Se dinamiza el contenido teórico de la materia mediante dibujos que ayuden comprender lo nuevo.
- Actividades. Responderán a la dimensión práctica de la materia imprescindible para un aprendizaje significativo, siendo organizadas a partir de ejercicios secuenciados según su grado de dificultad y cumpliendo los requisitos de orden y progresividad. Además, deberán ser contextualizadas, fomentarán la comprensión y reflexión sobre el porqué de los procedimientos, evitando la repetición y la mecanización, favoreciendo una asimilación comprensiva. Teniendo en cuenta todo esto se propondrán las siguientes actividades:
 - Planteamiento de ejercicios, que los alumnos deberán intentar resolver, que serán corregidos posteriormente, y que les servirán para determinar si han asimilado los contenidos teóricos impartidos.
 - Planteamiento de ejercicios de carácter teórico o práctico, para que los alumnos los realicen en su casa, y con los que se busca principalmente que los alumnos repasen conceptos y sean lo más autónomos posible con su trabajo.

Se fomentará al máximo la participación del alumno, haciéndoles preguntas y motivándoles para que ellos hagan lo mismo. En la medida de lo posible, se buscará la aplicación práctica en la vida cotidiana y profesional de cada tema desarrollado y buscando que sean lo más autónomos posible para que se vayan preparando al cambio de ritmo que supone la universidad.

Tendremos también que iniciar desde el primer día a nuestros alumnos en el uso de plataformas online para contemplar una enseñanza a distancia si las medidas sanitarias así lo requieran. Se trabajará desde el primer día con herramientas como Classroom o Escholarium desde las cuales, el alumnos pueda recibir apuntes, tareas y al mismo tiempo, enviar tareas y poder ver las correcciones sobre ellas.

7.1 RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES

Se describen en este apartado los espacios del centro que se utilizarán para el desarrollo de la actividad docente de las asignaturas y los materiales de que están dotados que se emplearán como recursos didácticos (en el anexo se especifica el protocolo de uso que se llevará a cabo este año como medida de prevención ante el COVID_19):

◦ ESPACIOS

Para impartir las clases se utilizarán los siguientes espacios:

-Aula de referencia del grupo informatizada, con programas de dibujo instalados en los ordenadores, donde se realizará parte de la labor docente, desarrollando en ella parte de las exposiciones teóricas de contenidos, búsqueda de información en internet, parte de los ejercicios prácticos y utilización de los programas de dibujo.

-Aula específica de Plástica, se utiliza para las clases de las asignaturas que imparte este departamento siempre que haya disponibilidad pues a veces se solapan los horarios. Está especialmente preparada para la realización de prácticas, estando dotada de amplias mesas, algunas abatibles, taburetes, caballetes, tórculos y demás materiales propios del lenguaje plástico...

Además de estos materiales y otros propios de las materias que se imparten, hay un

ordenador con impresora, un cañón con pantalla y 15 portátiles con conexión wifi que permitirán a nuestros alumnos poder trabajar con otra herramienta más.

Este curso el uso de otras aulas específicas (Infolab, sala de audiovisuales, desdobles, biblioteca...) que solía ser habitual se ha restringido debido a las necesidades del centro y al aumento de grupos.

◦ RECURSOS DIDÁCTICOS:

Se emplearán los siguientes:

- La pizarra, tizas, equipo de reglas.
- Libros de texto a modo de consulta y carpetas de trabajo.
- Ordenador del profesor conectado en red con los de los alumnos en las aulas.
- Proyector de transparencias, diapositivas, pantalla y cañón de proyección.
- Vídeo y reproductor de DVD.
- Tablet digitalizadoras.
- Aplicaciones y plataformas online.

◦ MATERIALES DE TRABAJO PARA LOS ALUMNOS

Los alumnos utilizarán los siguientes materiales:

- Libro de texto y carpeta de trabajo (opcional).
- Bloc de dibujo y/o folios blancos.
- Lápices de dibujo de diferentes durezas (2B y HB, portaminas de grosor 0,5 mm con recambios de diferentes colores), goma de borrar...
- Lápices de colores, ceras, rotuladores...
- Escuadra, cartabón, transportador de ángulos, compás y regla graduada.
- Otros materiales: témperas, acuarelas, pinceles, cartulinas, papel de charol, materiales para realización de collage, plastilina, barro, tijeras y pegamento (algunos de estos materiales los proporcionará el departamento).
- Libros de lectura y cómics recomendados por niveles y materias.
- Dispositivos digitales con conexión a internet, tanto ordenadores portátiles como móviles y tablets.

◦ CRITERIOS PARA EVALUAR LOS RECURSOS

La evaluación de estos recursos se llevará a cabo durante todo el curso, después del uso de los mismos. Se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Los materiales y recursos han sido útiles para el desarrollo de las clases.
- Los alumnos son capaces de manejarlos correctamente.
- Facilidad para acceder a ellos habitualmente.
- Su uso aumenta el interés de los alumnos por la materia.

◦ USO DE LAS TIC

El departamento de dibujo fomentará el uso de las TICs en todas las asignaturas que imparte puesto que hoy día las Tecnologías de la Información y la Comunicación forman una parte esencial de la vida cotidiana de nuestros alumnos, por lo que debemos usar estos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Este curso con mayor hincapié, puesto que las TIC pueden llegar a ser el medio de comunicación entre el profesor y el alumno en una situación de enseñanza a distancia como la que se puede dar este curso debido a la situación de pandemia por la que estamos pasando.

Existen en el mundo web innumerables páginas educativas que nos ayudan a crear materiales para trabajar en el aula mediante ordenadores y otras interactivas en las que el alumnado aprende realizando ejercicios e investigando. En las diferentes webs podemos trabajar prácticamente todos los contenidos que incluye el currículo.

Se usará la pizarra digital para la exposición de los contenidos y de las imágenes relativas a cada tema y se potenciará el uso entre los alumnos como medio para interactuar con el profesor y con sus propios compañeros de una forma diferente, presentar trabajos, resolver cuestiones planteadas en clase, realizar dibujos mediante los programas propios de la PDI...

Los ordenadores de las aulas servirán para realizar trabajos relacionados con el campo audiovisual.

Gracias a internet se abre un nuevo canal de comunicación a través de la plataforma Rayuela o correos electrónicos educarex para envío de documentación e información relativa a la asignatura a los alumnos y desde los alumnos al profesor. También se usará de forma sistemática la herramienta Classroom de Google para el seguimiento de las clases tanto para facilitar materiales como para enviar y realizar tareas. Así como aplicaciones tipo Quizizz, Kahoot, Educaplay, EdPuzzle... para trabajar y evaluar contenidos y para generar juegos que motiven al alumnado.

Este curso se fomentará el uso de las RRSS de un modo responsable y educativo como canal de divulgación de conocimiento y contenidos.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Según refleja el artículo 3 del decreto 228/2014, de 14 de octubre, por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de Extremadura, la atención a la diversidad abarca la totalidad del alumnado y comprende un continuo que se extiende desde la prevención a la intervención, por lo que se priorizarán las medidas de carácter ordinario y se reservarán las específicas para cuando las primeras, no sean suficientes.

Este curso también se aplicará un Plan de Refuerzo generalizado que se incluirá en la PGA del centro. Pretendemos que el Plan de Refuerzo del primer trimestre sea un documento operativo y práctico que recoja las actuaciones que vamos a realizar en el IES Albalat para paliar los efectos negativos que para un aprendizaje efectivo haya podido tener la suspensión de las actividades lectivas.

Este Plan será elaborado, de forma colaborativa, entre el equipo directivo, los jefes de departamento, y las dos profesoras responsables de su seguimiento y evaluación de los ámbitos científico y humanístico, tras los resultados de la evaluación inicial y teniendo en cuenta lo recogido en los informes individualizados del alumnado.

Dicho Plan contendrá cuatro apartados:

- Objetivos generales y objetivos específicos del Plan.
- Contenidos mínimos imprescindibles.
- Metodología empleada.
- Evaluación.

Una vez realizado el Plan, se agregará como anexo a las programaciones didácticas. Trabajaremos sobre dicho Plan en la CCP.

8.1 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Se favorecerá el desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, para ello se adecuarán los objetivos, seleccionando los contenidos atendiendo a las características del alumnado y se utilizarán estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado.

Se diseñarán actividades con distintos grados de dificultad, que permitan la necesaria flexibilidad de la programación y la adaptación a las distintas posibilidades y capacidades de los alumnos. Se fomentará el trabajo colaborativo entre el alumnado y las tutorías entre iguales para potenciar la unión entre alumnos y mejorar la convivencia.

8.1.1 PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO

ALUMNOS CON EVALUACIONES SUSPENSAS

ESO

Los alumnos que no obtengan una calificación positiva en alguna evaluación, podrán realizar una serie de ejercicios que el profesor le indicará en su momento, a lo largo de la evaluación posterior a la que se ha obtenido la nota negativa. Si los ejercicios se realizan correctamente y se entregan dentro de las fechas que indique el profesor, este considerará la evaluación recuperada. En ciertos casos excepcionales se podrá recurrir a la realización de una prueba o examen para determinar la superación de la evaluación suspensa.

La nota positiva correspondiente a esta recuperación será un cinco, nunca mayor. Si el alumno no consigue una calificación positiva en esta recuperación podrá presentarse a la prueba final ordinaria y extraordinaria para superar la asignatura (las características de estas pruebas se especifican en el apartado anterior).

BACHILLERATO

Si se ha obtenido una calificación negativa en una evaluación, el alumno tendrá la oportunidad de intentar recuperarla durante la evaluación inmediatamente posterior a la suspena.

Podrá realizar actividades de recuperación a lo largo de toda la evaluación, de manera voluntaria, que le facilitará el profesor y deberá realizar una prueba en la fecha que se determine en ese momento pero siempre dentro de la evaluación posterior a la que se ha suspendido.

Para superar la evaluación es necesario obtener en la prueba una nota igual o superior a 5 puntos. En cualquier caso, aun siendo esta superior, únicamente computará el 5 a efectos de nota media.

Si no se aprueba el examen de recuperación, el alumno deberá presentarse a una prueba global al finalizar el curso.

ALUMNOS QUE NO HAN ALCANZADO LOS APRENDIZAJES EN EP

Para los alumnos de 1º de ESO que no han alcanzado los aprendizajes mínimos en durante la Educación Primaria se revisarán los contenidos del tercer ciclo de primaria y se le facilitarán actividades a lo largo del curso que se adecuen a esos contenidos a la par que va realizando actividades propias del nivel en el que se encuentran, siempre teniendo en cuenta que contarán con más dificultades a la hora de realizar dichas actividades. De esta manera, los alumnos podrán, al finalizar el curso escolar, conseguir el nivel adecuado en cuanto a contenidos imprescindibles y llegar a adquirir las competencias básicas relacionadas con los mismos.

ALUMNOS QUE PERMANEZCAN UN AÑO MÁS EN EL MISMO CURSO DE SECUNDARIA

Los alumnos que repitan un curso y no superasen la asignatura de EPVYA, deberán ser motivo de un seguimiento exhaustivo por parte del profesor. Se estudiará cuales son los contenidos donde presentan mayor dificultad respecto a lo hecho en el curso anterior para así poder trabajar con ellos de una manera individualizada en el momento oportuno.

Se les propondrán actividades nuevas y motivadoras, así como una metodología diferente a la del año anterior para que no vean ese curso como algo que se repite y muestren una actitud poco trabajadora.

ALUMNOS QUE HAN PROMOCIONADO CON MATERIAS SUSPENSAS

ESO

Para alumnos de 2º, 3º o 4º de E.S.O. que han promocionado con la materia suspensa en años anteriores, se considerará que ha superado la asignatura de EPVYA del curso pendiente, al superar las pruebas que realizará el Departamento de Dibujo durante el curso.

Las pruebas consistirán en la realización de una serie de ejercicios a lo largo del curso escolar. Se les entregará uno o varios cuadernillos de ejercicios que recogen los contenidos correspondientes al temario dado durante el año anterior. Estos cuadernillos constarán de diferentes ejercicios prácticos y/o preguntas teóricas. El número de ejercicios será determinado por los componentes de este departamento. El alumno deberá completar en su totalidad cada uno de los cuadernos de actividades y entregarlos en las fechas que estipule el departamento (aproximadamente antes de finalizar cada una de las evaluaciones y antes de que se entregue el siguiente cuaderno). La fecha de entrega concreta será anunciada con la suficiente antelación a todos los alumnos.

En ningún caso se aprobará la asignatura pendiente aprobando la de su curso actual. Siempre será necesario superar las pruebas de pendientes que realiza el departamento. Si esto no ocurriese, al finalizar el curso, podrá presentarse a la prueba final ordinaria y extraordinaria correspondiente a la del curso pendiente.

BACHILLERATO

Los alumnos con la asignatura de Dibujo Técnico I pendiente del curso anterior tendrán que superar una o varias pruebas, a juicio de los profesores del departamento, que se realizarán durante el curso académico en las fechas que se determinen para ello. Previsiblemente, una prueba en la primera semana de Enero y otra la segunda semana de Abril; si solo se realizase una prueba, se haría en la segunda fecha señalada anteriormente.

Por otra parte, en cada evaluación se les entregará un cuadernillo con ejercicios para que trabajen la materia pendiente a lo largo del curso, que tendrán que devolver en el momento que se les entregue el siguiente. Las fechas exactas se comunicarán con la suficiente antelación a los alumnos.

Será condición indispensable para superar la asignatura, obtener una puntuación final de 5 puntos o superior, teniendo en cuenta que la nota obtenida en el examen será el 90% de la puntuación final y las notas de los cuadernillos el 10%.

Se advierte que si no se supera la asignatura de Dibujo Técnico I pendiente, en ningún caso el alumno podrá aprobar Dibujo Técnico II.

ALUMNOS QUE NO ALCANZAN LOS MÍNIMOS EN EL PRESENTE CURSO

Se ha diseñado un patrón de trabajo que se llevará a cabo con todos los niveles de ESO en los que se imparte la asignatura de EPVYA para que los alumnos que tengan más dificultades, puedan adquirir los mínimos exigibles antes de finalizar el curso.

Para cada uno de los niveles se prepararán resúmenes de actividades y contenidos teóricos que hagan referencia a los contenidos impartidos durante la primera y segunda evaluación, teniendo en cuenta siempre que se adecuen a los contenidos mínimos y competencias básicas que el alumno debe adquirir.

8.2 MEDIDAS EXTRAORDINARIAS: ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO.

Se realizarán adaptaciones y ajustes curriculares para aquellos alumnos con necesidades especiales de apoyo educativo (ACNEE, altas capacidades, incorporación tardía, compensatoria...) en las que se favorecerá el desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, para ello se adecuarán los objetivos, seleccionando los contenidos atendiendo a las características del alumnado y se utilizarán estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado.

Una vez estudiado cada caso con el Departamento de Orientación, analizados los informes y realizadas las pruebas necesarias, se realizarán dichas adaptaciones o ajustes según las necesidades detectadas, teniendo en cuenta estos aspectos:

ACIs	<ul style="list-style-type: none"> • qué es capaz de hacer el alumno al inicio (nivel curricular) • propuesta de objetivos a conseguir • diseño de contenidos y criterios de evaluación específicos • temporalización • metodología empleada y materiales didácticos • criterios de corrección y calificación adaptados
Ajustes curriculares	<ul style="list-style-type: none"> • qué es capaz de hacer el alumno al inicio (nivel curricular) • adaptaciones de los contenidos y criterios de evaluación sin eliminarlos • temporalización • metodología empleada y materiales didácticos

Se diseñarán actividades con distintos grados de dificultad, que permitan la necesaria flexibilidad de la programación y la adaptación a las distintas posibilidades y capacidades de los alumnos. Serán actividades específicas para los alumnos ACNEAE en base a las características de cada uno, su nivel curricular así como la adaptación o ajuste que se vaya a llevar a cabo.

Los criterios de calificación no se aplicarán del mismo modo para los alumnos ACNEAE. Se diseñarán unos criterios para cada uno de ellos, adecuados a sus características individuales, en los que no solo se valorará la consecución de los objetivos propuestos así como el desarrollo de los contenidos, sino también el avance del propio alumno dentro de sus posibilidades y la actitud ante el trabajo y el propio esfuerzo personal.

9. PROYECTO BILINGÜE

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se imparte en 1º y 3º ESO dentro del programa bilingüe. La motivación de los estudiantes para aprender y comunicarse es el principal factor que debe guiar nuestro trabajo. Debemos esforzarnos por mantener en la clase un ambiente relajado que es el más adecuado para la comunicación y por lo tanto el aprendizaje.

En estos cursos el alumno/a debe ser capaz de expresar en inglés el vocabulario y los contenidos fundamentales de la asignatura, así como poder expresar en inglés acciones u órdenes a sus compañeros y entender las acciones que el profesor le proponga dentro de cada una de las unidades didácticas impartidas. Se procurará que el alumno bilingüe adquiera un vocabulario básico sobre la plástica, el arte y el dibujo técnico así como los materiales de uso comunes en esta asignatura. El profesorado de la sección debe hacer un esfuerzo continuo por adecuar el lenguaje a la capacidad de comprensión de los estudiantes en cada momento de su desarrollo y al mismo tiempo introducir elementos lingüísticos nuevos de forma gradual.

Para ello, desde el departamento se les facilitará todo el material necesario para alcanzar esos objetivos, así como se realizarán todas las prácticas necesarias dentro del trabajo diario en clase.

Para ver si el alumno/a ha alcanzado los objetivos propuestos se realizarán pruebas, tanto prácticas (exposiciones de trabajos individuales o grupales) como teóricas. Las competencias lingüísticas alcanzadas por el alumno/a en la lengua extranjera de la Sección podrán ser tenidas en cuenta en la evaluación de nuestra materia de manera positiva para mejorar la calificación del trimestre o de la evaluación final. Se dará más importancia a la expresión y comprensión del mensaje que a la forma del mensaje. Es a través del esfuerzo por comunicarse como inconscientemente mejor se adquieren y se interiorizan el vocabulario y las estructuras gramaticales.

Cuantas más oportunidades haya de usar el inglés, más aprendizaje se producirá. Esto significa que debemos utilizar este idioma desde el primer momento como lengua de organización y de comunicación en la clase. El uso de la lengua inglesa será siempre considerado como un incentivo para subir nota y nunca podrá penalizar.

Cuando por la complejidad de la actividad o del mensaje resulte muy difícil o imposible la comunicación en inglés, se recurrirá a la traducción o a la explicación en español. Es importante que se impartan todos los contenidos de cada materia y por eso tendremos que recurrir al español para no dificultar en exceso el aprendizaje de esos contenidos.

Los contenidos serán trabajados de la misma manera que en los grupos no bilingües procurando no crear desigualdades entre los diferentes grupos.

La metodología aplicada será siempre Activa y procurando participar de proyectos que incluyan a otras materias de la sección bilingüe del centro. Se utilizarán multitud de recursos tipo juegos, vídeos, trabajos prácticos y en grupo... procurando que el alumno sea capaz de expresar ideas y conceptos dentro del ámbito de la plástica, en inglés.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Para el presente curso 2020/2021, el departamento de Dibujo plantea varias actividades complementarias y extraescolares destinadas a enriquecer la visión de nuestros alumnos sobre la asignatura y los temas que plantea, así como abordar algunos contenidos desde otra perspectiva diferente a la habitual del aula.

- Concursos de carteles u otros trabajos artísticos que se convoquen en la zona para alumnos de institutos, con el objetivo de fomentar la creatividad y el uso de diferentes técnicas artísticas en los alumnos y, en muchos de ellos, la sensibilización con determinados temas de interés socio-cultural.
- Decoración del centro para festividades y celebraciones pedagógicas.
- Decoración de muros tanto los exteriores del centro como los de los patios interiores y paredes del aula de plástica

- Exposición de trabajos relacionados con la Navidad y la época invernal, la semana anterior a las vacaciones de diciembre, con el objetivo de fomentar la creatividad y el uso de diferentes técnicas artísticas en los alumnos.
- Salidas alrededor del centro para la puesta en práctica de contenidos de la materia dados durante el curso.
- Visitas a exposiciones que organicen el Centro Cultural La Gota y a la Fundación Concha de Navalморal de la Mata.
- Exposiciones de trabajos en pasillo y aulas.
- Colaboración con otros centros educativos en actividades culturales.
- Colaboración con asociaciones locales para la realización de talleres o trabajos tanto dentro como fuera del centro escolar.
- Participación en celebraciones pedagógicas como el Día del centro, Día del Libro, Día de la Salud, etc.
- Encuentros Meet con ilustradores y artistas.

El departamento de Dibujo colaborará activamente en el grupo de trabajo de la biblioteca escolar Albateca, enmarcado dentro de la REBEX (Red de Bibliotecas Escolares de Extremadura) y en el proyecto de innovación Librarium que se inició el curso pasado así como cualquier otro proyecto de innovación que surja dentro de este grupo.

También trabajaremos en los grupos de trabajo sobre Inteligencia Emocional y en el REXEPS (Red Extremeña de Escuelas Promotoras de Salud).

Se participará en proyectos dentro del ámbito INNOVATED que fomenten el uso de las nuevas tecnologías y de metodologías activas y colaborativas.

Todo el departamento intentará formar parte activa de la vida del IES involucrándose en otros proyectos o actividades que puedan surgir a lo largo del curso como es la docencia compartida.

11. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EN RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE MEJORA.

Para poder evaluar las programaciones didácticas al finalizar el curso, es necesario incluir indicadores de logro referidos a varios aspectos:

- a) resultados de la evaluación del curso en cada una de las áreas.
- b) adecuación de los materiales y recursos didácticos. Distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos.
- c) contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.

Las conclusiones a las que se llegue en la memoria final del curso 2019/2020 se extraerán, en parte, de este documento que ahora se incluye y así tener un punto de partida desde dónde comenzar a programar para el siguiente curso escolar.

A continuación, se plantea una tabla diseñada para recoger en base a una serie de ítems el grado de cumplimiento y adecuación de la programación.

RÚBRICA COMPONENTES DEPARTAMENTO EVALUACIÓN DEL CUMPLIMIENTO Y ADECUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN					
Ítem (1 poco conseguido; 5 muy conseguido)	1	2	3	4	5
1. Se han tenido en cuenta las conclusiones de la memoria del curso anterior para elaborar la programación.					
2. Se han trabajado las competencias clave en cada una de las áreas impartidas por el departamento.					
3. Los contenidos se han secuenciado teniendo en cuenta al alumnado.					
4. Se ha evaluado a los alumnos atendiendo a los estándares de aprendizaje.					
5. Se ha realizado una evaluación inicial que ha servido para determinar el nivel de competencia del alumnado.					
6. Los alumnos y sus familias han sido conocedores de los procedimientos e instrumentos de evaluación.					
7. Todos los miembros del departamento han aplicado los criterios de calificación de una forma uniforme.					
8. Se ha aplicado una metodología participativa, que use las TIC y que favorezca el aprendizaje autónomo.					
9. Se ha tenido en cuenta la atención a la diversidad: se ha realizado y supervisado las adaptaciones curriculares, los programas de refuerzo, etc.					
10. Hemos cumplido con el programa de actividades complementarias y extraescolares.					
11. Hemos hecho de la programación un verdadero instrumento programático, que hemos consultado y ajustado cuando ha sido necesario.					

Las dos tablas siguientes se han diseñado para evaluar la práctica docente por parte de los profesores del departamento y del alumnado que cursa nuestras materias.

RÚBRICA PROFESOR					
AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y DE LA PROGRAMACIÓN					
Grupo		Profesor:			
INDICADORES DE LOGRO		NIVELES DE DESEMPEÑO			
		4 (A.C.)	3 (M.C.)	2 (P.C.)	1 (N.C.)
1.	Temporalización de las UD.				
2.	Desarrollo de los objetivos didácticos.				
3.	Adecuación de los contenidos.				
4.	Desempeños competenciales.				
5.	Realización de tareas.				
6.	Estrategias metodológicas y recursos.				
7.	Adecuación de los estándares mínimos.				
8.	Herramientas de evaluación.				
9.	Vinculación con los proyectos del centro				
10.	Atención a la diversidad.				
11.	Interdisciplinariedad.				
12.	Actividades complementarias y extraescolares.				
13.	Los resultados son los esperados.				
Propuestas de mejora					

RÚBRICA ALUMNOS				
EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y DE LA PROGRAMACIÓN				
Grupo		Alumno/a:		
CUESTIONES		SÍ	A VECES	NO
		1.	Las clases son amenas.	
2.	Participa en clase con nosotros.			
3.	Presenta actividades variadas.			
4.	Nos ayuda durante las tareas o cuando es necesario			
5.	Escucha nuestras sugerencias.			
6.	Explica con claridad.			
7.	Resuelve dudas en clase o fuera.			
8.	Utiliza metodología variada.			
9.	Usa diferentes métodos de evaluación.			
10.	Los resultados son los esperados.			
Propuestas de mejora				

Programación realizada por:



María Teresa Martín García

Jefa del departamento de Dibujo del IES Albat

En Naval Moral de la Mata, 4 de octubre de 2020

ANEXO

PROTOCOLO DE USO DEL AULA DE PLÁSTICA Y DE MATERIALES

Debido a las medidas de higiene y distanciamiento social implementadas tras la pandemia originada por la COVID 19 se hace necesario establecer un protocolo de uso del aula específica de este departamento, así como los materiales que hay en ella y que en muchas ocasiones se utilizan para realizar tareas o para paliar posibles olvidos de nuestros alumnos que impliquen que no puedan seguir la clase.

Como criterios generales, las ventanas y puerta permanecerán abiertas el mayor tiempo posible para garantizar una buena ventilación del espacio.

El personal de limpieza del centro pasará por el aula, en alguno de los momentos en los que esté vacía para proceder a una limpieza exhaustiva, al menos una vez durante la mañana.

SALIDA Y ENTRADA DE ALUMNOS

El aula de plástica se usa para impartir clase de Dibujo Técnico e Imagen y Sonido ambas asignaturas de Bachillerato y en la ESO, EPVYA y Fotografía y Cine de 4º, Cómic y Mundo Actual de 3º y un grupo de Religión que por la limitación de aforo de las aulas de la ESO, es necesario que disponga de este espacio.

A lo largo de la mañana y durante la semana, pueden llegar a entrar y salir del aula una media de 40 alumnos de diferentes grupos por lo que es necesario vigilar la limpieza de los puestos de trabajo individuales. Para ello se ha colocado un dispensador con una disolución de agua y lejía y papel para que cada alumno se encargue de limpiar su mesa y su silla al inicio de cada clase. De esta manera nos aseguramos que los puestos estén siempre higienizados al comenzar la clase.

Siempre que sea posible, se intentará dejar las mesas y taburetes limpios antes de que lleguen los siguientes alumnos, pero como esto a veces es difícil y hay que evitar que se acumulen alumnos en los pasillos, se intentará hacer la salida del aula lo más rápido posible.

ENTORNO DEL PROFESOR

Cada profesora de este departamento se encargará de limpiar, tras su uso o al final sus clases, todos los materiales que haya utilizado durante el tiempo que haya permanecido en el aula. Los más habituales serán la mesa con el ordenador, teclado y ratón, el mando a distancia del proyector, la pantalla y las reglas. Se desinfectarán con la misma disolución que usan los alumnos.

Con respecto a las tizas, se dispondrán tres cajas en la pizarra con sus nombres donde podrán disponer de tizas blancas y de color para su uso. Si los alumnos tienen que utilizar la tiza, deberán tirarla después de realizar la tarea asignada en la pizarra.

MATERIALES DEL AULA

1. Material fungible

En el aula de plástica dispone de mucho material que habitualmente se presta a los alumnos para realizar diversas tareas o en casos en los que se olvida el material específico de forma puntual.

Todos los materiales se guardan en un armario al que solo tienen acceso las profesoras de este departamento, por lo que serán ellas las encargadas de facilitar dichos utensilios, nunca podrán cogerlos los propios alumnos.

Siempre que se vaya a prestar cualquier tipo de material o herramienta será desinfectado previamente, aunque el hecho de que se encuentre guardado en el armario ya indica que está limpio (nunca se guardará un utensilio sucio o sin haber pasado por una cuarentena).

Al coger los materiales, las profesoras lo harán cubriéndose las manos con guantes o con un papel impregnado en agua con lejía y se los darán a los alumnos sin contacto alguno.

Cuando el alumno devuelva el material lo dejará en una caja preparada para ello donde permanecerá en cuarentena siempre que no se pueda limpiar de inmediato y depositar en el armario.

2. Ordenadores

Disponemos de quince portátiles para el uso del alumnado. Los dispositivos van numerados por lo que en cada asignatura se asignará (preferentemente siguiendo el orden de lista) uno a cada alumno que se ocupará de limpiarlo antes de guardarlo en el armario.

Todos los ordenadores se colocarán siempre en el mismo hueco del armario contenedor y deben enchufarse al cargador con un temporizador incluido para que la batería siempre esté cargada.

Los alumnos recogerán y colocarán los portátiles en su sitio de uno en uno y manteniendo la distancia de seguridad puesto que el acceso al armario contenedor no permite que haya más de dos personas junto a él.