



# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO  
CURSO 2023-24

*Esta programación se articula teniendo como referencia el Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.*

## ÍNDICE:

<b>1. COMPOSICIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL DEPARTAMENTO .....</b>	<b>4</b>
<b>1.1. COMPONENTES Y DISTRIBUCIÓN HORARIA.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. MEJORAS A PARTIR DE LAS PROPUESTAS RECOGIDAS EN LA MEMORIA FINAL 22-23.....</b>	<b>4</b>
<b>2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (1º y 3º ESO) .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2. COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA .....</b>	<b>8</b>
<b>2.3. UNIDADES: TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS .....</b>	<b>9</b>
2.3.1. Primero de la ESO .....	9
2.3.2. Tercero de la ESO .....	14
<b>2.4. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS .....</b>	<b>19</b>
<b>2.5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS .....</b>	<b>20</b>
<b>2.6. EVALUACIÓN .....</b>	<b>20</b>
2.6.1. Procedimientos, actividades e instrumentos .....	20
2.6.2. Criterios de calificación .....	21
<b>2.7. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN.....</b>	<b>22</b>
<b>2.8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....</b>	<b>22</b>
<b>3. EXPRESIÓN ARTÍSTICA .....</b>	<b>23</b>
<b>3.1. COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA .....</b>	<b>23</b>
<b>3.2. UNIDADES: TIEMPOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS .....</b>	<b>24</b>
<b>3.3. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS .....</b>	<b>28</b>
<b>3.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS .....</b>	<b>29</b>
<b>3.5. EVALUACIÓN .....</b>	<b>29</b>
3.5.1. Procedimientos, actividades e instrumentos .....	29
3.5.2. Criterios de calificación .....	30
<b>3.6. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN.....</b>	<b>31</b>
<b>3.7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....</b>	<b>31</b>
<b>4. DIBUJO TÉCNICO.....</b>	<b>32</b>
<b>4.1. COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.....</b>	<b>32</b>
<b>4.2. UNIDADES: TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS .....</b>	<b>33</b>
4.2.1. Dibujo Técnico I.....	33

4.2.2. Dibujo Técnico II.....	36
<b>4.3. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS .....</b>	<b>38</b>
<b>4.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS .....</b>	<b>39</b>
<b>4.5. EVALUACIÓN .....</b>	<b>40</b>
4.5.1. Procedimientos, actividades e instrumentos de evaluación.....	40
4.5.2. Criterios de calificación.....	41
<b>4.6. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN.....</b>	<b>42</b>
<b>4.7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....</b>	<b>42</b>
<b>5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....</b>	<b>43</b>
<b>6. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES.....</b>	<b>44</b>
6.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL .....	44
6.2. DIBUJO TÉCNICO I .....	44
<b>7. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....</b>	<b>45</b>
7.1. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	45
7.2. INDICADORES DE LOGRO DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	45

## 1. COMPOSICIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL DEPARTAMENTO

### 1.1. COMPONENTES Y DISTRIBUCIÓN HORARIA

<b>María Asunción Gutiérrez San Román</b> (Secretaria del centro)	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Un grupo de Dibujo Técnico II</li><li>▪ Coordinadora del Plan Digital del Centro</li></ul>	19 periodos lectivos
<b>Laura Díaz Pozueta</b> (Jefa de departamento)	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Dos grupos de 3º ESO</li><li>▪ Un grupo de 4º ESO</li><li>▪ Dos grupos de Dibujo Técnico I</li></ul>	20 periodos lectivos
<b>Adrián Santiago Pejac</b> (2/3 de jornada)	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tres grupos de 1º ESO</li><li>▪ Un grupo de 4º ESO</li></ul>	12 periodos lectivos

### 1.2. MEJORAS A PARTIR DE LAS PROPUESTAS RECOGIDAS EN LA MEMORIA FINAL 22-23

Como consecuencia de las necesidades detectadas durante curso 2022-23 y los nuevos retos educativos y metodológicos que nos impone la LOMLOE tanto en EPVA como en Dibujo Técnico hemos conseguido las siguientes mejoras:

1. Tanto en el aula de Dibujo 1 como en Dibujo 2, se ubicará al alumnado sin separación en grupos de tres.
2. En el Dibujo 1 se instalaron dos mesas para trabajar en grupo y trabajos de gran dimensión próximas al lavabo que se seguirán utilizando
3. Llegarán banquetas nuevas para el aula de DIB 1 que sustituirán las actuales que se encuentran en mal estado y no es posible regular su altura.
4. La asignatura de EPVA se impartirá en el aula de Dibujo 1 (para facilitar el uso de materiales y herramientas) y el Dibujo Técnico y Expresión Artística en el aula de Dibujo 2.
5. Se disponen de dispositivos móviles en ambas aulas, lo cuales se controlarán a través de una lista confeccionada para tal fin. Cada alumno/a tendrá un dispositivo asignado durante todo el curso para facilitar el control de incidencias si las hubiera en los mismos.

## 2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (1º y 3º ESO)

### 2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Son las siguientes:

1. **Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.**

*El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades técnicas y expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.*

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

2. **Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.**

*La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.*

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

3. **Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales**, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

*Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Aprender estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.*

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

4. **Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas**, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

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

*En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.*

5. **Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación**, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

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

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

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

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

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

**7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.**

*El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades técnicas y expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.*

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

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

*La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria.*

*El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.*

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

## 2.2. COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL																		
COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																
		1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.	3.2	4.1	4.2	5.	5.	6.1	6.2	7.1	8.1	8.2	8.3
		1		2			3		4		5		6		7	8		
		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS																
<b>CCL</b>	CCL1																	
	CCL2																	
	CCL3																	
	CCL4																	
	CCL5																	
<b>CP</b>	CP1																	
	CP2																	
	CP3																	
<b>STEM</b>	STEM1																	
	STEM2																	
	STEM3																	
	STEM4																	
	STEM5																	
<b>CD</b>	CD1																	
	CD2																	
	CD3																	
	CD4																	
	CD5																	
<b>CPSAA</b>	CPSAA1																	
	CPSAA2																	
	CPSAA3																	
	CPSAA4																	
	CPSAA5																	
<b>CC</b>	CC1																	
	CC2																	
	CC3																	
	CC4																	
<b>CE</b>	CE1																	
	CE2																	
	CE3																	
<b>CCEC</b>	CCEC1																	
	CCEC2																	
	CCEC3																	
	CCEC4																	

## 2.3. UNIDADES: TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

### 2.3.1. Primero de la ESO

#### 2.3.1.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 1º DE LA ESO

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 10%	1.1. <b>Reconocer los factores históricos y sociales</b> que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen	5%	5,6
	1.2. <b>Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico</b> , especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
2 15%	2.1. <b>Explicar, de forma razonada</b> , la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	5%	1,2
	2.2. <b>Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas</b> , incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	5%	1,2
	2.3. <b>Identificar las diferentes fases del proceso creativo</b> que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.	5%	1,2, 3 y 4.
3 5%	3.1. <b>Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas</b> , analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	2,5%	6
	3.2. <b>Argumentar</b> el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y <b>compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta</b> .	2,5%	6
4 10%	4.1. <b>Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos</b> , así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	5%	3
	4.2. <b>Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas</b> , estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
5 15%	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la <b>experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes</b> , desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes grafico-plásticos y artísticos y diferentes técnicas.	5%	4
	5.2. <b>Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas</b> , justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.	10%	3,4

6 5%	6.1. <b>Explicar su pertenencia a un contexto cultural</b> concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	2,5%	5,6
	6.2. <b>Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias</b> , mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.	2,5%	5,6
7 20%	7.1. <b>Planificar y realizar un proyecto artístico</b> , con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.	20%	5,6
8 20%	8.1. <b>Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas</b> , así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	2,5%	4
	8.2. <b>Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa</b> , de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y <b>desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario</b> .	15%	1,2
	8.3. <b>Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva</b> , reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	2,5%	1,2,5,6

2.3.1.2. UNIDADES: TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS Y ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN PARA 1º DE LA ESO

1ª evaluación				
UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
1. TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS	1.2 2.1 2.2 2.3 8.2 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.</li> <li>- Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Formulario de evaluación inicial</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> <li>✓ <i>Portafolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Práctica de Autoevaluación</i></li> <li>✓ <i>Prueba de ejecución técnica</i></li> </ul>	12
2. POLÍGONOS REGULARES	1.2 2.1 2.2 2.3 8.2 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas.</li> <li>- Normalización. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> <li>✓ <i>Portafolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Práctica de Coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Prueba de ejecución técnica</i></li> <li>✓ <i>Realización de un proyecto</i></li> </ul>	14

2ª evaluación				
UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
3. ELEMENTOS FORMALES Y SUS POSIBILIDADES EXPRESIVAS	1.2 2.3 3.1 4.1 5.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>- Elementos básicos del lenguaje visual:</li> <li>- El punto, la línea y el plano.</li> <li>- Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>- Elementos visuales conceptos y posibilidades expresivas.</li> <li>- Forma, color y textura.</li> <li>- Escala y profundidad.</li> <li>- El claroscuro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase.</i></li> <li>✓ <i>Portafolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Práctica de autoevaluación.</i></li> <li>✓ <i>Proyectos colaborativo</i></li> </ul>	12
4. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS. PROCESO CREATIVO	1.2 2.3 3.1 4.2 5.1 5.2 8.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: Planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/p planos, acabado de la obra.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>- Técnicas digitales de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial. Recreación tridimensional e impresión 3D.</li> <li>- Interrelación entre lenguajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase.</i></li> <li>✓ <i>Portafolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Práctica de Coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Realización de un proyecto.</i></li> </ul>	14

3ª evaluación				
UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
5. PERCEPCIÓN VISUAL	1.1 1.2 3.1 3.2 6.1 6.2 7.1 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</li> <li>- Grados de iconicidad.</li> <li>- Imagen abstracta, imagen figurativa.</li> <li>- La composición: Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</li> <li>- El texto como elemento compositivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase.</i></li> <li>✓ <i>Portafolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Práctica de autoevaluación.</i></li> <li>✓ <i>Proyecto colaborativo</i></li> </ul>	16
6. LA IMAGEN Y LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL	1.1 1.2 3.1 3.2 6.1 6.2 7.1 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</li> <li>- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la publicidad, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Introducción al lenguaje fotográfico y cinematográfico: tipos de iluminación, tipos de encuadre y angulación, movimientos de cámara, recursos narrativos básicos.</li> <li>- Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase.</i></li> <li>✓ <i>Portafolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Práctica de Coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Realización de un proyecto colaborativo</i></li> </ul>	17

## 2.3.2. Tercero de la ESO

### 2.3.2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 3º DE LA ESO

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 10%	1.1. <b>Reconocer los factores históricos y sociales</b> que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen.	5%	1,2,3, 4,6
	1.2. <b>Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico</b> , especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	5%	2,3, 4
2 15%	2.1. <b>Explicar, de forma razonada</b> , la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	5%	3,4, 5,6
	2.2. <b>Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas</b> , incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	5%	1,3, 4,5,6
	2.3. <b>Identificar las diferentes fases del proceso creativo</b> que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.	5%	3, 4,5,6
3 5%	3.1. <b>Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas</b> , analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	2,5%	1,2, 5,6
	3.2. <b>Argumentar</b> el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y <b>compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta</b> .	2,5%	1,2, 5,6
4 10%	4.1. <b>Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos</b> , así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	5%	1,2, 4,5,6
	4.2. <b>Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas</b> , estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	5%	1,2, 4,5,6
5 15%	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la <b>experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes</b> , desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico-plásticos y artísticos y diferentes técnicas.	5%	2,3, 4,5,6
	5.2. <b>Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas</b> , justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.	10%	1,2,3, 4,5,6

6 5%	6.1. <b>Explicar su pertenencia a un contexto cultural</b> concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	2,5%	2,3,6
	6.2. <b>Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias</b> , mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.	2,5%	2,3,6
7 20%	7.1. <b>Planificar y realizar un proyecto artístico</b> , con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.	20%	1,2,3,4,5,6
8 20%	8.1. <b>Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas</b> , así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	2,5%	2,3,4,5
	8.2. <b>Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa</b> , de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y <b>desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario</b> .	15%	2,3,4,5,6
	8.3. <b>Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva</b> , reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	2,5%	1,2,3,4,5,6

2.3.2.2. UNIDADES: TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS Y ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN PARA 3º DE LA ESO

1ª evaluación				
UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
1. ¿CÓMO VEMOS LAS IMÁGENES?	1.1 2.2 3.1 3.2 4.1 4.2 5.2 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (A2) <b>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes</b>, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural.</li> <li>- (A4) <b>Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural.</b></li> <li>- (B4) <b>La percepción visual.</b> Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.</li> <li>- (B6) El texto como elemento compositivo. La tipografía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Formulario de evaluación inicial</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> <li>✓ <i>Portafolio de láminas</i></li> <li>✓ <b>OBRA FINAL COLECTIVA: OP ART.</b></li> </ul>	21
2. SOMOS PAISAJISTAS	1.1 1.2 3.1 3.2 4.1 4.2 5.1 5.2 6.1 6.2 8.1 8.2 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (A1) Los géneros artísticos.</li> <li>- (A2) <b>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes</b>, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural.</li> <li>- (A3) Arte y cultura de Cantabria.</li> <li>- (A4) <b>Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural.</b> Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.</li> <li>- (B3) Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: <b>forma, color y textura.</b> Escala, profundidad. El claroscuro.</li> <li>- (C2) <b>Factores y etapas del proceso creativo:</b> Planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/p planos, acabado de la obra.</li> <li>- (C5) <b>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</b> Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Formulario de evaluación inicial</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> <li>✓ <i>Productos plásticos</i></li> <li>✓ <i>Cuaderno de trabajo</i></li> <li>✓ <i>Práctica de coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Realización de un proyecto final colaborativo:</i> <b>MONTAJE EXPOSICIÓN COLECTIVA PAISAJES Y COLORES DE CANTABRIA</b></li> </ul>	13

2ª evaluación				
UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
3. DESCUBRIENDO LA ARQUITECTURA	1.1 1.2 2.1 2.2 2.3 5.1 5.2 6.1 6.2 7.1 8.1 8.2 8.3	<p>- (A4) Las <b>formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural</b>. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.</p> <p>- (C3) <b>Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos</b>. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias. Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas.</p> <p>- (C6) <b>Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en tres dimensiones</b>. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>✓ Evaluación inicial</p> <p>✓ Intervención en la dinámica de la clase.</p> <p>✓ Cuaderno de trabajo</p> <p>✓ Práctica de autoevaluación</p> <p>✓ Proyecto en grupo: <b>ELABORACIÓN DE LA MAQUETA DE UN DOMO A ESCALA</b></p>	21
4. SOMOS ECO-DISEÑADORES	1.1 1.2 2.1 2.2 4.1 4.2 5.1 5.2 7.1 8.1 8.2 8.3	<p>- (C2) <b>Factores y etapas del proceso creativo</b>: Planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/p planos, acabado de la obra.</p> <p>- (C5) <b>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones</b>. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.</p> <p>- (C4) <b>Normalización</b>. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación.</p> <p>- (C1) <b>El proceso creativo</b> a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>- (B5) <b>La composición</b>. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>- (B6) <b>El texto como elemento compositivo</b>. La tipografía.</p>	<p>✓ Intervención en la dinámica de la clase.</p> <p>✓ Portafolio de láminas</p> <p>✓ Práctica de coevaluación</p> <p>✓ Infografía Palas</p> <p>✓ Realización de un proyecto: <b>DISEÑO DE PALA CÁNTABRA PERSONALIZADA</b></p>	15

3ª evaluación				
UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
5. SOMOS VIDEOARTISTAS	2.1 2.2 4.1 4.2 5.1 5.2 7.1 8.1 8.2 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (D1) El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</li> <li>- (D2) Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>- (D3) Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la publicidad, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Introducción al lenguaje fotográfico y cinematográfico: tipos de iluminación, tipos de encuadre y angulación, movimientos de cámara, recursos narrativos básicos.</li> <li>- (D4) Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase.</i></li> <li>✓ <i>Cuaderno de trabajo</i></li> <li>✓ <i>Prácticas de autoevaluación</i></li> <li>✓ <i>Proyecto colaborativo: VIDEO MUSICAL / PROYECTO ANIMACIÓN</i></li> </ul>	14
6. SOMOS ILUSTRADORES/AS	1.1 3.1 3.2 5.1 5.2 6.1 6.2 7.1 8.2 8.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (C7) <b>Técnicas digitales</b> de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial.</li> <li>- (B3) Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: <b>forma, color y textura</b>. Escala, profundidad. El claroscuro.</li> <li>- (C2) <b>Factores y etapas del proceso creativo</b>: Planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/p planos, acabado de la obra.</li> <li>- (C5) <b>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones</b>. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase.</i></li> <li>✓ <i>Portafolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Práctica de Coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Realización de un proyecto colaborativo: PROYECTO ILUSTRACIÓN (PECES DEL CANTÁBRICO / CUENTO / RECETAS)</i></li> </ul>	18

## 2.4. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

### Principios metodológicos:

- La metodología deberá respetar el nivel de partida, ritmo y estilo de aprendizaje del alumnado.
- Será fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo cooperativo y la reflexión individual y grupal en el aula: promoverá el aprendizaje cooperativo y los grupos interactivos.
- Promocionará el enfoque multidisciplinar y la coordinación con los otros docentes que atienden al grupo.

### Estrategias metodológicas:

1. Se **partirá del nivel inicial adecuado** para la mayoría (para ello se utilizará la evaluación inicial)
2. Se atenderá a todos los demás niveles: **atención a la diversidad**.
3. El papel del docente será el de **orientador, promotor y facilitador** del aprendizaje.
4. Se procurará en todo momento despertar y mantener la **motivación, curiosidad y la necesidad de conocimiento**. Se buscará el papel activo y autónomo del alumnado.
5. Se utilizarán **metodologías activas y contextualizadas** a través de actividades que faciliten la participación e implicación del alumnado con conocimientos transferibles a situaciones reales y duraderos.
6. Se fomentará el uso de estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento. Dinamizar la clase mediante el papel protagonista del alumnado como portador de conocimientos (Flipped Classroom).
7. Se incluirá como referente el **trabajo por proyectos** en el planteamiento de las unidades didácticas: el más indicado para el aprendizaje basado en la adquisición de competencias.
8. La selección y uso de **materiales y recursos didácticos** es esencial. Se diseñan materiales variados y adaptados a los distintos ritmos. Se considera especialmente la integración de las TIC.
9. Se fomentará, de acuerdo con las competencias, la **reflexión crítica**, la autoevaluación y la coevaluación, la elaboración de conclusiones respecto a lo aprendido frente al aprendizaje memorístico.
10. Se buscará a lo largo del curso la **coordinación con profesionales** que permitan conectar la asignatura con el mundo laboral así como con otras disciplinas/materias.

## 2.5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

<b>Materiales del aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mesas de dibujo</li> <li>✓ Pizarra</li> <li>✓ Instrumentos de dibujo técnico para pizarra (Compás, regla, escuadra, cartabón...)</li> <li>✓ Figuras en 3D y materiales de apoyo para las explicaciones</li> <li>✓ Libros de texto y referencia</li> <li>✓ Pinturas t�mpera y cola</li> <li>✓ Papeles y cartulinas de colores</li> </ul>
<b>Materiales para el alumno/a</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fotocopias de teor�a y ejercicios</li> <li>✓ Material de dibujo t�cnico: comp�s, regla, l�pices, escuadra y cartab�n.</li> <li>✓ Pinturas, rotuladores, tijeras, pegamento, pinceles</li> <li>✓ Materiales reciclados como envases, peri�dicos, cartones, cajas, etc.</li> </ul>
<b>Recursos inform�ticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ordenador, altavoces, pantalla y proyector</li> <li>✓ Carro de port�tiles</li> <li>✓ Plataforma Office 365: TEAMS</li> <li>✓ Programa libre GIMP</li> </ul>
<b>P�ginas web y recursos audiovisuales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utilizaremos canales de YOUTUBE de dibujo, PINTEREST, PADLET...</li> <li>✓ Presentaciones para la informaci�n relativa a las distintas unidades.</li> <li>✓ PELICULAS relacionadas con la asignatura</li> </ul>

## 2.6. EVALUACI N

### 2.6.1. Procedimientos, actividades e instrumentos

A continuaci n se detallan los PROCEDIMIENTOS (m todos para la obtenci n de informaci n sobre el aprendizaje de nuestro alumnado), ACTIVIDADES (concretan el procedimiento y son las evidencias o productos del aprendizaje) e INSTRUMENTOS (herramientas de valoraci n y registro) a trav s de los que se realiza la evaluaci n de la asignatura de EPVA.

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACI�N SISTEM�TICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Participaci�n, intervenci�n y aportaci�n en la din�mica diaria de la clase</i></li> <li>✓ <i>Desempe�os de distintas destrezas</i></li> <li>✓ <i>Participaci�n en trabajos en equipos</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escalas de valoraci�n graduadas</li> <li>- R�bricas</li> <li>- Registros de trabajo</li> <li>- Anecdotario</li> </ul>

<b>INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Diálogos abiertos o dirigidos</i></li> <li>✓ <i>Prácticas de coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Prácticas de autoevaluación</i></li> <li>✓ <i>Revisión del trabajo en grupo</i></li> <li>✓ <i>Realización de entrevistas</i></li> <li>✓ <i>Participación en debates</i></li> <li>✓ <i>Elaboración de parrillas de criterios de valoración</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escalas de valoración graduadas</li> <li>- Rúbricas</li> <li>- Registros individuales</li> <li>- Parrillas de co y autoevaluación</li> </ul>
<b>ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMNADO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Mapas conceptuales</i></li> <li>✓ <i>Presentaciones digitales</i></li> <li>✓ <i>Portafolio de actividades</i></li> <li>✓ <i>Desarrollo de un proyecto</i></li> <li>✓ <i>Trabajos plásticos</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escalas de valoración graduadas</li> <li>- Rúbricas</li> <li>- Registros de trabajo</li> <li>- Anecdotario</li> </ul>

### 2.6.2. Criterios de calificación

**CALIFICACIÓN EVALUACIONES:** La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el apartado 2.3.1.A (EPVA I) y 2.3.1.B (EPVA II).

Las diferentes actividades de evaluación serán ponderadas en relación al criterio de evaluación del cual dependan y su valor dentro de cada uno de estos será el que se muestra en la siguiente tabla:

ACTIVIDADES	PONDERACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase.</i></li> </ul>	5%
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Prácticas de coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Prácticas de autoevaluación</i></li> <li>✓ <i>Revisión del trabajo en grupo</i></li> <li>✓ <i>Elaboración de parrillas de criterios de valoración</i></li> <li>✓ <i>Participación en debates</i></li> <li>✓ <i>Realización de entrevistas</i></li> </ul>	15%
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Cuaderno de trabajo / Portafolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Exposiciones orales</i></li> <li>✓ <i>Mapas conceptuales</i></li> <li>✓ <i>Pruebas de ejecución técnica</i></li> <li>✓ <i>Desarrollo de un proyecto</i></li> <li>✓ <i>Trabajo de investigación</i></li> <li>✓ <i>Construcción de una maqueta</i></li> <li>✓ <i>Presentaciones digitales</i></li> <li>✓ <i>Trabajos plásticos/digitales/infografías</i></li> </ul>	80%

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

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

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

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

## **2.7. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN**

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

## **2.8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

La atención a la diversidad es el conjunto de acciones que tienen como fin dar respuesta a las necesidades de todo el alumnado. Con este fin se programan una serie de actuaciones organizativas o de adecuación curricular no significativa dirigidas a prevenir, compensar y facilitar la superación de las dificultades que puedan surgir. Su finalidad es que la totalidad alcance las competencias.

### Organizativas:

- ✓ *Organización del aula de manera flexible.*
- ✓ *Uso de aula materia*

### Curriculares:

- ✓ *Realización de una evaluación inicial para detectar y prevenir necesidades y favorecer una adecuada atención educativa.*
- ✓ *Adecuar el nivel de los saberes y de consecución de las competencias*
- ✓ *Organizar las unidades de manera integradora dando un carácter multidisciplinar a la asignatura.*
- ✓ *Diversificar los procedimientos y actividades de evaluación adecuando tiempos y formas de recogida de información.*

### Coordinación:

- ✓ *Coordinación con otros docentes que dan clase al grupo.*

### 3. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

#### 3.1. COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA

EXPRESIÓN ARTÍSTICA									
COMPETENCIAS CLAVE	DESCRPTO RES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		1.1.	1.2.	2.1.	2.2.	3.1.	3.2.	4.1.	4.2.
		1		2		3		4	
		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS							
<b>CCL</b>	CCL1								
	CCL2								
	CCL3								
	CCL4								
	CCL5								
<b>CP</b>	CP1								
	CP2								
	CP3								
<b>STEM</b>	STEM1								
	STEM2								
	STEM3								
	STEM4								
	STEM5								
<b>CD</b>	CD1								
	CD2								
	CD3								
	CD4								
	CD5								
<b>CPSAA</b>	CPSAA1								
	CPSAA2								
	CPSAA3								
	CPSAA4								
	CPSAA5								
<b>CC</b>	CC1								
	CC2								
	CC3								
	CC4								
<b>CE</b>	CE1								
	CE2								
	CE3								
<b>CCEC</b>	CCEC1								
	CCEC2								
	CCEC3								
	CCEC4								

### 3.2. UNIDADES: TIEMPOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

#### 3.2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA CUARTO DE LA ESO

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 10%	1.1. <b>Analizar manifestaciones artísticas</b> de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
	1.2. <b>Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos</b> de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con el presente.	5%	1,2, 3 y 4
2 35%	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la <b>exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas</b> , empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	5%	1,2, 3 y 4
	2.2. <b>Elaborar producciones gráfico-plásticas</b> de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos, haciendo hincapié en los materiales empleados y en su conocimiento científico, lo que determina no solo la respuesta artística sino la percepción de la misma.	30%	1,2, 3 y 4.
3 15%	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la <b>exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales</b> , decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	2,5%	6
	3.2. <b>Realizar producciones audiovisuales</b> , individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, sus distintos lenguajes, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	12,5%	6
4 40%	4.1. <b>Crear un producto creativo y artístico individual o grupal</b> , de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y un público determinados.	20%	3
	4.2. <b>Exponer el resultado final de la creación</b> de un producto creativo y artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
	4.3. Identificar <b>oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico</b> y creativo vinculado al diseño, a la publicidad y los medios audiovisuales comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	2,5%	1,2, 3,4, 5 y 6
	4.4. <b>Reconocer a los diferentes creativos:</b> artistas, publicistas, diseñadores, artesanos, cineastas reconocidos que trabajan en la actualidad en el contexto cántabro y por extensión en el ámbito global.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
	4.5. Utilizar la <b>sintaxis propia del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos</b> con fines descriptivos y expresivos.	5%	4 y 5
	4.6. Representar elementos y objetos de diseño, <b>aplicando sistemas de representación y normalización</b> en la descripción y disposición en el espacio de productos o ideas con fines expresivos y comunicativos.	2.5%	4

3.2.2. UNIDADES: TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS Y ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

1ª evaluación				
UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	TEMP
1. DIBUJO, ESTAMPACIÓN Y GRABADO	1.1 1.2 2.1 2.2 4.2 4.3 4.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</li> <li>- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</li> <li>- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas como “collage”, “frottage”, “grattage”, calcomanía, “object trivé”, dripping, assemblage, ready-made, instalación, fotomontaje, bodyart, performance, arte digital y videoarte.</li> <li>- Posibilidades expresivas y contexto histórico y artistas que trabajan estas técnicas.</li> <li>- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</li> <li>- Técnicas digitales de dibujo y diseño asistidos por ordenador. Programas y aplicaciones para móviles.</li> <li>- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</li> <li>- Técnicas de dibujo geométrico aplicados a las artes visuales.</li> <li>- Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Portfolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Actividades de autoevaluación y coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> <li>✓ <i>Proyecto: CUADERNO ARTISTA</i></li> </ul>	21
2. ESCULTURA	1.1. 1.2. 2.1. 2.2. 4.2. 4.3. 4.4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas como assemblage, ready-made, instalación, bodyart, performance, arte digital y videoarte. Posibilidades expresivas y contexto histórico y artistas que trabajan estas técnicas.</li> <li>- Técnicas básicas de creación de volumen.</li> <li>- El arte del reciclaje. Consumo responsable.</li> <li>- Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</li> <li>- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</li> <li>- Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Portfolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Actividades de autoevaluación y coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> <li>✓ <i>Proyecto 1: ANIMALES FANTÁSTICOS</i></li> <li>✓ <i>Proyecto 2: CERÁMICA</i></li> </ul>	15

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	TEMP
<b>2ª evaluación</b>				
3. PINTURA	1.1. 1.2. 2.1. 2.2. 4.1. 4.2. 4.3. 4.4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</li> <li>- Graffiti y pintura mural.</li> <li>- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores e la práctica artística. Arte y naturaleza.</li> <li>- Seguridad. Toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</li> <li>- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</li> <li>- Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Portfolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Actividades de autoevaluación y coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> <li>✓ <i>Proyecto 2: <b>Diseño y pintado de un MURAL en el IES</b></i></li> </ul>	15
4. DISEÑO GRÁFICO	1.1 1.2 2.1 2.2 4.2 4.3 4.4 4.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</li> <li>- Percepción visual y psicológica de la imagen.</li> <li>- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.</li> <li>- Proyectos de diseño y publicidad.</li> <li>- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.</li> <li>- Trazados geométricos básicos aplicados al diseño.</li> <li>- Utilización de los sistemas de representación tridimensional: sistema diédrico (vistas, axonometría, perspectiva cónica; con fines descriptivos y expresivos.</li> <li>- Normalización.</li> <li>- Construcción de formas tridimensionales aplicadas al diseño en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales y técnicas, incluido el diseño digital y la impresión 3D.</li> <li>- Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Portfolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Actividades de autoevaluación y coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase:</i></li> <li>✓ <i>Proyecto 1: <b>DISEÑO DE UNA TOTE BAG</b></i></li> <li>✓ <i>Proyecto 2: <b>POR DETERMINAR</b></i></li> </ul>	18

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	Nº SESIONES APROX
<b>3ª evaluación</b>				
5. FOTOGRAFÍA Y PUBLICIDAD	1.1 4.2 4.3 4.4 4.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</li> <li>- Fotografía analógica: cámara oscura: fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales. Cianotipia o antotipia.</li> <li>- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</li> <li>- Publicidad: Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</li> <li>- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y hacia los mensajes que inciten a la discriminación.</li> <li>- Proyectos de diseño y publicidad.</li> <li>- Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Portfolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Actividades de autoevaluación y coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> <li>✓ <i>Elaboración de un proyecto</i></li> </ul>	18
6. LA IMAGEN SECUENCIADA	1.1 3.1, 3.2 4.2 4.3 4.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la historia de la imagen. La imagen en la sociedad actual. Contexto actual audiovisual en Cantabria. Artistas que trabajan el videoarte.</li> <li>- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</li> <li>- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el "storyboard". Movimientos de cámara.</li> <li>- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</li> <li>- Técnicas básicas de animación y de edición de video. Programas y aplicaciones para móviles.</li> <li>- Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.</li> <li>- Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Portfolio de láminas</i></li> <li>✓ <i>Actividades de autoevaluación y coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> <li>✓ <i>Elaboración de un proyecto: VIDEO GRADUACIÓN</i></li> </ul>	18

### 3.3. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

#### Principios metodológicos:

- La metodología deberá respetar el nivel de partida, ritmo y estilo de aprendizaje del alumnado.
- Será fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo cooperativo y la reflexión individual y grupal en el aula: promoverá el aprendizaje cooperativo y los grupos interactivos.
- Promocionará el enfoque multidisciplinar y la coordinación con los otros docentes que atienden al grupo.

#### Estrategias metodológicas:

1. Se **partirá del nivel inicial adecuado** para la mayoría (para ello se utilizará la evaluación inicial)
2. Se atenderá a todos los demás niveles: **atención a la diversidad**.
3. El papel del docente será el de **orientador, promotor y facilitador** del aprendizaje.
4. Se procurará en todo momento despertar y mantener la **motivación, curiosidad y la necesidad de conocimiento**. Se buscará el papel activo y autónomo del alumnado.
5. Se utilizarán **metodologías activas y contextualizadas** a través de actividades que faciliten la participación e implicación del alumnado con conocimientos transferibles a situaciones reales y duraderos.
6. Se fomentará el uso de estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento. Dinamizar la clase mediante el papel protagonista del alumnado como portador de conocimientos (Flipped Classroom).
7. Se incluirá como referente el **trabajo por proyectos** en el planteamiento de las unidades didácticas: el más indicado para el aprendizaje basado en la adquisición de competencias.
8. La selección y uso de **materiales y recursos didácticos** es esencial. Se diseñan materiales variados y adaptados a los distintos ritmos. Se considera especialmente la integración de las TIC.
9. Se fomentará, de acuerdo con las competencias, la **reflexión crítica**, la autoevaluación y la coevaluación, la elaboración de conclusiones respecto a lo aprendido frente al aprendizaje memorístico.
10. Se buscará a lo largo del curso la **coordinación con profesionales** que permitan conectar la asignatura con el mundo laboral así como con otras disciplinas/materias.

### 3.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

<b>Materiales del aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mesas de dibujo</li> <li>▪ Pizarra</li> <li>▪ Instrumentos de dibujo técnico para pizarra (Compás, regla, escuadra, cartabón...)</li> <li>▪ Figuras en 3D y materiales de apoyo para las explicaciones</li> <li>▪ Tórculo y material de grabado (gubias, rodillos, tinta...)</li> <li>▪ Libros de texto y referencia</li> <li>▪ Pinturas t�mpera y cola</li> <li>▪ Papeles y cartulinas de colores</li> <li>▪ Spray de colores</li> </ul>
<b>Materiales para el alumno/a</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fotocopias de teor�a y ejercicios</li> <li>▪ Material de dibujo t�cnico: comp�s, regla, l�pices, escuadra y cartab�n.</li> <li>▪ Pinturas, rotuladores, tijeras, pegamento, pinceles</li> <li>▪ Materiales reciclados como envases, peri�dicos, cartones, cajas, etc.</li> </ul>
<b>Recursos inform�ticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ordenador, altavoces, pantalla y proyector</li> <li>▪ Tablets</li> <li>▪ Plataforma Office 365: TEAMS</li> </ul>
<b>P�ginas web y recursos online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizaremos canales de YOUTUBE de dibujo, Cuentas de INSTAGRAM de artistas gr�ficos y creadores, PINTEREST, PADLET...</li> <li>▪ Presentaciones para la informaci�n relativa a las distintas unidades.</li> </ul>

### 3.5. EVALUACI N

#### 3.5.1. Procedimientos, actividades e instrumentos

A continuaci n se detallan los PROCEDIMIENTOS (m todos para la obtenci n de informaci n sobre el aprendizaje de nuestro alumnado), ACTIVIDADES (concretan el procedimiento y son las evidencias o productos del aprendizaje) e INSTRUMENTOS (herramientas de valoraci n y registro) a trav s de los que se realiza la evaluaci n de la asignatura de Dibujo T cnico.

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACI�N SISTEM�TICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participaci�n, intervenci�n y aportaci�n en la din�mica diaria de la clase</li> <li>✓ Desempe�os de distintas destrezas</li> <li>✓ Participaci�n en trabajos en equipos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escalas de valoraci�n graduadas</li> <li>- R�bricas</li> <li>- Registros de trabajo</li> <li>- Anecdotario</li> </ul>

INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Diálogos abiertos o dirigidos</i></li> <li>✓ <i>Prácticas de coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Prácticas de autoevaluación</i></li> <li>✓ <i>Revisión del trabajo en grupo</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escalas de valoración graduadas</li> <li>- Rúbricas</li> <li>- Registros individuales</li> <li>- Parrillas de co y autoevaluación</li> </ul>
ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Mapas conceptuales</i></li> <li>✓ <i>Presentaciones digitales</i></li> <li>✓ <i>Portafolio de actividades</i></li> <li>✓ <i>Desarrollo de un proyecto</i></li> <li>✓ <i>Trabajos plásticos</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escalas de valoración graduadas</li> <li>- Rúbricas</li> <li>- Registros de trabajo</li> <li>- Anecdotario</li> </ul>

### 3.5.2. Criterios de calificación

**CALIFICACIÓN EVALUACIONES:** La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el apartado 3.2.A.

Las diferentes actividades de evaluación serán ponderadas en relación al criterio de evaluación del cual dependan y su valor dentro de cada uno de estos será el que se muestra en la siguiente tabla:

ACTIVIDADES	PONDERACIÓN
- Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase.	5%
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prácticas de coevaluación</li> <li>- Prácticas de autoevaluación</li> <li>- Revisión del trabajo en grupo</li> <li>- Elaboración de parrillas de criterios de valoración</li> </ul>	5%
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuaderno de trabajo / Portafolio de láminas</li> <li>- Mapas conceptuales</li> <li>- Pruebas de ejecución técnica</li> <li>- Desarrollo de un proyecto</li> <li>- Trabajo de investigación</li> <li>- Construcción de una maqueta</li> <li>- Presentaciones digitales</li> <li>- Trabajos plásticos/digitales/infografías</li> </ul>	90%

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

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

### **3.6. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN**

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

### **3.7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

La atención a la diversidad es el conjunto de acciones que tienen como fin dar respuesta a las necesidades de todo el alumnado. Con este fin se programan una serie de actuaciones organizativas o de adecuación curricular no significativa dirigidas a prevenir, compensar y facilitar la superación de las dificultades que puedan surgir. Su finalidad es que la totalidad alcance las competencias.

#### Curriculares:

- ✓ *Realización de una evaluación inicial para detectar y prevenir necesidades y favorecer una adecuada atención educativa.*
- ✓ *Adecuar el nivel de los saberes y de consecución de las competencias*
- ✓ *Organizar las unidades de manera integradora dando un carácter multidisciplinar a la asignatura.*
- ✓ *Diversificar los procedimientos y actividades de evaluación adecuando tiempos y formas de recogida de información.*

#### Coordinación:

- ✓ *Coordinación con otros docentes que dan clase al grupo.*

## 4. DIBUJO TÉCNICO

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

DIBUJO TÉCNICO I y II														
COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												
		1.1.	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	5.1	5.2
		1	2		3			4		5				
		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS												
CCL	CCL1													
	CCL2													
	CCL3													
	CCL4													
	CCL5													
CP	CP1													
	CP2													
	CP3													
STEM	STEM1													
	STEM2													
	STEM3													
	STEM4													
	STEM5													
CD	CD1													
	CD2													
	CD3													
	CD4													
	CD5													
CPSAA	CPSAA1													
	CPSAA2													
	CPSAA3													
	CPSAA4													
	CPSAA5													
CC	CC1													
	CC2													
	CC3													
	CC4													
CE	CE1													
	CE2													
	CE3													
CCEC	CCEC1													
	CCEC2													
	CCEC3													
	CCEC4													

## 4.2. UNIDADES: TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

### 4.2.1. Dibujo Técnico I

#### 4.2.1.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 1º BACH

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 2,5%	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la <b>relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico</b> valorando su importancia en diferentes campos como la <b>arquitectura o la ingeniería, el arte o el diseño de productos</b> , valorándola creación técnica desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	2,5%	TODAS
2 25%	2.1. Solucionar gráficamente <b>cálculos matemáticos y transformaciones básicas</b> aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	10%	2
	2.2. Trazar gráficamente <b>construcciones poligonales</b> basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	7.5%	2
	2.3. Resolver gráficamente <b>tangencias</b> y trazar <b>curvas</b> aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	7.5%	2
3 50%	3.1. Representar en <b>sistema diédrico</b> elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	25%	3
	3.2. Definir elementos, <b>figuras planas y sólidos sencillos en sistemas axonométricos</b> valorando su importancia como métodos de representación espacial.	20%	4
	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de <b>planos acotados</b> haciendo uso de sus fundamentos.	1%	5
	3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la <b>perspectiva cónica</b> .	1%	5
	3.5. Valorar el <b>rigor gráfico</b> del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	3%	TODAS
4 20%	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, tipos de líneas, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	17.5%	1
	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	2.5%	
5 2.5%	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	1,25%	5
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	1,25%	5

4.2.1.2. UNIDADES: TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS Y ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	Nº SESIONES APROX
<b>1ª evaluación</b>				
1. NORMALIZACIÓN	4.1. 4.2. 1.1. 3.5.	<b>C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS</b> Escala numérica y gráfica. Construcción y uso. Formatos. Doblado de planos. Concepto de normalización. Las normas UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pruebas de ejecución técnica</li> <li>✓ Cuaderno de trabajo</li> <li>✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación</li> <li>✓ Intervención en la dinámica de la clase</li> </ul>	23
2. TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO I: - TRAZADOS FUNDAMENTALES - PROPORCIONALIDAD Y ESCALAS - TRANSFORMACIONES	2.1. 1.1. 3.5.	<b>A . FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS</b> Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones. Orígenes de la geometría. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Proporcionalidad, equivalencia y semejanza. Transformaciones geométricas. Traslación. Giro. Simetría. Homotecia. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pruebas de ejecución técnica</li> <li>✓ Cuaderno de trabajo</li> <li>✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación</li> <li>✓ Intervención en la dinámica de la clase</li> </ul>	22
<b>2ª evaluación</b>				
2. TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO II: - POLÍGONOS	2.2. 1.1. 3.5.	<b>A . FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS</b> Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. Interés y rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pruebas de ejecución técnica</li> <li>✓ Cuaderno de trabajo</li> <li>✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación</li> <li>✓ Intervención en la dinámica de la clase</li> </ul>	23
3. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN I: DIÉDRICO	3.1. 1.1. 3.5.	<b>B . GEOMETRÍA PROYECTIVA</b> <u>Fundamentos</u> de la geometría proyectiva. <u>Sistema diédrico</u> : Métodos. Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias por cotas y alejamientos relativos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pruebas de ejecución técnica</li> <li>✓ Cuaderno de trabajo</li> <li>✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación</li> <li>✓ Intervención en la dinámica de la clase</li> </ul>	22

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	Nº SESIONES APROX
<b>3ª evaluación</b>				
<b>2.</b> <b>TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO III:</b> - TANGENCIAS - CURVAS	2.3. 1.1. 3.5.	<b>A . FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS</b> Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. Interés y rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Pruebas de ejecución técnica</i></li> <li>✓ <i>Cuaderno de trabajo</i></li> <li>✓ <i>Prácticas de autoevaluación y coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> </ul>	15
<b>4.</b> <b>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN I: AXONOMÉTRICO</b>	3.2. 1.1. 3.5.	<b>B . GEOMETRÍA PROYECTIVA</b> <u>Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo.</u> Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y su uso en los coeficientes de reducción. Escalas axonométricas. Elementos básicos: punto, recta y plano. Representación de formas planas y sólidos sencillos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Pruebas de ejecución técnica</i></li> <li>✓ <i>Cuaderno de trabajo</i></li> <li>✓ <i>Prácticas de autoevaluación y coevaluación</i></li> <li>✓ <i>Intervención en la dinámica de la clase</i></li> </ul>	25
<b>5. LA GEOMETRÍA Y EL DIBUJO COMO SOLUCIÓN A PROBLEMAS DEL ESPACIO: ANÁLISIS, PROYECCIÓN Y HERRAMIENTAS</b>	1.1. 3.3. 3.4. 5.1. 5.2.	A.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones. Orígenes de la geometría. B.5. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación. B.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. D.1. Aplicaciones vectoriales 2D-3D. D.2. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Cuaderno de trabajo</i></li> <li>✓ <i>Trabajo de investigación</i></li> <li>✓ <i>Maqueta</i></li> <li>✓ <i>Exposición Oral</i></li> </ul>	10

## 4.2.2. Dibujo Técnico II

### 4.2.2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 2º BACH

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 5%	1.1. Analizar la evaluación de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura, la ingeniería y el diseño contemporáneos, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura, el diseño industrial o la ingeniería.	5%	TODAS
2 30%	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	%	1
	2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	15%	1
	2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción. Obtención de intersecciones con rectas mostrando interés por la resolución.	15%	1
3 45%	3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	12.5%	2
	3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	7.5%	2
	3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	15%	3
	3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	%	*
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10%	TODAS
4 15%	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	15%	4
5 5%	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	2.5%	4
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	2.5%	3

4.2.2.2. UNIDADES: TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS Y ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	Nº SESIONES APROX
<b>1ª evaluación</b>				
1. TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO I: - TANGENCIAS	2.1. 2.2. 3.5.	<b>A . FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS</b> - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. - Eje radical y centro radical. - Aplicaciones en tangencias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pruebas de ejecución técnica</li> <li>✓ Cuaderno de trabajo</li> <li>✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación</li> <li>✓ Intervención en la dinámica de la clase</li> </ul>	17
TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO II: - CURVAS TÉCNICAS	2.3. 3.5.	<b>A . FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS</b> - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. - Propiedades y métodos de construcción. - Rectas tangentes y normales. - Intersección con rectas. - Trazado con y sin herramientas digitales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pruebas de ejecución técnica</li> <li>✓ Cuaderno de trabajo</li> <li>✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación</li> <li>✓ Intervención en la dinámica de la clase</li> </ul>	17
<b>2ª evaluación</b>				
2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: DIÉDRICO	3.1. 3.2. 3.5.	<b>B . GEOMETRÍA PROYECTIVA</b> <u>SISTEMA DIÉDRICO:</u> - Figuras contenidas en planos. - Abatimientos y verdaderas magnitudes. - Giros y cambios de plano. Métodos y aplicaciones. - Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. - Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. - Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pruebas de ejecución técnica</li> <li>✓ Cuaderno de trabajo</li> <li>✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación</li> <li>✓ Intervención en la dinámica de la clase</li> </ul>	27

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	Nº SESIONES APROX
<b>3ª evaluación</b>				
3. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN I: AXONOMÉTRICO	3.2. 1.1. 3.5.	<b>B . GEOMETRÍA PROYECTIVA</b> <u>SISTEMA AXONOMÉTRICO, ORTOGONAL Y OBLICUO.</u> - Intersecciones y verdaderas magnitudes. - Representación de figuras y sólidos. - Secciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pruebas de ejecución técnica</li> <li>✓ Cuaderno de trabajo</li> <li>✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación</li> <li>✓ Intervención en la dinámica de la clase</li> </ul>	23
4. NORMALIZACIÓN	4.1. 3.5. 5.2.	<b>C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS</b> Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.  <b>D. SISTEMAS CAD</b> Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pruebas de ejecución técnica</li> <li>✓ Cuaderno de trabajo</li> <li>✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación</li> <li>✓ Intervención en la dinámica de la clase</li> </ul>	17

#### 4.3. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

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

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

Así pues, el alumnado utilizará el dibujo técnico como una herramienta. Sí parece necesario que el alumnado se pueda expresar de forma inmediata, para lo cual es necesario el trabajo en el trazado y croquizado. Los procesos de aprendizaje por tanto, deben girar siempre que

sea posible en torno al “saber hacer”, es decir, a los procedimientos. Esta forma de organizar los contenidos educativos, además de posibilitar el desarrollo de las capacidades involucradas en el propio procedimiento y de hacer de las actividades materia de aprendizaje directo, supone una estrategia metodológica para aprender y comprender significativamente el resto de los contenidos educativos: hechos, conceptos, principios, terminologías, etc.

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

Los saberes básicos serán el medio a través del que se adquirirán las competencias fijadas en el currículo y se desarrollarán a través de actividades de enseñanza-aprendizaje destinadas para tal fin.

Se utilizará de forma habitual a lo largo del curso la *Clase Invertida*, en la que se proporcionará material didáctico audiovisual que el alumnado deberá visionar a través de la plataforma EDPUZZLE.

#### 4.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

<b>Materiales del aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mesas de dibujo</li> <li>▪ Pizarra</li> <li>▪ Instrumentos de dibujo técnico para pizarra (Compás, regla, escuadra, cartabón...)</li> <li>▪ Figuras en 3D y materiales de apoyo para las explicaciones</li> <li>▪ Libros de texto y referencia.</li> </ul>
<b>Materiales para el alumno/a</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fotocopias de teoría y ejercicios.</li> <li>▪ Material de dibujo: compás, regla, lápices portaminas, escuadra y cartabón.</li> </ul>
<b>Recursos informáticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ordenador, altavoces, pantalla y proyector.</li> <li>▪ Tablets</li> <li>▪ Plataforma Office 365: TEAMS</li> </ul>
<b>Páginas web</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizaremos canales de YOUTUBE como “Mediatrizeo” o “Arturo Geometría” como apoyo.</li> <li>▪ Plataforma EDPUZZLE</li> </ul>

## 4.5. EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso sistemático y riguroso de recogida que nos permite disponer de información de forma continua y rigurosa que nos permite por una lado, la **regulación del proceso de aprendizaje** y **calificar** por otro.

### 4.5.1. Procedimientos, actividades e instrumentos de evaluación

A continuación se detallan los distintos PROCEDIMIENTOS (métodos para la obtención de información sobre el aprendizaje de nuestro alumnado), ACTIVIDADES (concretan el procedimiento y son las evidencias o productos del aprendizaje) e INSTRUMENTOS (herramientas de valoración y registro) a través de los que se realiza la evaluación de la asignatura de Dibujo Técnico.

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ <i>Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase.</i></li><li>✓ <i>Desempeños de distintas destrezas.</i></li><li>✓ <i>Participación en trabajos en equipos.</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Escalas de valoración graduadas</li><li>- Rúbricas</li><li>- Registros de trabajo</li><li>- Anecdotario</li></ul>
INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ <i>Prácticas de coevaluación</i></li><li>✓ <i>Prácticas de autoevaluación</i></li><li>✓ <i>Revisión del trabajo en grupo</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Escalas de valoración graduadas</li><li>- Rúbricas</li><li>- Registros individuales</li><li>- Parrillas de co y autoevaluación</li></ul>
ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ <i>Cuaderno de trabajo</i></li><li>✓ <i>Portafolio de láminas</i></li><li>✓ <i>Desarrollo de un proyecto</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Escalas de valoración graduadas</li><li>- Rúbricas</li><li>- Registros de trabajo</li><li>- Anecdotario</li></ul>
PRUEBAS, CONTROLES, EXÁMENES	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ <i>Exámenes escritos con preguntas productivas. Cerrados de completar, opción múltiple, abiertos con respuestas cortas...</i></li><li>✓ <i>Pruebas de ejecución técnica</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Escalas numéricas</li><li>- Escalas de valoración</li><li>- Rúbricas</li></ul>

#### **4.5.2. Criterios de calificación**

**CALIFICACIÓN EVALUACIONES:** La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el apartado 4.2.1.A (Dibujo Técnico I) y 4.2.1.B (Dibujo Técnico II).

Las diferentes actividades de evaluación serán ponderadas en relación al criterio de evaluación del cual dependan y su valor dentro de cada uno de estos será el que se muestra en la siguiente tabla:

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>PONDERACIÓN</b>
- Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase.	5%
- Prácticas de coevaluación - Prácticas de autoevaluación - Revisión del trabajo en grupo	17.5%
- Cuaderno de trabajo / Portafolio de láminas - Exposiciones orales	17.5%
- Exámenes escritos con preguntas productivas. Cerrados de completar, opción múltiple, abiertos con respuestas cortas. - Pruebas de ejecución técnica - Desarrollo de un proyecto - Trabajo de investigación - Construcción de una maqueta	60%

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

*Para aprobar la asignatura **será necesario tener aprobados todos los bloques/unidades.***

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

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

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

#### **4.6. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN**

##### **MEDIDAS DE REFUERZO:**

Si a través de las evidencias (actividades de evaluación) se detecta la necesidad de refuerzo en nuestro alumnado se le ofrecerá la posibilidad de acceso a recursos y realizar actividades específicas que ayuden a adquirir las competencias tratadas.

##### **PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN:**

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

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

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

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

Cuaderno de trabajo personal	15 %
Examen	85 %

#### **4.7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

La adaptación curricular tendrá un enfoque globalizador y funcional del currículo que garantice una mayor significatividad de los aprendizajes. La integración de carácter social y la consecución de unos objetivos. Los contenidos se adecuarán a la competencia de cada alumna y alumno.

Los principios metodológicos son mediar en la construcción de aprendizajes significativos y propiciar la reflexión personal, garantizar la funcionalidad de los aprendizajes, y atender la diversidad de estos alumnos.

La revisión de los trabajos dará información sobre si entienden y corrigen correctamente.

Para atender a la diversidad y distintos ritmos de aprendizaje detectados en el aula se proporcionará al alumnado actividades y ejercicios adaptados al nivel de competencia en el que se encuentre.

Los agrupamientos en el aula, sobretodo el trabajo por parejas, serán también manejados en este sentido.

## 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

ACTIVIDAD	CURSO	LUGAR / MEDIO DE TRANSPORTE	DEPARTAMENTOS IMPLICADOS	DURACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Salidas al entorno natural cercano del centro	Todos los cursos	Santander/ A pie	Departamento Dibujo	Una hora lectiva	Todo el curso
Salida Taller Cerámica	4º ESO	Andando/Lancha	Dibujo	Toda la jornada lectiva	1er trimestre
Proyecto palas	3º ESO	Miengo / Autobús	Departamentos Dibujo y EF	Toda la jornada lectiva	1er trimestre
Guggenheim	Todos los cursos	Autobús	Departamento Dibujo	Todo el día	Por determinar según exposiciones y disponibilidad
Centro Botín	Todos los cursos	Andando	Departamento Dibujo	Media/parte de la mañana	Por determinar según exposiciones y disponibilidad
Centro Botín (REFLEJARTE)	4º ESO	Andando	Departamento de Dibujo	Media mañana	2º trimestre
Naves de Gamazo	4º ESO	Andando	Departamento de Dibujo	Media mañana	1er trimestre
Visita Bilbao (Arquitectura Ría 2000)	1º BACH	Bilbao/Autobús	Departamento de Dibujo	Todo el día	3er trimestre

## 6. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES

### 6.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Al alumnado de Educación Secundaria Obligatoria con la materia pendiente se le entregará en octubre y enero un cuadernillo con una serie de láminas para realizar antes de las fechas indicadas en la tabla.

La media de la nota resultante de cada bloque aparecerá en el boletín en cada evaluación.

TRABAJO:	ENTREGA:
1ª evaluación	Antes del 5 de diciembre de 2023
2ª evaluación y 3ª evaluación	Antes del 15 de mayo de 2024

### 6.2. DIBUJO TÉCNICO I

Si la materia pendiente es **Dibujo Técnico I**, además de entregar una serie de láminas en cada evaluación, el alumnado tendrá que realizar una prueba escrita por bloque de saberes básicos.

El sistema de evaluación y calificación es el correspondiente al curso de primero. Si el alumno no aprobase por evaluaciones se podrá presentar a la prueba extraordinaria. Esta prueba englobará los aspectos esenciales expresados en esta programación y que son imprescindibles para aprobar la asignatura.

El hecho de aprobar **Dibujo Técnico II** no garantiza aprobar Dibujo Técnico I a un alumno que tenga esta materia pendiente ya que muchos contenidos de Dibujo Técnico I no tienen continuidad en Dibujo Técnico II.

## 7. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

### 7.1. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Al finalizar el curso, el Departamento llevará a cabo la evaluación de la Programación didáctica, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- a) Adecuación de la secuencia y distribución temporal de los contenidos, criterios de evaluación y competencias específicas.
- b) Validez de los perfiles competenciales.
- c) Evaluación del tratamiento de las actividades de enseñanza-aprendizaje.
- d) Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas en su caso.
- e) Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.
- f) Pertinencia de los criterios de calificación.
- g) Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.
- h) Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
- i) Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.
- j) Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

Además, el Departamento realizará un seguimiento continuo del desarrollo de la programación en cada uno de los niveles en las reuniones semanales de Departamento.

### 7.2. INDICADORES DE LOGRO DE LA PRÁCTICA DOCENTE

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

- Sobre los materiales y recursos didácticos utilizados.
- Si la planificación ha sido la adecuada: número y duración de las actividades, nivel de dificultad, interés para los alumnos, significatividad para el proceso de aprendizaje, basadas en los intereses de los alumnos, con objetivos bien definidos, con propuestas de aprendizaje colaborativo.
- Si hemos sabido motivar adecuada y suficientemente a los alumnos.
- Si hemos tenido en cuenta la participación de las familias.

- Si hemos aplicado las medidas de atención a la diversidad necesarias, el uso de las TIC, si se han incluido las medidas transversales, si han realizado actividades de carácter interdisciplinar.

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

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

Indicadores para cada ámbito o dimensión:

#### **Motivación del alumnado:**

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

#### **Tratamiento de la diversidad:**

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

#### **Actividades de aula:**

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

#### **Evaluación:**

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

- Opciones de mejora de los resultados

#### **Programación:**

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

#### **Instrumentos de recogida de datos:**

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

#### **Medidas de mejora:**

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