

# RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS



IES Ribera del Bullaque.

CURSO 22-23

## Contenido

<b>EVALUACIÓN EN LOS CURSOS PARES (CURSOS QUE CONTINÚAN CON EL SISTEMA LOMCE)</b> .....	0
1.EVALUACIÓN.....	0
1.1    Evaluación del aprendizaje. ¿Qué evaluar en ESO y Bachillerato. ....	0
1.1.1.Evaluación en Educación Plástica, Visual y Audiovisual: 2º y 4º de ESO.....	1
1.1.2.    Evaluación en Taller de Arte y Expresión: 2º de ESO. ....	12
1.1.3.    Evaluación en Bachillerato: Dibujo Técnico II. ....	15
2.    METODOLOGÍA.....	23
3.    EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	24
3.1.    ¿Cómo evaluar?.....	24
3.2.    ¿Cuándo evaluar?.....	24
3.3.    Criterios de calificación en ESO y Bachillerato. ....	24
3.4.    Alumnado que suspende algún trimestre. ....	25
3.5.    Prueba de evaluación extraordinaria. ....	25
3.6.    Alumnado con la materia Educación Plástica y Visual pendiente de cursos anteriores. Sistema de recuperación.....	26
<b>EVALUACIÓN EN LOS CURSOS IMPARES (CURSOS QUE SIGUEN LA LOMLOE)</b> .....	<b>28</b>
1.EVALUACIÓN.....	28
1.1. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.¿QUÉ EVALUAR? .....	28
CRITERIOS DE EVALUACIÓN . SU RELACIÓN CON LOS SABERES BÁSICOS Y LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º Y 3º ESO.....	32
CRITERIOS DE EVALUACIÓN. SU RELACIÓN CON LOS SABERES BÁSICOS Y LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN DIBUJO TÉCNICO I, 1º BACHILLERATO. ....	38
2.    METODOLOGÍA.....	41
2.1.RELACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS. PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES. 1º ESO. ....	41
2.2.    RELACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 3º ESO. ....	42
2.3.    RELACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS. DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO.....	42
2.4.    TÁCTICAS DIDÁCTICAS.....	44
3.    EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	46
3.1.    ¿CÓMO EVALUAR? .....	46
3.2.    ¿CUÁNDO EVALUAR? .....	46

3.3.	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	47
3.3.1.	Criterios de calificación en ESO.....	47
3.3.2.	Criterios de calificación y recuperación en Bachillerato.....	47
3.4.	Alumnado que suspende algún trimestre en ESO.....	48
3.5.	Alumnado que suspende algún trimestre en Bachillerato.....	48
3.6.	Prueba de evaluación extraordinaria en Bachillerato.....	48
3.7.	Evaluación del alumnado con la materia pendiente de cursos anteriores.....	49
3.8.	Alumnado que repite curso con la materia aprobada del curso anterior.....	49

## EVALUACIÓN EN LOS CURSOS PARES (CURSOS QUE CONTINÚAN CON EL SISTEMA LOMCE)

### 1.EVALUACIÓN.

#### 1.1 Evaluación del aprendizaje. ¿Qué evaluar en ESO y Bachillerato.

Esta evaluación analiza los aspectos relativos al progreso y la consecución de los Objetivos de las Etapas y las Competencias por parte de nuestros alumnos.

**Los Estándares de Aprendizaje Evaluables y los Criterios de Evaluación son los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las Competencias y el logro de los Objetivos de las Etapas (tanto la ESO como el Bachillerato).** Entendiendo los Criterios de Evaluación como un elemento indispensable para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje porque permite valorar la consecución de los Objetivos y Competencias, y los Estándares de Aprendizaje Evaluables como especificaciones de los Criterios de Evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que los niños/as deben saber, comprender y saber hacer.

A continuación, se establece una relación entre **Contenidos, Criterios de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje Evaluables.** La ponderación en **Estándares básicos** (estos aparecen resaltados **en rojo**, y serán los que como mínimo habrán de alcanzar nuestros alumnos para aprobar), **Intermedios y Avanzados y las Competencias referentes a los cursos de 2º y 4º de ESO de Educación Plástica, Visual y Audiovisual Taller de Arte de 2º de ESO, Dibujo Técnico-II de 2º de Bachillerato.**

#### Aclaraciones:

- La ponderación en estándares básicos, intermedios y avanzados para Educación plástica se ha hecho siguiendo las orientaciones facilitadas por la Consejería de Educación.
- La ponderación para Taller de arte y expresión y Dibujo Técnico de Bachillerato se ha hecho según criterio de este departamento, pues la Consejería no ha facilitado en ningún momento un documento de apoyo como sí ha ocurrido en el área de Educación plástica, visual y audiovisual.
- Las competencias que desarrolla cada uno de los estándares sólo se han completado en 1º de ESO, único curso en el que la Consejería ha facilitado estos datos.

1.1.1.Evaluación en Educación Plástica, Visual y Audiovisual: 2º y 4º de ESO.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.</li> <li>● Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.</li> <li>● La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico.</li> <li>● La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.</li> <li>● Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color.</li> <li>● El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo.</li> </ul>	<p>1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p>	<p>1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad</p>	B
		<p>1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.</p>	I
		<p>1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas</p>	B
		<p>1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p>	I
		<p>1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	B
	<p>2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas,</p>	<p>2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos</p>	B

	claroscuros	recursos gráficos.	
	3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.	I
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	I
		4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas	B
		4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	I
		4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.	I
	5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	I
		5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	A
		5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	I
	6. Conocer y aplicar el proceso	6.1. Conoce y aplica diferentes	B

	creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.	
		6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	B

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.</li> <li>• Niveles de iconicidad de una imagen.</li> <li>• Análisis del significante y significado de una imagen. Comunicación audiovisual. Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales. El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos.</li> <li>• El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos.</li> <li>• Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen</li> </ul>	7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	B
		7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	I
	8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	B
		8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	I
	9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado	9.1. Diferencia significativa de significado.	B
		9.2. Diseña símbolos gráficos.	I
	10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización).	I
		10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas	B
		10.3. Diseña un mensaje publicitario	I

		utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	
	11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	I
	12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	A
	13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	A

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, semirecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Plano. Ángulos.</li> <li>● Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.</li> <li>● Los polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</li> <li>● Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una</li> </ul>	14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	B
		14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B
	15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	A
	16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.	A
		16.2. Resuelve con precisión	I

<p>circunferencia. Aplicación del Teorema de Thales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces.</li> <li>• Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.</li> <li>• Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización.</li> <li>• Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica.</li> </ul>	sencillos.	problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.	
		16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.	A
		16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.	A
	17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	A
	18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.	A
		18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	I
	19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	I
20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos	A	

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores expresivos de los elementos del</li> </ul>	1. Realizar composiciones	1.1. Realiza composiciones	B

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

	forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	necesario para la elaboración de las actividades	
		4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.	I
		4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	A
	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	A
		5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.	A

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.</li> <li>● Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.</li> <li>● Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.</li> <li>● Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación : Sistema diédrico. Vistas diédricas. Perspectiva isométrica.</li> </ul>	6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	B
		6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.	B
		6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.	B
		6.4. Resuelve y analiza problemas	B

Perspectiva caballera. Perspectiva cónica. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto.</li> <li>● Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.</li> </ul>		de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	
	7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	B
		7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	B
		7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	B
		7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.	A
		7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	B
8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	A	

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Concepto de diseño y su importancia en la actualidad. Elementos y finalidades de la comunicación visual. Funciones del diseño.</li> <li>● Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.</li> </ul>	9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de	9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	B
		9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.	B

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Análisis y descripción de los elementos del diseño.</li> <li>● La simplificación de la imagen: el logotipo</li> <li>● Proceso de un proyecto de diseño. Tipografía.</li> <li>● Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.</li> <li>● La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.</li> </ul>	creación artística.		
	10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o r ama del Diseño.	B
	11. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	B
		11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	B
		11.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	A
		11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	A
		11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	I
11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en	A		

		equipo, participando activamente en las actividades.	
--	--	--	--

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elementos del lenguaje audiovisual.</li> <li>● Introducción al cine y la fotografía.</li> <li>● Estructura narrativa: storyboard.</li> <li>● Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.</li> <li>● Análisis de secuencias cinematográficas.</li> <li>● Creación y manipulación de imágenes por ordenador. Desarrollo de un proyecto audiovisual.</li> <li>● Programas de edición de audio y video.</li> <li>● Análisis de anuncios audiovisuales.</li> </ul>	12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	B	
			12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.	B
		13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	B
			13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	B
		14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.2. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.	B
			14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	B
			14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.	A
		15. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad	15.2. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	B

	rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial		
--	---	--	--

1.1.2. Evaluación en Taller de Arte y Expresión: 2º de ESO.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P
<ul style="list-style-type: none"> <li>El arte en el entorno.</li> <li>Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos.</li> <li>Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños.</li> <li>Análisis de objetos y obras: características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas</li> </ul>	1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce	1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.	I
		1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	A
		1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.	B
		2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.	2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.
		2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.	A

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P
<ul style="list-style-type: none"> <li>Fases del proceso creativo.</li> <li>-Planteamiento: necesidades y objetivos.</li> </ul>	3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto	3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la	B

<p>-Investigación y documentación:recopilación de información y análisis de datos.                  -Diagnóstico y resolución de problemas: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.                  -Propuesta de materiales.                  -Elaboración y presentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Métodos creativos para la resolución de problemas.</li> <li>● El uso de las TIC en el proyecto.</li> </ul>	<p>cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.</p>	<p>producción de proyectos personales y de grupo.</p>	
		<p>3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.</p>	I
		<p>3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.</p>	B
		<p>3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.</p>	B
		<p>3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales</p>	B
		<p>3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.</p>	A
		<p>3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas</p>	B

<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>P</b>
-------------------	--------------------------------	----------------------------------	----------

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diversas técnicas aplicadas en proyectos:</li> <li>● Diseño.</li> </ul> <p>-Diseño publicitario. Señalética.</p> <p>-Diseño de producto. Embalaje.</p> <p>-Diseño de moda.</p> <p>-Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Técnicas de dibujo y pintura.</li> </ul> <p>-Soportes.</p> <p>-Técnicas secas y húmedas.</p> <p>-Técnicas mixtas.</p> <p>-Murales y arte público.El Graffiti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles: ecología y medio ambiente.</li> <li>● Grabado y Estampación.</li> <li>● Audiovisuales:</li> </ul> <p>-La imagen fija: Fotografía analógica y digital. Programas de retoque y edición fotográfica.</p> <p>-La imagen en movimiento: el cine. Programas de edición de vídeo y sonido.</p>	<p>4. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.</p>	<p>4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.</p>	B
	<p>5.Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado</p>	<p>5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.</p>	I
		<p>5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>	A
		<p>5.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto</p>	I

1.1.3. Evaluación en Bachillerato: Dibujo Técnico II.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Resolución de problemas geométricos. Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.</li> <li>● Polígonos. Aplicaciones.</li> <li>● Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</li> <li>● Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias.</li> <li>● Trazado de curvas cónicas y técnicas:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones.</li> <li>– Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.</li> </ul> </li> <li>● Transformaciones geométricas:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.</li> <li>– Homología. Determinación de sus</li> </ul> </li> </ul>	<p>1 Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p>	I	
		<p>1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	I	
		<p>1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes</p>	B	
		<p>1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	B	
		<p>2 Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente</p>	<p>2.1. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión</p>	B
			<p>2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las</p>	B

elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones	la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos	transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos	
		2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	I
		2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.	B
	3 Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia	3.1. Comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	B
	3.2. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo	I	

		su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	
		3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.	A
	4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	4.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.	B
		4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	I

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistema diédrico.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.</li> <li>– Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.</li> <li>– Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.</li> <li>– Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</li> </ul> </li> </ul>	5. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione	5.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	B

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cuerpos geométricos en sistema diédrico:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.</li> <li>– Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.</li> <li>– Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones.</li> </ul> </li>   <li>● Sistemas axonométricos ortogonales:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción.</li> <li>– Tipología de las axonometrías ortogonales.</li> <li>– Representación de figuras planas.</li> <li>– Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</li> </ul> </li> </ul>	<p>los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales</p>	<p>5.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p>	B
	<p>5.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p>	I	
	<p>5.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	I	
	<p>6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman</p>	<p>6.1. Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p>	B
	<p>6.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p>	I	
	<p>6.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas,</p>	B	

		cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	
		6.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.	A
		6.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.	I
		6.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.	B
	7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas	7.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.	B
		7.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa	B

	situadas en los planos coordinados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales	de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios	
		7.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.	A
		7.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	I

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elaboración de bocetos, croquis y planos.</li> <li>● El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</li> <li>● El proyecto: tipos y elementos.</li> <li>● Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.</li> <li>● Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.</li> <li>● Elaboración de dibujos acotados.</li> <li>● Croquización de piezas y conjuntos.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</li> </ul> </li> <li>● Presentación de proyectos.</li> </ul>	8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	8.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.	B
		8.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	B
		8.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	B
		8.4. Croquiza conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las	I

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</li> <li>– Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</li> <li>– Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.</li> <li>– Dibujo vectorial 3D. Inserción edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista</li> </ul>		<p>vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p>	
		<p>8.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.</p>	I
		<p>8.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p>	A
		<p>8.7. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p>	A
<p>8.8. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando</p>	A		

		programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.	
		8.9. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	A

## 2. METODOLOGÍA.

Las materias Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Taller de Arte son materias con un carácter eminentemente práctico. Pero dada la importancia que en el mundo actual tienen las imágenes, desde este departamento, pretendemos plantear propuestas metodológicas que acompañen la parte práctica de procesos más reflexivos, como pueden ser:

1. Plantear proyectos en los que el alumnado:
  - formule ideas
  - establezca relaciones
  - transfiera los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas
2. Utilizar herramientas donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: apuntes de contenido teórico, bocetos, imágenes que sirven de inspiración a sus creaciones, trabajos elaborados por él (**portfolio** que irá elaborando a lo largo de todo el curso)
3. Utilizar un amplio repertorio de imágenes y documentos relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate. Esto lo conseguimos gracias a las nuevas tecnologías: la **página web del departamento**: “lariberaplastica” y los **blogs** enlazados a ella, donde el alumno puede encontrar imágenes y vídeos que le ayudan a comprender mejor los contenidos trabajados en clase.
4. La forma de trabajar en el aula de Plástica se dirigirá siempre a generar **espacios para la práctica y la experimentación**, utilizando los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos.
5. El trabajo en el aula de Plástica habrá de **propiciar la reflexión**, haciendo ver al alumno que en las imágenes hay más de lo que vemos a simple vista.
6. Todos los trabajos propuestos al alumno favorecerán la **creatividad** del alumno, siempre habrá **una parte del trabajo de libre ejecución**, huiremos los trabajos que se limitan a la mera imitación.
7. Exploraremos cómo las imágenes favorecen visiones sobre el mundo y sobre nosotros mismos.
8. Exploraremos cómo **las imágenes representan temas e ideas vinculadas a situaciones** de diferencia (**racismo, desigualdades: sociales, por pertenencia a distintas etnias, de género, sexuales...**) y poder (**imágenes que incitan al consumo, que crean conciencia social...**)
9. Elaboraremos diferentes imágenes sobre soportes y con procedimientos diversos relacionadas con la propia identidad y con problemáticas sociales y culturales que ayuden a **construir posicionamientos críticos**.
10. Utilizaremos también la **plataforma CLASSROOM** como una herramienta más, que ayudará a los alumnos a familiarizarse con las nuevas tecnologías y con un sistema de trabajo no presencial.

En definitiva, desde este departamento, pretendemos que la metodología empleada en el aula permita al alumno superar la idea de que el mundo de la imagen y el arte se centra en la mera producción de objetos con valor meramente estético, y conseguir así que el alumno reflexione sobre su función en la sociedad a lo largo de la historia y en el mundo actual.

### 3. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

#### 3.1. ¿Cómo evaluar?

Es necesario definir los **instrumentos** y las **técnicas** que se consideran más adecuadas para llevar a cabo la evaluación. Los elementos de evaluación principales que utilizaremos son:

- **La observación directa.** El docente aprovecha cualquier actividad para evaluar. Se prestará especial atención a la observación del comportamiento en clase, la participación en las actividades y ejercicios que se vayan proponiendo, así como de las capacidades adquiridas en cada uno de los bloques temáticos.
- **El portfolio** que nuestro alumnado de ESO irá elaborando a lo largo del curso con los apuntes, láminas y trabajos teóricos que realizan en clase. Será recogido al final de cada trimestre para ser evaluado.
- **La revisión de trabajos**, tanto individuales como grupales.
- **La elaboración de las pruebas objetivas**, realizadas en la última sesión de cada Unidad Didáctica.
- **El cuaderno del profesor**, donde se anotarán aquellos aspectos relevantes en relación con la evaluación, comportamiento, actitud... del alumnado.

#### 3.2. ¿Cuándo evaluar?

La evaluación de las metas alcanzadas, en base al Currículo, debe tener varios momentos los cuales se concretan y organizan durante todo el curso. Estos son:

- **La Evaluación Inicial.** Su finalidad es detectar los conocimientos previos del alumnado para adecuar nuestra intervención educativa. Para ello se realizará a principio de curso una prueba de evaluación inicial a través de la cual conoceremos los conocimientos, habilidades y destrezas que posee nuestro alumnado.
- **La Evaluación Continua.** Se realiza para recoger continuamente información y de este modo poder detectar errores o dificultades y establecer ajustes y adaptaciones necesarias.
- **La Evaluación Final.** Su función es averiguar si el nivel alcanzado por el alumnado es el suficiente para abordar nuevos aprendizajes. Se lleva a cabo al final del curso.

#### 3.3. Criterios de calificación en ESO y Bachillerato.

El **Real Decreto 1105/2014**, en su Disposición adicional VI, y el **Decreto 40/2015**, enuncian que los resultados de la evaluación se expresarán en la Educación Básica con diferentes términos acompañados de la calificación numérica. Estos términos son:

- **Insuficiente (IN)**, al que le corresponde 1, 2, 3 ó 4.
- **Suficiente (SU)**, 5.
- **Bien (BI)**, 6.
- **Notable (NT)**, 7 u 8.
- **Sobresaliente (SB)**, 9 ó 10.

De la misma forma, es necesario remarcar que **los criterios de calificación numérica** de esta Programación Didáctica serán la media de la calificación, de 1 a 10, de los Estándares de Aprendizaje Evaluables trabajados a lo largo de todas nuestras Unidades Didácticas, teniendo en cuenta que los **Básicos son 50%**, **Intermedios**

**(40%) y Avanzados (10%).** La media de todas las calificaciones de las Unidades dará lugar al **Perfil de Área**.

**En 2º y 4º de ESO.** Los trabajos prácticos que se plantean en la materia se diseñan con la finalidad de que el alumno trabaje los contenidos explicados en clase y con su ejecución se pretende comprobar si han alcanzado los estándares evaluables que los alumnos deben adquirir. En esta materia, eminentemente práctica, es muy importante el trabajo y esfuerzo diario en clase, por ello, será requisito indispensable para aprobar, haber entregado **el 80% de los trabajos** en cada evaluación. También se tendrá en cuenta el trabajo diario en clase, la realización de las tareas, la puntualidad en la entrega de trabajos y si trae a diario el material necesario a clase para seguir la clase y realizar los trabajos.

**En 2º de Bachillerato,** para aprobar el alumno deberá superar con un 5 las pruebas teórico-prácticas. Estas pruebas se diseñarán teniendo en cuenta que el 50% de las preguntas planteadas se referirán a los estándares básicos. En 2º de bachillerato, además de lo señalado anteriormente, se tendrán en cuenta las recomendaciones y directrices que se planteen en la reunión de coordinación de la EBAU. También se tendrá en cuenta la entrega de ejercicios prácticos de cada tema, la participación en clase y el trabajo diario.

#### 3.4. Alumnado que suspende algún trimestre.

**En 2º y 4º de ESO,** el alumno que suspenda alguna evaluación recibirá un **Plan de recuperación** de la materia a través de classroom y de Educamos, en él se especificarán los estándares de aprendizaje no superados y los trabajos y/o pruebas teóricas que deberá realizar para recuperar la evaluación.

El alumno dispondrá de un amplio repertorio de ejercicios, vídeos explicativos y enlaces a páginas y aplicaciones de internet en la plataforma CLASSROOM y los blogs de cada curso asociados a la página del departamento.

Los modelos de estos planes de recuperación se pueden consultar en el ANEXO I.

**En 2º de Bachillerato,** el alumno que suspenda alguna evaluación deberá trabajar de nuevo los contenidos que el profesor le indique, y volverá a examinarse de ellos. El examen se diseñará teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje que el alumno aún no haya superado y los porcentajes asignados a cada tipo de estándar. El profesor estará a su disposición para resolver cualquier dificultad que se le pueda presentar, además, el alumno dispondrá de un amplio repertorio de ejercicios, vídeos explicativos y enlaces a páginas y aplicaciones de internet en la plataforma CLASSROOM.

Los modelos de estos planes de recuperación se pueden consultar en el ANEXO II.

#### 3.5. Prueba de evaluación extraordinaria.

**En 2º y 4º de ESO,** el alumno que suspenda el curso recibirá un **plan de refuerzo individualizado** elaborado por el departamento junto al boletín de calificaciones, en él se especificarán los estándares de aprendizaje no superados y los trabajos y/o pruebas teóricas que deberá realizar o entregar en la prueba de evaluación extraordinaria para recuperar la materia (ver modelo del plan de refuerzo en el ANEXO-I)

**En 2º de Bachillerato**, el alumno que suspenda recibirá un **plan de refuerzo individualizado** elaborado por el departamento junto al boletín de calificaciones donde se **especificarán los contenidos de los que habrá de examinarse**. El examen se diseñará teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje que el alumno aún no haya superado y los porcentajes asignados a cada tipo de estándar. Se podrá solicitar además, la presentación de una relación de ejercicios que sirvan al alumno para preparar ese examen, en cualquier caso, se aprobará cuando se obtenga en dicho examen un 5 (ver modelo del plan de refuerzo en el ANEXO-II)

### 3.6. Alumnado con la materia Educación Plástica y Visual pendiente de cursos anteriores. Sistema de recuperación.

Aquellos alumnos/as con la materia Educación Plástica pendiente, tendrán que realizar una **serie de trabajos y/o pruebas objetivas** según el curso del que se examine el alumno/a. Hay que tener en cuenta que el alumno/a que tiene pendiente algún curso, no podrá aprobar el actual hasta que no supere los Objetivos y Competencias del anterior/es.

Durante el **mes de octubre** se hace entrega a los alumnos con la materia pendiente de un **documento** en el que se especifica la forma de recuperar la materia. Este documento se entrega en mano (lleva un resguardo para que los padres lo firmen), también se les envía a través de classroom y a sus padres a través de Educamos.

**En el presente curso 2022-23, tenemos:**

**13 alumnos con la materia pendiente de 1º de ESO.**

- **8 matriculados en 2º de ESO**
- **4 matriculados en 3º de ESO**
- **1 matriculada en 4º de ESO**

**9 alumnos con la materia pendiente de 2º de ESO.**

- **5 alumnos matriculados en 3º de ESO**
- **3 alumnos matriculados en 1º de Diversificación**
- **1 alumna matriculada en 4º de ESO.**

Los alumnos citados deberán entregar los trabajos correspondientes a la materia en dicho curso. No se realizará ninguna prueba teórica. Durante el **mes de octubre se entrega a cada uno de los alumnos un plan de refuerzo**, en éste se ha establecido como fecha de entrega el 9 de enero de 2023. **Para poder ser evaluados, los alumnos deberán haber entregado el 80% de los trabajos.**

Se da la circunstancia de que este curso son varios los alumnos que tienen pendiente la materia de 1º y 2º, en este caso, se han establecido las siguientes fechas de entrega:

- Trabajos de 1º ESO: 9 de enero
- Trabajos de 2º ESO: mes de abril

En el momento en que se entrega el plan de refuerzo, los alumnos firman una hoja de registro de entrega (ANEXO-III). El plan de refuerzo ha de ser firmado por los padres y el resguardo con dicha firma debe ser entregado a la profesora lo antes posible. Los trabajos del plan de refuerzo se entregarán en el aula de Plástica los días mencionados.

Los modelos de estos planes de refuerzo se pueden consultar en el ANEXO IV.



## EVALUACIÓN EN LOS CURSOS IMPARES (CURSOS QUE SIGUEN LA LOMLOE)

### 1.EVALUACIÓN

#### 1.1. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.¿QUÉ EVALUAR?

El artículo 2.d del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo define los criterios de evaluación como: “referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”. Esta misma definición se recoge en el artículo 2.d del Decreto 82/2022, de 12 de julio. Estos criterios de evaluación están incluidos en el Anexo II del Decreto 82/2022, de 12 de julio, para cada materia.

Los criterios de evaluación de la materia se plantean como herramientas para medir el nivel de adquisición de las competencias específicas atendiendo a sus componentes cognitivo, procedimental y actitudinal.

Siguiendo el **Decreto 82/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha en su artículo 16, se expone que la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será **continua, formativa e integradora**. Los términos continua y formativa conllevan la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje de forma que podamos, por un lado realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso y, por otra parte, ofrecer formación al alumnado a través de la retroalimentación sobre lo que ya ha alcanzado, lo que le falta por conseguir y cómo lograrlo.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.

Del mismo modo, **el Decreto 83/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha en su artículo 16 expone que la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Bachillerato será **continua y diferenciada según las distintas materias**.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN. SU RELACIÓN CON LOS SABERES BÁSICOS Y LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

La evaluación analiza los aspectos relativos al progreso y la consecución de los Objetivos de las Etapas y las Competencias por parte de nuestros alumnos/as.

Atendiendo a lo dispuesto en el artículo 16, apartados 3 y 4, del Decreto 82/2022, la evaluación competencial conlleva dos etapas:

1. La evaluación de las competencias específicas de cada materia, a partir de sus criterios de evaluación.
2. La evaluación del grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida, utilizando de forma ponderada las conexiones entre los descriptores operativos y las competencias específicas evaluadas previamente en todas y cada una de las materias.

Para llevar a cabo la primera de estas dos etapas de la evaluación competencial (evaluación de las competencias específicas de la materia), se debe establecer un **peso a los criterios de evaluación referentes a través de los cuales se evaluarán las competencias específicas asociadas a ellos**. Esta relación y la ponderación es lo que se refleja en las tablas que aparecen a continuación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Fases del proceso creativo.</li> <li>•Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.</li> <li>•Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.</li> </ul>	<p>1.1. Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.</p> <p>1.2. Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.</p> <p>1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.</p>
<p>2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.</li> <li>•Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.</li> <li>•El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.</li> </ul>	<p>2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.</p> <p>2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.</p>

<p>3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Técnicas y medios gráfico-plásticas.</li> <li>•Técnicas y medios audiovisuales.</li> <li>•Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.</li> </ul>	<p>3.1.Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.</p> <p>3.2.Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.</p> <p>3.3.Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.</p>
<p>4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Arte y ciencia.</li> <li>•Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.</li> <li>•Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.</li> </ul>	<p>4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.</p> <p>4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.</p>
<p>5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•El proyecto artístico interdisciplinar.</li> </ul>	<p>5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.</p>

desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.		5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.
--	--	---

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN . SU RELACIÓN CON LOS SABERES BÁSICOS Y LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º Y 3º ESO.**

En el Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha aparecen las competencias específicas, los saberes básicos y los criterios de evaluación para la materia de Educación Plástica para toda la etapa de la Enseñanza Secundaria. La materia se distribuye en dos cursos: 2º y 3º. En la siguiente tabla se desglosan los saberes básicos en función de la competencia y del criterio de evaluación que se trabajan en cada curso. Como se puede observar, hay criterios de evaluación que se trabajan en los dos cursos y otros sólo en uno.

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS 2º ESO</b>	<b>SABERES BÁSICOS 3º ESO</b>
1_Comprender la importancia que algunos	1.1.Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones	-Los géneros artísticos.	-Los géneros artísticos.

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.	plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.		
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	-Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	-Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. -Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
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	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.		-El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. - La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
	2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	-Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. -Elementos visuales,	-La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. -Representación de las tres

<p>experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p>		<p>conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. -Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>	<p>dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación -Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.</p>
<p><u>3.</u> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>	<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>	<p>-El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. -Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>-Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>	<p>-El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. -Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>-Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>
<p>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</p>	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.</p>	<p>-Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>-Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. -Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características</p>

diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.			funcionales y expresivas.
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.	4.2. Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	-Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	-Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	-El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. -Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	-El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. -Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	-Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. -El módulo como elemento constructivo.	-El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. -Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño. -El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.
6. Apropriarse de las	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto		-La imagen a través de los

<p>referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecerlas creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.</p>		<p>medios de comunicación y las redes sociales</p>
	<p>6.2.Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>-Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del <b>cómic</b>.</p>	<p>Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la <b>fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales</b>.</p>
<p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	<p>7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>-Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>-Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>-Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.</p> <p>-Edición digital de la imagen fija y en movimiento.</p> <p>-Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</p>

			Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.		
	8.2. Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	-El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. -Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	-El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. -Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	-Planificación y organización de exposiciones de los trabajos realizados. -intervenciones artísticas en el entorno escolar.	- Planificación y organización de exposiciones de los trabajos realizados -intervenciones artísticas en el entorno escolar.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN. SU RELACIÓN CON LOS SABERES BÁSICOS Y LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN DIBUJO TÉCNICO I, 1º BACHILLERATO.**

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<u>1</u> Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</li> <li>•Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> </ul>	1.1.Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
<u>2</u> Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>•Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.</li> <li>•Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</li> <li>•Tangencias básicas. Curvas técnicas.</li> <li>•Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	2.1.Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
		2.2.Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
		2.3.Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

		2.4. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
<p><u>3</u> Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Fundamentos de la geometría proyectiva.</li> <li>•Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.</li> <li>•Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.</li> <li>•Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.</li> <li>•Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</li> <li>•Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.</li> </ul>	<p>3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.</p> <p>3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.</p> <p>3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.</p> <p>3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.</p>

		3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
<p><u>4</u> Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</li> <li>•Formatos. Doblado de planos.</li> <li>•Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</li> <li>•Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.</li> </ul>	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
		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.
		4.3. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica
<p><u>5</u> Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>•Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>•Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> </ul>	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	•Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	5.2.Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.
--	--	--

## 2. METODOLOGÍA.

### 2.1.RELACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS. PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES. 1º ESO.

En esta materia trabajaremos desarrollando proyectos artísticos interdisciplinarios, relacionando nuestra actividad artística con otras disciplinas que pueden ser las científicas y relacionadas con la ecología y la sostenibilidad (proyectos STEAM) , y también relacionadas con las humanidades. Promoviendo la implicación y participación activa en las propuestas del Centro, del entorno y de la Comunidad educativa. Si a lo largo del curso surgieran propuestas de colaboración con otros departamentos, la secuenciación de las unidades didácticas podría cambiar.

UNIDADES DIDÁCTICAS/ PROYECTOS	EVALUACIÓN
Proyecto 1. IDENTIFÍCATE	1ª
Proyecto 2 DECORACIÓN DE HALLOWEEN (colaboración con dpto.Inglés)	1ª
Proyecto 3 LLEGA LA NAVIDAD (colaboración con dpto. Inglés y Francés)	1ª
Proyecto 4. SAN VALENTÍN (colaboración con dpto. de Francés)	2ª
Proyecto 5 CARNAVAL	2ª
Proyecto 6 PLANTA TU SEMILLA (colaboración con el dpto. Biología y Geología)	2ª
Proyecto 7 ILUSTRACIÓN (colaboración con el dpto. de Lengua y Literatura)	3ª
Proyecto 8. EL CARTEL (colaboración con el departamento de	3ª

orientación)	
Proyecto 9 Diseño de envases (colaboración con el departamento de Tecnología	

## 2.2. RELACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 3º ESO.

UNIDADES DIDÁCTICAS	EVALUACIÓN
UD. 1 POLÍGONOS REGULARES. REDES MODULARES BIDIMENSIONALES	1ª
UD. 2. CUERPOS GEOMÉTRICOS. POLIEDROS. CUERPOS DE REVOLUCIÓN. REDES MODULARES BIDIMENSIONALES.	1ª
UD. 3. CLASIFICACIÓN DE LAS FORMAS. PERCEPCIÓN DE LAS FORMAS. COMPOSICIÓN ARTÍSTICA.	1ª
UD. 4. LAS TANGENCIAS	2ª
UD. 5. CURVAS TÉCNICAS.	2ª
UD. 6. PERCEPCIÓN DEL COLOR. SENSACIONES Y SIGNIFICADOS.	2ª
UD. 7. COMUNICACIÓN VISUAL. DISEÑO GRÁFICO.	3ª
UD. 8. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. PERSPECTIVA CABALLERA E ISOMÉTRICA	3ª
UD. 9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. PERSPECTIVA CÓNICA.	3ª
*UD. 10. TÉCNICAS ARTÍSTICAS (en todos los trimestres)	1ª, 2ª y 3ª
*UD. 11. LOS GÉNEROS ARTÍSTICOS. (en todos los trimestres)	1ª, 2ª y 3ª

## 2.3. RELACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS. DIBUJO TÉCNICO I. 1º

### BACHILLERATO.

UNIDADES DIDÁCTICAS	EVALUACIÓN

*UD. 13. NORMALIZACIÓN. OBTENCIÓN DE VISTAS DE UN SÓLIDO	1ª
UD. 1. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO. CIRCUNFERENCIA Y CÍRCULO. ARCO CAPAZ.	1ª
UD. 2. LOS POLÍGONOS.	1ª
UD. 3 RELACIONES ENTRE FIGURAS PLANAS: IGUALDAD, SEMEJANZA, HOMOTECIA, AFINIDAD. PROPORCIONALIDAD. ESCALAS.	1ª
UD. 4. TANGENCIAS BÁSICAS Y ENLACES.	1ª
*UD. 14. SISTEMA AXONOMÉTRICO. FUNDAMENTOS. DIBUJO DE PERSPECTIVAS A PARTIR DE LAS VISTAS.	2ª
UD. 5. CURVAS TÉCNICAS.	2ª
UD. 6. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN (tema teórico de introducción a los siguientes temas. Muy breve)	2ª
UD. 7. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS (nociones básicas)	2ª
UD. 8. FUNDAMENTOS DEL SISTEMA DIÉDRICO. PUNTO, RECTA Y PLANO.	2ª
*UD. 15. SISTEMA CÓNICO. FUNDAMENTOS. CÓNICA FRONTAL Y OBLICUA.	3ª
UD. 9. S. DIÉDRICO. PERTENENCIAS.	3ª
UD. 10. S. DIÉDRICO. INTERSECCIONES.	3ª
UD. 11. S. DIÉDRICO. PARALELISMO Y PERPENDICULARIDAD.	3ª
UD. 12. S. DIÉDRICO. SECCIONES PLANAS Y ABATIMIENTOS.	3ª

\* Los temas 13, 14 y 15 se trabajarán a lo largo de la 1ª, 2ª y 3ª evaluación respectivamente. Se trabajará cada tema a lo largo de toda la evaluación, a través de trabajos prácticos (una pieza semanal). El tema correspondiente se explicará y trabajará al inicio de cada evaluación en clase (dedicando 2-3 sesiones) y una vez que los alumnos hayan comprendido el procedimiento, los ejercicios semanales los realizarán en casa, pudiendo, por supuesto preguntar dudas en cualquier momento.

## 2.4. TÁCTICAS DIDÁCTICAS.

Las materias Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Proyectos de artes plásticas y visuales, son materias con un carácter eminentemente práctico. Pero dada la importancia que en el mundo actual tienen las imágenes, desde este departamento, pretendemos plantear propuestas metodológicas que acompañen la parte práctica de procesos más reflexivos, como pueden ser:

- Se utilizará una metodología activa y participativa.
- Se plantearán proyectos en los que el alumnado:
  - formule ideas
  - establezca relaciones
  - transfiera los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas
- El profesorado organizará el proceso de enseñanza aprendizaje. Planteará situaciones al alumnado, ofrecerá la información necesaria para su realización, ayudará retroalimentando mediante las correcciones o mejoras más convenientes.
- Utilizar herramientas donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: apuntes de contenido teórico, bocetos, imágenes que sirven de inspiración a sus creaciones, trabajos elaborados por él (**portfolio** que irá elaborando a lo largo de todo el curso)
- Utilizar un amplio repertorio de imágenes y documentos relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate. Esto lo conseguimos gracias a las nuevas tecnologías: los buscadores de internet, las **aulas virtuales de classroom**, los **blogs del departamento**, donde el alumno puede encontrar imágenes y vídeos que le ayudan a comprender mejor los contenidos trabajados en clase.
- La forma de trabajar en el aula se dirigirá siempre a generar **espacios para la práctica y la experimentación**, utilizando los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos.
- El trabajo en el aula de Plástica habrá de **propiciar la reflexión**, haciendo ver al alumno que en las imágenes hay más de lo que vemos a simple vista.
- Todos los trabajos propuestos al alumno favorecerán la **creatividad** del alumno, siempre habrá **una parte del trabajo de libre ejecución**, huiremos los trabajos que se limitan a la mera imitación.
- Exploraremos cómo las imágenes favorecen visiones sobre el mundo y sobre nosotros mismos.
- Exploraremos cómo **las imágenes representan temas e ideas vinculadas a situaciones de diferencia (racismo, desigualdades: sociales, por pertenencia a distintas etnias, de género, sexuales...)** y poder (**imágenes que incitan al consumo, que crean conciencia social...**)
- Elaboraremos diferentes imágenes sobre soportes y con procedimientos diversos relacionadas con la propia identidad y con problemáticas sociales y culturales que ayuden a **construir posicionamientos críticos**.
- Utilizaremos también la **plataforma CLASSROOM** como una herramienta más, que ayudará a los alumnos a familiarizarse con las

nuevas tecnologías y con un sistema de trabajo no presencial, que podríamos llegar a utilizar si se diera una situación similar a la vivida durante la pandemia de COVID-19.

- Todos los apuntes elaborados por el departamento se publicarán en classroom con la finalidad de que los alumnos puedan imprimirlos en casa. No obstante, siempre se dejará una copia en conserjería para que aquellos alumnos que no tengan impresora en casa puedan fotocopiarlos.
- Este curso seguiremos programando actividades que propicien el **desarrollo de la competencia digital** en el alumnado. Por ello en todos los cursos, además de utilizar la plataforma classroom para hacer llegar a los alumnos los materiales, **se programará la entrega de algún trabajo en cada tema a través de esta plataforma**. No se recogerán físicamente estos trabajos, excepto a aquellos alumnos que acrediten no tener recursos tecnológicos para hacerlo.
- Se fomentará de la **co-evaluación** y la **auto-evaluación** mediante cuestionarios, que se pueden realizar on-line usando la plataforma CLASSROOM.

En definitiva, desde este departamento, pretendemos que la metodología empleada en el aula permita al alumno superar la idea de que el mundo de la imagen y el arte se centra en la mera producción de objetos con valor meramente estético, y conseguir así que el alumno reflexione sobre su función en la sociedad a lo largo de la historia y en el mundo actual

### 3. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

#### 3.1. ¿CÓMO EVALUAR?

Es necesario definir los **instrumentos** y las **técnicas** que se consideran más adecuadas para llevar a cabo la evaluación. Los elementos de evaluación principales que utilizaremos son:

- **La observación directa.** El docente aprovecha cualquier actividad para evaluar. Se prestará especial atención a la observación del comportamiento en clase, la participación en las actividades y ejercicios que se vayan proponiendo, así como de las capacidades adquiridas en cada uno de los bloques temáticos.
- **El portfolio** que nuestro alumnado de ESO irá elaborando a lo largo del curso con los apuntes, láminas y trabajos teóricos que realicen en clase y en casa. Será recogido al final de cada trimestre para ser evaluado.
- **La revisión de trabajos**, tanto individuales como grupales.
- **La elaboración de las pruebas objetivas**, realizadas en la última sesión de cada Unidad Didáctica.
- **El cuaderno del profesor**, donde se anotarán aquellos aspectos relevantes en relación con la evaluación, comportamiento, actitud, aportación de materiales... del alumnado.

#### 3.2. ¿CUÁNDO EVALUAR?

Teniendo en cuenta las pautas que guían la evaluación del alumnado, continua, formativa e integradora, a lo largo del curso se realizarán las siguientes evaluaciones:

- **Evaluación inicial:** al comienzo de cada unidad didáctica se realizará una evaluación inicial del alumnado con el fin de conocer el nivel de conocimientos de dicha unidad o tema.
- **Evaluación continua:** en base al seguimiento de la adquisición de las competencias clave, logro de los objetivos y criterios de evaluación a lo largo del curso escolar la evaluación será continua.
- **Evaluación formativa:** durante el proceso de evaluación el docente empleará los instrumentos de evaluación para que los alumnos sean capaces de detectar sus errores, reportándoles la información y promoviendo un feed-back.
- **Evaluación integradora:** se realiza en las sesiones de evaluación programadas a lo largo del curso. En ellas se compartirá el proceso de evaluación por parte del conjunto de profesores de las distintas materias del grupo coordinados por el tutor. En estas sesiones se evaluará el aprendizaje de los alumnos en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- **Evaluación final:** de carácter sumativo y realizada antes de finalizar el curso para valorar la evolución, el progreso y el grado de adquisición de competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- **Autoevaluación y coevaluación:** para hacer partícipes a los alumnos en el proceso evaluador. Se harán efectivas a través de las actividades, trabajos, proyectos y pruebas que se realizarán a lo largo del curso y que se integrarán en las diferentes situaciones de aprendizaje que se definan.

### 3.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

#### 3.3.1. Criterios de calificación en ESO.

En el Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, en su artículo 22 , se establece que : **los resultados de la evaluación se expresarán en los términos Insuficiente (IN)** para las calificaciones negativas; **Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB)** para las calificaciones positivas.

- El alumno **aprobará la materia cuando la nota media ponderada final del curso sea igual o mayor que 5**. Dicha nota se obtendrá como media ponderada de las tres evaluaciones
- Cada criterio de evaluación tiene un peso porcentual, en una o varias evaluaciones. **El alumno aprobará la evaluación trimestral cuando la nota media ponderada de los criterios de evaluación trabajados sea igual o superior a 5.** (ver tabla del epígrafe 7.1.).
- Un criterio de evaluación será evaluado con al menos un instrumento de evaluación. Las diferentes competencias específicas serán evaluadas a partir de los criterios de evaluación mediante instrumentos de evaluación variados.
- La nota de una unidad didáctica se obtendrá a partir de las notas de los criterios de evaluación evaluados con su correspondiente peso porcentual, utilizando siempre instrumentos de evaluación variados.
- A la hora de valorar un criterio de evaluación, se podrán dar diferentes pesos porcentuales a los instrumentos con los que se evalúa.
- En esta **materia, eminentemente práctica**, es muy importante el trabajo y esfuerzo diario en clase, por ello, será requisito indispensable para aprobar, **haber entregado el 80% los trabajos en cada evaluación**. Evidentemente, si un alumno hubiera tenido algún tipo de problema de salud que le hubiera impedido asistir a clase con regularidad, este requisito no se tendrá en cuenta. No obstante, si se diera esta situación, se podrán entregar los trabajos a través de la plataforma classroom , a través de la cual se le hará llegar al alumno el apoyo necesario para que pueda hacer los trabajos desde casa.

#### 3.3.2. Criterios de calificación y recuperación en Bachillerato.

En el Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, en su artículo 29, se establece que: **los resultados de la evaluación** reflejados en estas actas **se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez**, sin decimales, considerándose negativas las calificaciones inferiores a cinco. La nota media se calculará según lo establecido en el artículo 26.4, vinculadas a la modalidad por la que finaliza estudios. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará No Presentado (NP).

Para aprobar el alumno deberá superar con un 5 las pruebas teórico-prácticas que se realizarán a lo largo de cada evaluación (se realizarán un mínimo de dos pruebas en cada una de las evaluaciones)

Los alumnos deberán haber entregado los ejercicios correspondientes al bloque :”Normalización y documentación gráfica”, que tendrán que ir entregando semanalmente a lo largo de cada evaluación.

Se tendrá en cuenta el trabajo diario, la realización de tareas, la participación en clase y la entrega de los ejercicios prácticos de cada tema.

### 3.4. Alumnado que suspende algún trimestre en ESO.

Si un alumno suspende una evaluación, deberá recuperarla mediante la realización de uno o varios trabajos evaluados mediante uno o varios instrumentos de evaluación, según considere el departamento en función de los criterios de evaluación suspensos. Además se podrán realizar pruebas escritas.

En 1º y 3º de ESO, el alumno que suspenda alguna evaluación recibirá un **Plan de recuperación** de la materia, en él se especificarán los trabajos y/o pruebas teóricas que deberá realizar para recuperar la evaluación. Dicho plan de recuperación se subirá a la plataforma **EDUCAMOS**, en el apartado “Informes de evaluación”, además se enviará el plan a cada alumno a través de la plataforma **CLASSROOM**.

El alumno dispondrá de un amplio repertorio de ejercicios, vídeos explicativos y enlaces a páginas y aplicaciones de internet en la plataforma CLASSROOM y los blogs de cada curso asociados a la página del departamento.

Los modelos de estos planes de recuperación se pueden consultar en el **ANEXO II**.

### 3.5. Alumnado que suspende algún trimestre en Bachillerato.

En 1º de Bachillerato, el alumno que suspenda alguna evaluación, recibirá un **Plan de recuperación** de la materia en él se especificarán los contenidos que deberá volver a trabajar para volver a examinarse de ellos. Dicho plan de recuperación se subirá a la plataforma **EDUCAMOS**, en el apartado “Informes de evaluación”, además se enviará el plan a cada alumno a través de la plataforma **CLASSROOM**.

La prueba de recuperación se diseñará teniendo en cuenta los contenidos que el alumno aún no haya superado. Se podrá pedir al alumno la presentación de aquellos ejercicios correspondientes al bloque: “Normalización y documentación gráfica de proyectos” que no haya presentado a lo largo del trimestre. El profesor estará a su disposición para resolver cualquier dificultad que se le pueda presentar, además, el alumno dispondrá de un amplio repertorio de ejercicios, vídeos explicativos y enlaces a páginas y aplicaciones de internet en la plataforma CLASSROOM.

Los modelos de estos planes de recuperación se pueden consultar en el **ANEXO III**.

### 3.6. Prueba de evaluación extraordinaria en Bachillerato.

En 1º de Bachillerato, el alumno que suspenda recibirá un **plan de refuerzo** individualizado elaborado por el departamento donde se especificarán los contenidos de los que habrá de examinarse. Dicho plan de recuperación se subirá a la plataforma **EDUCAMOS**, en el apartado “Informes de evaluación”, además se enviará el plan a cada alumno a través de la plataforma **CLASSROOM**.

La prueba de recuperación se diseñará teniendo en cuenta los saberes que el alumno aún no haya superado. Se podrá solicitar además, la presentación de una relación de ejercicios que sirvan al alumno para preparar ese examen, También se podrá pedir al alumno la presentación de aquellos ejercicios correspondientes al bloque: “Normalización y documentación gráfica de proyectos” que no haya presentado a lo largo del curso. En cualquier caso, se aprobará cuando se obtenga en dicho examen un 5. (ver modelo del plan de refuerzo en el **ANEXO-III**)

### 3.7. Evaluación del alumnado con la materia pendiente de cursos anteriores.

Aquellos alumnos/as con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual o Taller de Arte y Expresión pendiente, tendrán que realizar una **serie de trabajos y/o pruebas objetivas** según el curso del que se examine el alumno/a, es lo que denominamos: **Plan de refuerzo**. Pueden consultarse dichos planes de refuerzo en el **ANEXO IV**.

Hay que tener en cuenta que **el alumno/a que tiene pendiente algún curso, no podrá aprobar el actual hasta que no supere los contenidos del anterior/es**.

Durante el **mes de octubre de 2022** se hace entrega a los alumnos con la materia pendiente de un **documento** en el que se especifica la forma de recuperar la materia, en él se enumeran los trabajos que habrá de entregar. En los cursos de ESO no se pedirá ninguna prueba escrita, sólo la entrega de trabajos prácticos. En dicho documento se especifican los plazos y lugar de entrega de dichos trabajos.

**En el presente curso 2022-23, tenemos:**

- Con Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente de 1º de ESO: 13 alumnos.
- Con Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente de 2º de ESO: 10 alumnos.
- Con Taller de Arte y Expresión pendiente de 2º de ESO: 1 alumno.

En el momento en que se entrega el **plan de refuerzo** (que se entrega en mano), los alumnos firman una hoja de registro de entrega (**ANEXO-V**) El plan de refuerzo ha de ser firmado por los padres y el resguardo con dicha firma debe ser entregado a la profesora lo antes posible.

### 3.8. Alumnado que repite curso con la materia aprobada del curso anterior.

Estos alumnos realizarán algunos trabajos con mayor grado de dificultad que los de sus compañeros.

