

IES MÁXIMO LAGUNA



*Programación Didáctica*

**DEPARTAMENTO DE ARTES  
PLÁSTICAS Y DIBUJO**

*Consejería de Educación y Deportes*

IES MÁXIMO LAGUNA  
Santa Cruz de Mudela

2024 - 2025

1	Unidad de Programación: PRIMERA EVALUACIÓN (BLOQUE 1) El proceso creativo	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	1.PAP.B1.SB1 Fases del proceso creativo.		
	1.PAP.B1.SB2 Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.		
	1.PAP.B1.SB3 Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.PAP.CE1	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	20	
1.PAP.CE1.CR1	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.	33,33	MEDIA PONDERADA
1.PAP.CE1.CR2	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.	33,33	MEDIA PONDERADA
1.PAP.CE1.CR3	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.	33,33	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: SEGUNDA EVALUACIÓN (BLOQUE 2 BLOQUE 3) El arte para entender./ Experimentación con técnicas artist.	2ª Evaluación	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.PAP.B2.SB1	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.		
1.PAP.B2.SB2	Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.		
1.PAP.B2.SB3	El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.		
1.PAP.B3.SB1	Técnicas y medios gráfico-plásticas.		
1.PAP.B3.SB2	Técnicas y medios audiovisuales.		
1.PAP.B3.SB3	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.PAP.CE2	Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes periodos 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	20	
1.PAP.CE2.CR1	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.	50	MEDIA PONDERADA
1.PAP.CE2.CR2	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.	50	MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.PAP.CE3	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	20	
1.PAP.CE3.CR1	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.	33,33	MEDIA PONDERADA
1.PAP.CE3.CR2	Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	33,33	MEDIA PONDERADA
1.PAP.CE3.CR3	Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	33,33	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: TERCERA EVALUACIÓN (BLOQUE 4 Y 4 ampliado) La actividad artística interdisciplinar relacionada con..	Final	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.PAP.B4.SB1	Arte y ciencia.		
1.PAP.B4.SB2	Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.		
1.PAP.B4.SB3	Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.		
1.PAP.B4.SB4	El proyecto artístico interdisciplinar.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.PAP.CE4	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	20	
1.PAP.CE4.CR1	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.	50	MEDIA PONDERADA
1.PAP.CE4.CR2	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.	50	MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.PAP.CE5	Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, 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	20	
1.PAP.CE5.CR1	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.	50	MEDIA PONDERADA
1.PAP.CE5.CR2	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.	50	MEDIA PONDERADA

### Introducción de las características de la materia

El desarrollo de la capacidad creativa es un objetivo fundamental a lo largo de la educación secundaria e imprescindible para hacer frente a los nuevos retos que nos plantea la sociedad actual. El alumnado de Educación Secundaria Obligatoria necesita espacios de creación, experimentación y expresión, lugares donde pueda aprender, de una forma práctica e integral, herramientas y técnicas artísticas que le permitan buscar soluciones creativas a supuestos concretos, al mismo tiempo que se inicia en la comprensión de la importancia del hecho artístico para el desarrollo personal y social. Junto con este desarrollo de la capacidad creativa, se atenderá el entrenamiento de la motricidad y la percepción, que son consideradas como habilidades básicas para que el alumnado mejore su rendimiento y la adquisición de distintas competencias.

En una sociedad dominada por las imágenes, tanto fijas como en movimiento, es imprescindible aprender a valorar sus cualidades expresivas y comunicativas, así como los medios y espacios en las que se producen. Entender la importancia de la creación artística, además de conocer su evolución a lo largo de la historia y en las diferentes sociedades y culturas, nos ayuda a comprender mejor sus funciones, cualidades y facilita, incluso, el autoconocimiento individual y como miembros de una sociedad. El reconocimiento de estas formas de representación, se canalizarán a través de la experimentación e interpretación práctica de las obras y técnicas más representativas, valorando la importancia de la autoría de las obras visuales y audiovisuales, su registro y los espacios disponibles para su uso.

La materia del Proyectos de Artes Plásticas y Visuales proporciona al alumnado la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, para así, ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias, especialmente las relacionadas con sus inquietudes y entorno más cercano. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares, a partir de distintas propuestas (STEAM,SHAPE...), complementando y reforzando también los contenidos de las materias del mismo nivel, para obtener un aprendizaje global y significativo. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se propone una metodología dinámica y activa, basada en proyectos, que fomentará la participación de la comunidad educativa y el que los alumnos y alumnas planifiquen y generen creaciones con diferentes medios.

Este espacio artístico, basado en la búsqueda y estudio de propuestas plásticas, propicia nuevas estrategias de comunicación y convivencia. Al mismo tiempo que el alumnado aprende a canalizar sus emociones, también desarrolla la flexibilidad a la hora de entender las ideas y las posibles soluciones dadas, entendiendo y siguiendo las fases del proceso creativo y las estrategias de búsqueda de ideas. Respecto al proceso creativo, es especialmente interesante profundizar en técnicas de pensamiento divergente, lluvia de ideas, debates y otras estrategias que permitan analizar y plantear respuestas creativas alternativas; de esta forma, desarrollaremos el pensamiento crítico y la necesidad de buscar soluciones diferentes a un mismo problema.

Esta materia propone una planificación flexible y dinámica de los saberes básicos para, por un lado, poder aplicarlos en proyectos de centro, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos, además de, por otro, favorecer el trabajo interdisciplinar. Sus objetivos son despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones, a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea. Destaca también la importancia de situar la obra artística en un contexto concreto, teniendo en cuenta aspectos relevantes relacionados con la ecología, como: la reutilización, el reciclaje, la sostenibilidad de los materiales y recursos usados, entre otros, añadiendo una reflexión sobre su incidencia en la sensibilidad del destinatario.

Proyectos de Artes Plásticas y Visuales permite asentar los saberes adquiridos tras haber cursado las materias artísticas de la etapa educativa previa, Educación Primaria, ya que tiene un carácter integrador, basado en una metodología activa y práctica, suponiendo, además, un avance, debido a su enfoque interdisciplinar y proyectual, que propone una enseñanza contextualizada en un entorno concreto y relacionada con otras materias o proyectos del centro. En este sentido, la creación artística no es el resultado final de un proyecto, sino el vehículo para adquirir los aprendizajes y competencias del nivel, junto con estrategias que permitirán desarrollar también conexiones con los saberes de otras materias.

Los saberes básicos de esta materia se organizan en torno a cuatro bloques, que son los siguientes:

El primer bloque: «El proceso creativo», hace referencia a todas las fases de realización de un ejercicio o proyecto creativo, destacando la importancia de buscar y crear estrategias creativas adecuadas a un objetivo y espacios concretos. Este proceso creativo será desarrollado a lo largo de todo el curso escolar en las diferentes propuestas didácticas.

En el segundo: «El arte para entender el mundo», conocer las finalidades, características contextuales, aspectos técnicos y expresivos de las creaciones artísticas nos permite entender mejor la sociedad en la que vivimos, así como su evolución desde las primeras representaciones plásticas. Como creaciones artísticas entendemos cualquier manifestación creativa, tanto plástica, como audiovisual, publicitaria, de diseño o de arquitectura, entre otras, procedentes de diferentes culturas, prestando especial atención al conocimiento y desarrollo de los movimientos culturales más cercanos.

El tercero: «Experimentación con técnicas artísticas», desarrolla las técnicas y medios gráfico-plásticos, junto con los audiovisuales, propios de otros lenguajes artísticos, que puedan encajar en el proceso de un proyecto interdisciplinar artístico. Se recomienda realizar ejercicios básicos de experimentación con las diferentes técnicas, con el objetivo de conocer sus cualidades expresivas y poder aplicarlas en propuestas más complejas, bien de forma individual o en grupo.

Con el cuarto: «La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo», se pretende relacionar los contenidos propios de la materia con otras disciplinas, como pueden ser las científicas, las relacionadas con la ecología o las humanidades, además de llevar a cabo proyectos interdisciplinares en el entorno del centro. A través de los saberes

de este bloque, se promoverá la implicación y participación activa en propuestas de la comunidad educativa relacionadas con los proyectos que cada centro tenga establecidos.

Como en toda producción humana, se hace necesario tener en cuenta la sostenibilidad, tanto en el uso de recursos como en la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se tendrá en cuenta no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también el de nuevos materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y cuidado medioambiental. Transversalmente, se utilizarán las técnicas digitales, por ejemplo, como herramientas de investigación o de búsqueda, además de otras que puedan ser empleadas en la generación de composiciones; también las emplearemos como recurso para registrar gráficamente la actividad plástica desarrollada, generando contenido de rápida difusión para ponerlo en común con el resto del aula, de la comunidad educativa o con otros agentes externos

### Metodología y estrategias metodológicas

Para conseguir mayor claridad y orden en la iniciación del alumno en esta área, cada unidad se estructura de la siguiente manera: Una introducción nos adentra en el tema, a continuación, una actividad intenta despertar la curiosidad para, tras una breve reflexión, entrar en los contenidos o aspectos principales. Después se realizará un resumen de la unidad, unas actividades complementarias que de refuerzo o ampliación y un apartado con ejemplos del tema en distintos aspectos de la actividad humana.

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad del alumno, basada en la observación, la relación entre conocimientos, el análisis y comprobación de los mismos y el intercambio de puntos de vista. El profesor debe actuar como elemento canalizador y dinamizador planteando una amplia gama de situaciones que ayuden al alumno a relacionar los conocimientos, los objetivos y los temas transversales, en cada caso. Tanto el manual como las prácticas personales quieren ser instrumentos útiles que ayuden al aprendizaje, el aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Además de la actividad individual, es muy conveniente plantear propuestas en equipo con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

La asignatura es eminentemente práctica, por ello, todo lo que ayude a dinamizar la asignatura se incorporará al aula, en tal sentido, es muy importante que se traiga el material al aula para no entorpecer la dinámica de la clase. En todo momento y en la medida de lo posible, se relacionarán los contenidos específicos de esta área con los de otras para su mejor comprensión y enriquecimiento global del alumno reforzando y completando los pilares del conocimiento.

Se graduarán las actividades en diferentes niveles de dificultad y si es necesario se le cambiará la actividad tratando los contenidos a un nivel más básico para preparar al alumno a conseguir los objetivos programados, a nivel de grupo se reflexionará a priori sobre el grado de dificultad, ello permitirá establecer prioridades, distribuir el tiempo de acuerdo con ellas y fijar unos mínimos para todos los alumnos sin que ello suponga necesariamente que

el conjunto de ellos ha de lograr los mismos aprendizajes y en el mismo grado para todo tipo de conocimiento.

Se fomentarán actividades de aprendizaje variadas que permitan distintas modalidades o vías, se utilizarán materiales diversos, se agruparán los alumnos de distintos modos combinando el trabajo individual con el trabajo en grupo. En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno. En referencia a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético, de esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

### Situaciones de Aprendizaje

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. [2022/6659]

"Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado"

### Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

En las actividades de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales se emplearán los materiales o recursos específicos propios de la materia. En las unidades particulares de dibujo técnico se utilizarán las plantillas y el compás o bigotera, tizas de colores (que van aclarando los pasos seguidos) software específico, etc. En los contenidos de diseño gráfico, industrial, interiorismo e infografía de nuestros alumnos de 4º de E.S.O. y en ocasiones especiales los

alumnos de 2º E.S.O. es necesario la utilización del aula “Althia” de informática con objeto de obtener una formación más actualizada en lo que al campo del diseño se refiere.

En la materia de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales se plantea una estructura de taller, tal estructura tiene tres características que la distinguen de otras:

1. En el proceso de enseñanza aprendizaje se establece un tipo de relación profesor/alumno distinto, que permite llevar a término un seguimiento de cerca del trabajo de los alumnos. Ellos mismos están más implicados en las tareas al trabajar en estrecha relación junto a los trabajos de sus compañeros con la amplitud de miras y ayuda que ello supone.

2. La estructuración del espacio es diferente respecto a las demás aulas y permite adecuarse a las necesidades de esta materia

3. El docente encamina su labor profesional en equipo, en colaboración con otros profesionales, técnicos o artesanos. En lo referente al espacio físico del taller deben quedar zonas bien diferenciadas:

- Una para el trabajo con materiales y herramientas, con mesas resistentes, caballetes, espacios abiertos para trabajos de grandes dimensiones y agua corriente.

- Otra con mesas y taburetes para escribir, dibujar, trabajar en grupo, leer, mirar fotografías, guardar material de uso común y disponer del tórculo

- Dispondrá el aula de estanterías para que los alumnos expongan y almacenen sus trabajos. Mención especial merece el horno cerámico que está situado en una zona aislada del aula debido al peligro que supone cuando está encendido

La programación está estudiada para contemplar las diferencias individuales de capacidades, motivación e intereses de los alumnos. Para ello es necesaria una acción abierta de los profesores, de forma que tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos puedan variar según las necesidades específicas del aula. Algunos aspectos de nuestra área exigen una comprensión muy específica tales como la visión espacial o un punto de vista propio sobre las propuestas de clase.

#### Materiales y recursos didácticos

Los alumnos de la E.S.O. y Bachillerato no disponen de libros de texto, por lo que la experiencia docente, el material que se elabore y el material bibliográfico serán un manual-guía para el profesor que irá abarcando su contenido teniendo en cuenta el proceso de enseñanza aprendizaje de cada alumno y coordinando su temporalización con otras áreas siempre que sea posible. Es necesaria la visualización de diferentes imágenes ya sea a través de vídeos, archivos digitales, ordenadores, transparencias, pizarras digitales, imágenes de revistas, incluso trabajos de otros compañeros de años anteriores (esto les motiva mucho al ver una posibilidad más próxima de realizarlos ellos también). Los trabajos que ellos mismos realizan se exponen en el aula para recreación y observación de sus

compañeros, durante el curso se considerará hacer una exposición de los mejores trabajos en un aula de instituto.

La atención a la diversidad se contempla también en la estructuración de los materiales utilizados, la estructuración de los contenidos de cada tema abre un amplio campo a la diversidad en las metas a alcanzar y las propuestas de trabajos de creación. Además, se prestan a una diferencia de concepción, de realización y de acabado de modo que todos los alumnos, individualmente o en grupo, puedan servirse de los conocimientos adquiridos como su medio de expresión plástica. Por otra parte, el uso de materiales de refuerzo o ampliación (adaptaciones curriculares) permite igualmente atender a la diversidad. Estableceremos una serie de objetivos que persigan esa atención a las diferencias individuales de los alumnos y alumnas, y seleccionaremos los materiales curriculares complementarios que nos ayuden a alcanzar esos objetivos. En la materias de Educación Plástica, Proyectos de Artes Plásticas y Visuales y Expresión Artística tendremos unos mínimos que los alumnos deben ir consiguiendo en la medida de lo posible y al ritmo individual de cada alumno, llevando su seguimiento en el aula cada día.

Los aspectos básicos de partida son los siguientes:

- Idoneidad del material utilizado
- Posibilidad de realización (tiempo, espacio, material...)
- Forma que el material adopte según su uso
- Comodidad en el manejo
- Estabilidad y promoción
- Durabilidad
- Aspectos estéticos

Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad

En general se puede decir que las pautas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación, será muy importante, para una buena atención a la diversidad, contar con la ayuda y colaborar conjuntamente con el Equipo de Orientación del centro, que nos guiará en la metodología a seguir con alumnos con necesidades educativas especiales.

En función de las necesidades que plantean la respuesta a la diversidad de los alumnos y la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje, se podrán articular, igualmente, las siguientes variantes de agrupamiento de los alumnos:

- Pequeño grupo (apoyo): Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.
- Agrupamiento: Respuesta puntual a diferencias en nivel de conocimientos, ritmo de aprendizaje, intereses y motivaciones.

- Talleres: Respuesta a diferencias en intereses y motivaciones en función de la naturaleza de las actividades.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

### Actividades complementarias

+ Día internacional de eliminación de la violencia contra la Mujer (25 de noviembre)

Propuesta didáctica:

Role-playing o juego de roles, dinámica simulando situaciones de la vida real y que resulta útil para trabajar la igualdad de oportunidades. Formamos grupos de 3 o 4 personas y repartimos las tarjetas de role-playing para representar diferentes personajes, los alumnos dibujarán nuestras propias tarjetas. Damos de 15 a 20 minutos para preparar las situaciones representadas en las tarjetas. Es importante ayudar al grupo a comprender la situación y recordar que, aunque se puede añadir humor, las situaciones representan injusticias y desigualdades que requieren cierta seriedad.

+ Día de la Constitución española (6 de diciembre)

Propuesta didáctica:

Representación gráfica de un artículo de la Constitución española

+ Día escolar de la No Violencia y de la Paz (30 de enero)

Propuesta didáctica:

Trabajos de cartelería referido al día

+ Día internacional de la Mujer (8 de marzo)

Propuesta didáctica:

Actividad en clase relacionada con la presencia de la mujer en las artes a lo largo de la historia del Arte

+ Día internacional del Libro (23 de abril)

Propuesta didáctica:

Diseño la portada de un libro partiendo de un título conocido entre el público

+ Día de Europa (9 de mayo)

Propuesta didáctica:

Trabajo grupal, partiendo de un mapa mudo de la comunidad europea, representar mediante iconos las características más destacables de cada uno de ellos

### Actividades extraescolares

Desde el departamento de Artes Plásticas se proponen algunas de estas salidas en para Abril /Mayo de 2024, la realización de las mismas esta sujeta tanto a la disponibilidad del alumnado, miembros del departamento y al cumplimiento de la programación didáctica del departamento

<b>Museo Municipal de Valdepeñas</b>	3º y 4º	Valdepeñas	2º trimestre	Conocer a través de una visita guiada el fondo artístico del museo y conocer diferentes estilos artísticos
<b>Visita Museo Reina Sofía</b>	4º y Bachillerato	Madrid	2º trimestre o 3º trimestre	Conocer la colección permanente del museo destacando un núcleo de obras de grandes artistas españoles del siglo XX, especialmente Pablo Picasso, Salvador Dalí y Joan Miró, representados ampliamente y con algunas de sus mejores obras.
<b>Visita Toledo</b>	4º	Toledo	2º trimestre o 3º trimestre	Visitar a través de una visita guiada la Catedral de Toledo, Santo Tomé (Entierro del señor de Orgaz), Sinagoga del Tránsito terminando con un paseo por la Judería

## PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE ALUMNOS, CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### Procedimientos de evaluación

1) Para la entrega, por parte del alumnado de las láminas de dibujo o tareas en general, se fijará una fecha de entrega que se deberá de respetar en la plataforma EducamosCLM, para que, tanto alumnos como padres o tutores legales tengan conocimiento del proceso enseñanza-aprendizaje que se está llevando a cabo. Aquellas tareas que no se lleguen a entregar tendrán una calificación de "0" en sus criterios de calificación correspondientes, y deberán de ser entregadas correctamente para poder ser superadas.

2) En el desarrollo de las láminas y actividades específicas de nuestras materias se recuerda la importancia de una adecuada presentación (con márgenes y cajetín cuando así se pida) y respetar el formato y gramaje del papel determinado en cada caso.

3) Todas las láminas, actividades y trabajos entregados deben ir identificados con los datos del alumno/a en el lugar señalado por el profesor. Si estos documentos son presentados con una identificación incompleta o enmiendas en el nombre y apellidos del alumno/a o si se detecta alguna manipulación, no serán calificados salvo que se justifique adecuadamente y que el profesor constate mediante la prueba que considere que los criterios de calificación han sido realmente adquiridos por el alumno.

4) Las láminas correspondientes a los contenidos de dibujo técnico se podrán presentar delineadas a tinta con carácter obligatorio o voluntario, según lo determine el profesor correspondiente y podrá suponer una mayor nota en los criterios de evaluación

5) Se podrán plantear algunas actividades voluntarias como tareas de ampliación, atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje en el aula.

### Criterios de calificación

1. Los criterios de calificación de esta materia se obtendrán en base a diferente instrumentos de evaluación para determinar el grado de adquisición de los descriptores operativos o de los criterios de evaluación. La calificación de cada trimestre será la nota media de los criterios de evaluación ponderada en función de su peso

2. La calificación del curso será la media aritmética de la calificación de los 3 trimestres que lo componen.

3. En el caso de recuperar una unidad o una evaluación suspensa, se recalculará la calificación de dicha evaluación, introduciendo la nueva calificación de los criterios de evaluación superados.

Como instrumentos de evaluación para evaluar por competencias y criterios de calificación, los miembros del departamento podrán optar por una de estas tres opciones:

a) Emplear programas de evaluación educativa desarrollados por terceros (iDoceo, Additio, Clic kEDU...), que cumplan con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

b) Usar la hoja de cálculo diseñada por el profesor y que cumpla con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

c) Cuaderno de evaluación EducamosCLM

NOTAS LOMLOE NI,EP,C,R y E		
Seleccionar carpeta		
NOTAS CUADERNO EVALUACIÓN >		
Tipo textual		
Intervalos de valores		
Incluido Desde	Hasta	Incluido Valor
<input type="checkbox"/> 0.00	2.00	<input type="checkbox"/> NI (No Iniciado)
<input type="checkbox"/> 2.01	4.49	<input type="checkbox"/> EP (En Proceso)
<input type="checkbox"/> 4.50	6.99	<input type="checkbox"/> C (Conseguido)
<input type="checkbox"/> 7.00	8.99	<input type="checkbox"/> R (Relevante)
<input type="checkbox"/> 9.00	10.00	<input type="checkbox"/> E (Excelente)

  

NOTAS DELPHOS LOMLOE		
Seleccionar carpeta		
NOTAS DELPHOS >		
Tipo textual		
Intervalos de valores		
Incluido Desde	Hasta	Incluido Valor
<input type="checkbox"/> 0.00	4.49	<input type="checkbox"/> Insuficiente
<input type="checkbox"/> 4.50	5.99	<input type="checkbox"/> Suficiente
<input type="checkbox"/> 6.00	6.99	<input type="checkbox"/> Bien
<input type="checkbox"/> 7.00	8.99	<input type="checkbox"/> Notable
<input type="checkbox"/> 9.00	10.00	<input type="checkbox"/> Sobresaliente

## ACLARACIONES SOBRE CALIFICACIÓN en E.S.O. y BACHILLERATO

La nota final de junio en la convocatoria ordinaria se calculará mediante la media aritmética de las tres evaluaciones, incluyendo dos decimales. Para aprobar la asignatura será necesario obtener una nota media igual o superior a “cinco” (por redondeo a partir del 4.5).

Será necesario realizar correctamente todas las láminas y/o exámenes de cada evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria; la nota final de la evaluación se podrá obtener mediante tres formas:

- a) Mediante una prueba de conocimientos basada en los criterios de evaluación impartidos en clase.
- b) A través de la entrega de todas las láminas con los ejercicios correctamente resueltos de los criterios de calificación aplicados.
- c) Combinado las dos opciones anteriores, prueba de conocimiento y entrega de láminas en la que se superen los criterios de calificación.

\* Cualquiera de estas tres opciones de evaluación por la que opte el profesor del departamento, se aplicarán a los grupos y cursos que considere el docente que imparta la materia, pudiendo variarla si así lo considera.

Los profesores del departamento de Artes Plásticas, cuando sea necesario, deberán informar a los alumnos en la entrega de trabajos, supervisar y corregir con la mayor frecuencia posible dichas actividades, ofreciendo ayuda, tanto a los alumnos como a las familias sobre cualquier problema informático o técnico que puedan tener y ofreciéndoles vías alternativas.

En los casos más extremos, en los que no se disponga de ningún medio informático en el hogar, se podrá llegar a facilitar un ordenador del centro, con el visto bueno del equipo directivo, e informando previamente al tutor del alumno/a y éste al responsable del centro.

### Criterios de recuperación y materias pendientes

El jefe de departamento será el responsable de notificar personalmente a todos alumnos con alguna materia pendiente, para ello empleará una hoja de control, en la que el alumno deberá de firmar e indicar la fecha en la que ha sido notificado de todo el proceso de recuperación y del día, lugar y hora fijado para la prueba práctica.

La prueba práctica de recuperación, que estará basada el material que se le facilite al alumno, será establecida para los meses de abril o mayo de 2025, evitando el solapamiento con otros exámenes o actividades, cada cuatro o seis semanas desde la entrega del plan de actividades de recuperación (mes de noviembre de 2023), el jefe del departamento se entrevistará con los alumnos para verificar que están preparando la recuperación y atender

posibles dudas o sugerencias, quedando reflejado en la hoja de control; se informará a las familias si se sospecha que no está trabajando en ella.

No se podrá recuperar la materia mediante la entrega de actividades, dado que no podemos verificar la autoría de las mismas por parte del alumno suspenso, por ello tendrán que demostrar los conocimientos adquiridos mediante una prueba práctica presencial supervisada por el profesorado del departamento.

1	Unidad de Programación: PRIMERA EVALUACIÓN (BLOQUE 1 y BLOQUE 1 ampliado)	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	2.EPVA.B1.SB2	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.	
	2.EPVA.B1.SB3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
2.EPVA.CE1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.		12,5
	2.EPVA.CE1.CR1	Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones 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.	50    MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
2.EPVA.CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.		12,5
	2.EPVA.CE6.CR1	Explicar su pertenencia a un contexto 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.	50    MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: SEGUNDA EVALUACIÓN (BLOQUE 2 Y BLOQUE 2 ampliado)	2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	2.EPVA.B2.SB1	El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.	
	2.EPVA.B2.SB2	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	
	2.EPVA.B2.SB3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	
	2.EPVA.B2.SB5	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
2.EPVA.CE2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.		12,5
	2.EPVA.CE2.CR1	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.	50 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
2.EPVA.CE3	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.		12,5
	2.EPVA.CE3.CR1	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.	50 MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: TERCERA EVALUACIÓN (BLOQUE 3 y BLOQUE 4)		Final	
	<b>Saberes básicos:</b>			
	2.EPVA.B4.SB1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.		
	2.EPVA.B4.SB4	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.		
	2.EPVA.B4.SB6	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.EPVA.CE4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.		12,5	
	2.EPVA.CE4.CR1	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.	50	MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.EPVA.CE5	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.		12,5	
	2.EPVA.CE5.CR1	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.	50	MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.EPVA.CE7	Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.		12,5	
	2.EPVA.CE7.CR1	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.	100	MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.EPVA.CE8	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.		12,5	
	2.EPVA.CE8.CR1	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.	33,33	MEDIA PONDERADA

### Introducción de las características de la materia

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas. La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

A través de los bloques de contenidos programados para los cursos de 1º a 3º ESO (Bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Comunicación audiovisual y Bloque 3: Dibujo técnico aplicado a proyectos), el alumno adquiere diferentes habilidades que le permitirán desarrollar una forma personal de expresarse. Estos contenidos serán ampliados en el curso de 4º ESO (Bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Dibujo técnico aplicado a proyectos, Bloque 3: Fundamentos del diseño y Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia). La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

## Metodología y estrategias metodológicas

Para conseguir mayor claridad y orden en la iniciación del alumno en esta área, cada unidad se estructura de la siguiente manera: Una introducción nos adentra en el tema, a continuación, una actividad intenta despertar la curiosidad para, tras una breve reflexión, entrar en los contenidos o aspectos principales. Después se realizará un resumen de la unidad, unas actividades complementarias que de refuerzo o ampliación y un apartado con ejemplos del tema en distintos aspectos de la actividad humana.

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad del alumno, basada en la observación, la relación entre conocimientos, el análisis y comprobación de los mismos y el intercambio de puntos de vista. El profesor debe actuar como elemento canalizador y dinamizador planteando una amplia gama de situaciones que ayuden al alumno a relacionar los conocimientos, los objetivos y los temas transversales, en cada caso. Tanto el manual como las prácticas personales quieren ser instrumentos útiles que ayuden al aprendizaje, el aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Además de la actividad individual, es muy conveniente plantear propuestas en equipo con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

La asignatura es eminentemente práctica, por ello, todo lo que ayude a dinamizar la asignatura se incorporará al aula, en tal sentido, es muy importante que se traiga el material al aula para no entorpecer la dinámica de la clase. En todo momento y en la medida de lo posible, se relacionarán los contenidos específicos de esta área con los de otras para su mejor comprensión y enriquecimiento global del alumno reforzando y completando los pilares del conocimiento.

Se graduarán las actividades en diferentes niveles de dificultad y si es necesario se le cambiará la actividad tratando los contenidos a un nivel más básico para preparar al alumno a conseguir los objetivos programados, a nivel de grupo se reflexionará a priori sobre el grado de dificultad, ello permitirá establecer prioridades, distribuir el tiempo de acuerdo con ellas y fijar unos mínimos para todos los alumnos sin que ello suponga necesariamente que el conjunto de ellos ha de lograr los mismos aprendizajes y en el mismo grado para todo tipo de conocimiento.

Se fomentarán actividades de aprendizaje variadas que permitan distintas modalidades o vías, se utilizarán materiales diversos, se agruparán los alumnos de distintos modos combinando el trabajo individual con el trabajo en grupo. En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno. En referencia a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la

creatividad y el goce estético, de esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

### Situaciones de Aprendizaje

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. [2022/6659]

"Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado"

### Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

En las actividades de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales se emplearán los materiales o recursos específicos propios de la materia. En las unidades particulares de dibujo técnico se utilizarán las plantillas y el compás o bigotera, tizas de colores (que van aclarando los pasos seguidos) software específico, etc. En los contenidos de diseño gráfico, industrial, interiorismo e infografía de nuestros alumnos de 4º de E.S.O. y en ocasiones especiales los alumnos de 2º E.S.O. es necesario la utilización del aula "Althia" de informática con objeto de obtener una formación más actualizada en lo que al campo del diseño se refiere.

En la materia de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales se plantea una estructura de taller, tal estructura tiene tres características que la distinguen de otras:

1. En el proceso de enseñanza aprendizaje se establece un tipo de relación profesor/alumno distinto, que permite llevar a término un seguimiento de cerca del trabajo de los alumnos. Ellos mismos están más implicados en las tareas al trabajar en estrecha relación junto a los trabajos de sus compañeros con la amplitud de miras y ayuda que ello supone.

2. La estructuración del espacio es diferente respecto a las demás aulas y permite adecuarse a las necesidades de esta materia

3. El docente encamina su labor profesional en equipo, en colaboración con otros profesionales, técnicos o artesanos. En lo referente al espacio físico del taller deben quedar zonas bien diferenciadas:

- Una para el trabajo con materiales y herramientas, con mesas resistentes, caballetes, espacios abiertos para trabajos de grandes dimensiones y agua corriente.

- Otra con mesas y taburetes para escribir, dibujar, trabajar en grupo, leer, mirar fotografías, guardar material de uso común y disponer del tórculo

- Dispondrá el aula de estanterías para que los alumnos expongan y almacenen sus trabajos. Mención especial merece el horno cerámico que está situado en una zona aislada del aula debido al peligro que supone cuando está encendido

La programación está estudiada para contemplar las diferencias individuales de capacidades, motivación e intereses de los alumnos. Para ello es necesaria una acción abierta de los profesores, de forma que tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos puedan variar según las necesidades específicas del aula. Algunos aspectos de nuestra área exigen una comprensión muy específica tales como la visión espacial o un punto de vista propio sobre las propuestas de clase.

#### Materiales y recursos didácticos

Los alumnos de la E.S.O. y Bachillerato no disponen de libros de texto, por lo que la experiencia docente, el material que se elabore y el material bibliográfico serán un manual-guía para el profesor que irá abarcando su contenido teniendo en cuenta el proceso de enseñanza aprendizaje de cada alumno y coordinando su temporalización con otras áreas siempre que sea posible. Es necesaria la visualización de diferentes imágenes ya sea a través de vídeos, archivos digitales, ordenadores, transparencias, pizarras digitales, imágenes de revistas, incluso trabajos de otros compañeros de años anteriores (esto les motiva mucho al ver una posibilidad más próxima de realizarlos ellos también). Los trabajos que ellos mismos realizan se exponen en el aula para recreación y observación de sus compañeros, durante el curso se considerará hacer una exposición de los mejores trabajos en un aula de instituto.

La atención a la diversidad se contempla también en la estructuración de los materiales utilizados, la estructuración de los contenidos de cada tema abre un amplio campo a la diversidad en las metas a alcanzar y las propuestas de trabajos de creación. Además, se prestan a una diferencia de concepción, de realización y de acabado de modo que todos los alumnos, individualmente o en grupo, puedan servirse de los conocimientos adquiridos como su medio de expresión plástica. Por otra parte, el uso de materiales de refuerzo o ampliación (adaptaciones curriculares) permite igualmente atender a la diversidad. Estableceremos una serie de objetivos que persigan esa atención a las diferencias

individuales de los alumnos y alumnas, y seleccionaremos los materiales curriculares complementarios que nos ayuden a alcanzar esos objetivos. En la materias de Educación Plástica, Proyectos de Artes Plásticas y Visuales y Expresión Artística tendremos unos mínimos que los alumnos deben ir consiguiendo en la medida de lo posible y al ritmo individual de cada alumno, llevando su seguimiento en el aula cada día.

Los aspectos básicos de partida son los siguientes:

- Idoneidad del material utilizado
- Posibilidad de realización (tiempo, espacio, material...)
- Forma que el material adopte según su uso
- Comodidad en el manejo
- Estabilidad y promoción
- Durabilidad
- Aspectos estéticos

Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad

En general se puede decir que las pautas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación, será muy importante, para una buena atención a la diversidad, contar con la ayuda y colaborar conjuntamente con el Equipo de Orientación del centro, que nos guiará en la metodología a seguir con alumnos con necesidades educativas especiales.

En función de las necesidades que plantean la respuesta a la diversidad de los alumnos y la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje, se podrán articular, igualmente, las siguientes variantes de agrupamiento de los alumnos:

- Pequeño grupo (apoyo): Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.
- Agrupamiento: Respuesta puntual a diferencias en nivel de conocimientos, ritmo de aprendizaje, intereses y motivaciones.
- Talleres: Respuesta a diferencias en intereses y motivaciones en función de la naturaleza de las actividades.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividades complementarias

+ Día internacional de eliminación de la violencia contra la Mujer (25 de noviembre)

Propuesta didáctica:

Role-playing o juego de roles, dinámica simulando situaciones de la vida real y que resulta útil para trabajar la igualdad de oportunidades. Formamos grupos de 3 o 4 personas y repartimos las tarjetas de role-playing para representar diferentes personajes, los alumnos

dibujarán nuestras propias tarjetas. Damos de 15 a 20 minutos para preparar las situaciones representadas en las tarjetas. Es importante ayudar al grupo a comprender la situación y recordar que, aunque se puede añadir humor, las situaciones representan injusticias y desigualdades que requieren cierta seriedad.

+ Día de la Constitución española (6 de diciembre)

Propuesta didáctica:

Representación gráfica de un artículo de la Constitución española

+ Día escolar de la No Violencia y de la Paz (30 de enero)

Propuesta didáctica:

Trabajos de cartelería referido al día

+ Día internacional de la Mujer (8 de marzo)

Propuesta didáctica:

Actividad en clase relacionada con la presencia de la mujer en las artes a lo largo de la historia del Arte

+ Día internacional del Libro (23 de abril)

Propuesta didáctica:

Diseño la portada de un libro partiendo de un título conocido entre el público

+ Día de Europa (9 de mayo)

Propuesta didáctica:

Trabajo grupal, partiendo de un mapa mudo de la comunidad europea, representar mediante iconos las características más destacables de cada uno de ellos

Actividades extraescolares

Desde el departamento de Artes Plásticas se proponen algunas de estas salidas en para Abril /Mayo de 2024, la realización de las mismas esta sujeta tanto a la disponibilidad del alumnado, miembros del departamento y al cumplimiento de la programación didáctica del departamento

<b>Museo Municipal de Valdepeñas</b>	3º y 4º	Valdepeñas	2º trimestre	Conocer a través de una visita guiada el fondo artístico del museo y conocer diferentes estilos artísticos
--------------------------------------	---------	------------	--------------	--

<b>Visita Museo Reina Sofía</b>	4º y Bachillerato	Madrid	2º trimestre o 3º trimestre	Conocer la colección permanente del museo destacando un núcleo de obras de grandes artistas españoles del siglo XX, especialmente Pablo Picasso, Salvador Dalí y Joan Miró, representados ampliamente y con algunas de sus mejores obras.
<b>Visita Toledo</b>	4º	Toledo	2º trimestre o 3º trimestre	Visitar a través de una visita guiada la Catedral de Toledo, Santo Tomé (Entierro del señor de Orgaz), Sinagoga del Tránsito terminando con un paseo por la Judería

## PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE ALUMNOS, CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### Procedimientos de evaluación

- 1) Para la entrega, por parte del alumnado de las láminas de dibujo o tareas en general, se fijará una fecha de entrega que se deberá de respetar en la plataforma EducamosCLM, para que, tanto alumnos como padres o tutores legales tengan conocimiento del proceso enseñanza-aprendizaje que se está llevando a cabo. Aquellas tareas que no se lleguen a entregar tendrán una calificación de "0" en sus criterios de calificación correspondientes, y deberán de ser entregadas correctamente para poder ser superadas.
- 2) En el desarrollo de las láminas y actividades específicas de nuestras materias se recuerda la importancia de una adecuada presentación (con márgenes y cajetín cuando así se pida) y respetar el formato y gramaje del papel determinado en cada caso.
- 3) Todas las láminas, actividades y trabajos entregados deben ir identificados con los datos del alumno/a en el lugar señalado por el profesor. Si estos documentos son presentados con una identificación incompleta o enmiendas en el nombre y apellidos del alumno/a o si se detecta alguna manipulación, no serán calificados salvo que se justifique adecuadamente y que el profesor constate mediante la prueba que considere que los criterios de calificación han sido realmente adquiridos por el alumno.
- 4) Las láminas correspondientes a los contenidos de dibujo técnico se podrán presentar delineadas a tinta con carácter obligatorio o voluntario, según lo determine el profesor correspondiente y podrá suponer una mayor nota en los criterios de evaluación
- 5) Se podrán plantear algunas actividades voluntarias como tareas de ampliación, atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje en el aula.

## Criterios de calificación

1. Los criterios de calificación de esta materia se obtendrán en base a diferentes instrumentos de evaluación para determinar el grado de adquisición de los descriptores operativos o de los criterios de evaluación. La calificación de cada trimestre será la nota media de los criterios de evaluación ponderada en función de su peso.
2. La calificación del curso será la media aritmética de la calificación de los 3 trimestres que lo componen.
3. En el caso de recuperar una unidad o una evaluación suspensa, se recalculará la calificación de dicha evaluación, introduciendo la nueva calificación de los criterios de evaluación superados.

Como instrumentos de evaluación para evaluar por competencias y criterios de calificación, los miembros del departamento podrán optar por una de estas tres opciones:

- a) Emplear programas de evaluación educativa desarrollados por terceros (iDoceo, Additio, Clic kEDU...), que cumplan con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.
- b) Usar la hoja de cálculo diseñada por el profesor y que cumpla con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.
- c) Cuaderno de evaluación EducamosCLM

The image shows two screenshots of a web application for managing evaluation notes. The left screenshot is titled 'NOTAS LOMLOE NI,EP,C,R y E' and shows a table for 'NOTAS CUADERNO EVALUACIÓN'. The right screenshot is titled 'NOTAS DELPHOS LOMLOE' and shows a table for 'NOTAS DELPHOS'. Both tables have columns for 'Incluido Desde', 'Hasta', and 'Incluido Valor', and a 'Tipo textual' dropdown menu.

Incluido Desde	Hasta	Incluido Valor
0.00	2.00	NI (No Iniciado)
2.01	4.49	EP (En Proceso)
4.50	6.99	C (Conseguido)
7.00	8.99	R (Relevante)
9.00	10.00	E (Excelente)

Incluido Desde	Hasta	Incluido Valor
0.00	4.49	Insuficiente
4.50	5.99	Suficiente
6.00	6.99	Bien
7.00	8.99	Notable
9.00	10.00	Sobresaliente

## ACLARACIONES SOBRE CALIFICACIÓN en E.S.O. y BACHILLERATO

La nota final de junio en la convocatoria ordinaria se calculará mediante la media aritmética de las tres evaluaciones, incluyendo dos decimales. Para aprobar la asignatura será necesario obtener una nota media igual o superior a "cinco" (por redondeo a partir del 4.5).

Será necesario realizar correctamente todas las láminas y/o exámenes de cada evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria; la nota final de la evaluación se podrá obtener mediante tres formas:

a) Mediante una prueba de conocimientos basada en los criterios de evaluación impartidos en clase.

b) A través de la entrega de todas las láminas con los ejercicios correctamente resueltos de los criterios de calificación aplicados.

c) Combinado las dos opciones anteriores, prueba de conocimiento y entrega de láminas en la que se superen los criterios de calificación.

\* Cualquiera de estas tres opciones de evaluación por la que opte el profesor del departamento, se aplicarán a los grupos y cursos que considere el docente que imparta la materia, pudiendo variarla si así lo considera.

Los profesores del departamento de Artes Plásticas, cuando sea necesario, deberán informar a los alumnos en la entrega de trabajos, supervisar y corregir con la mayor frecuencia posible dichas actividades, ofreciendo ayuda, tanto a los alumnos como a las familias sobre cualquier problema informático o técnico que puedan tener y ofreciéndoles vías alternativas.

En los casos más extremos, en los que no se disponga de ningún medio informático en el hogar, se podrá llegar a facilitar un ordenador del centro, con el visto bueno del equipo directivo, e informando previamente al tutor del alumno/a y éste al responsable del centro.

#### Criterios de recuperación y materias pendientes

El jefe de departamento será el responsable de notificar personalmente a todos alumnos con alguna materia pendiente, para ello empleará una hoja de control, en la que el alumno deberá de firmar e indicar la fecha en la que ha sido notificado de todo el proceso de recuperación y del día, lugar y hora fijado para la prueba práctica.

La prueba práctica de recuperación, que estará basada el material que se le facilite al alumno, será establecida para los meses de abril o mayo de 2025, evitando el solapamiento con otros exámenes o actividades, cada cuatro o seis semanas desde la entrega del plan de actividades de recuperación (mes de noviembre de 2023), el jefe del departamento se entrevistará con los alumnos para verificar que están preparando la recuperación y atender posibles dudas o sugerencias, quedando reflejado en la hoja de control; se informará a las familias si se sospecha que no está trabajando en ella.

No se podrá recuperar la materia mediante la entrega de actividades, dado que no podemos verificar la autoría de las mismas por parte del alumno suspenso, por ello tendrán que

demostrar los conocimientos adquiridos mediante una prueba práctica presencial supervisada por el profesorado del departamento.

1	Unidad de Programación: PRIMERA EVALUACIÓN (BLOQUE 1 y BLOQUE 1 ampliado)	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	3.EPVA.B1.SB1	Los géneros artísticos.	
	3.EPVA.B1.SB2	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.	
	3.EPVA.B1.SB3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
3.EPVA.CE1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.		12,5
	3.EPVA.CE1.CR2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	50    MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
3.EPVA.CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.		12,5
	3.EPVA.CE6.CR2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	50    MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: SEGUNDA EVALUACIÓN (BLOQUE 2 y BLOQUE 2 ampliado)	2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	3.EPVA.B2.SB3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	
	3.EPVA.B2.SB4	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	
	3.EPVA.B2.SB5	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
	3.EPVA.B2.SB6	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
3.EPVA.CE2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.		12,5
	3.EPVA.CE2.CR2	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.	50 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
3.EPVA.CE3	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.		12,5
	3.EPVA.CE3.CR2	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.	50 MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: TERCERA EVALUACIÓN (BLOQUE 3 y 3 ampliado Y 4)	Final
	<b>Saberes básicos:</b>	
	3.EPVA.B3.SB1 El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	
	3.EPVA.B3.SB2 Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	
	3.EPVA.B3.SB3 Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.	
	3.EPVA.B3.SB4 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	
	3.EPVA.B3.SB5 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.	
	3.EPVA.B3.SB6 Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
3.EPVA.CE4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	12,5
	3.EPVA.CE4.CR2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	50 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
3.EPVA.CE5	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.	12,5
	3.EPVA.CE5.CR2 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.	100 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
3.EPVA.CE8	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.	12,5
	3.EPVA.CE8.CR2 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.	33,33 MEDIA PONDERADA
	3.EPVA.CE8.CR3 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.	33,33 MEDIA PONDERADA

### Introducción de las características de la materia

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico. La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado. Los saberes básicos de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. El segundo,

denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. Por último, el bloque «Imagen y comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

### Metodología y estrategias metodológicas

Para conseguir mayor claridad y orden en la iniciación del alumno en esta área, cada unidad se estructura de la siguiente manera: Una introducción nos adentra en el tema, a continuación, una actividad intenta despertar la curiosidad para, tras una breve reflexión, entrar en los contenidos o aspectos principales. Después se realizará un resumen de la unidad, unas actividades complementarias que de refuerzo o ampliación y un apartado con ejemplos del tema en distintos aspectos de la actividad humana.

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad del alumno, basada en la observación, la relación entre conocimientos, el análisis y comprobación de los mismos y el intercambio de puntos de vista. El profesor debe actuar como elemento canalizador y dinamizador planteando una amplia gama de situaciones que ayuden al alumno a relacionar los conocimientos, los objetivos y los temas transversales, en cada caso. Tanto el manual como las prácticas personales quieren ser instrumentos útiles que ayuden al aprendizaje, el aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Además de la actividad individual, es muy conveniente plantear propuestas en equipo con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

La asignatura es eminentemente práctica, por ello, todo lo que ayude a dinamizar la asignatura se incorporará al aula, en tal sentido, es muy importante que se traiga el material al aula para no entorpecer la dinámica de la clase. En todo momento y en la medida de lo posible, se relacionarán los contenidos específicos de esta área con los de otras para su mejor comprensión y enriquecimiento global del alumno reforzando y completando los pilares del conocimiento.

Se graduarán las actividades en diferentes niveles de dificultad y si es necesario se le cambiará la actividad tratando los contenidos a un nivel más básico para preparar al alumno a conseguir los objetivos programados, a nivel de grupo se reflexionará a priori sobre el grado de dificultad, ello permitirá establecer prioridades, distribuir el tiempo de acuerdo con ellas y fijar unos mínimos para todos los alumnos sin que ello suponga necesariamente que el conjunto de ellos ha de lograr los mismos aprendizajes y en el mismo grado para todo tipo de conocimiento.

Se fomentarán actividades de aprendizaje variadas que permitan distintas modalidades o vías, se utilizarán materiales diversos, se agruparán los alumnos de distintos modos combinando el trabajo individual con el trabajo en grupo. En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno. En referencia a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético, de esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

#### Situaciones de Aprendizaje

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. [2022/6659]

"Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos

pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado"

### Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

En las actividades de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales se emplearán los materiales o recursos específicos propios de la materia. En las unidades particulares de dibujo técnico se utilizarán las plantillas y el compás o bigotera, tizas de colores (que van aclarando los pasos seguidos) software específico, etc. En los contenidos de diseño gráfico, industrial, interiorismo e infografía de nuestros alumnos de 4º de E.S.O. y en ocasiones especiales los alumnos de 2º E.S.O. es necesario la utilización del aula "Althia" de informática con objeto de obtener una formación más actualizada en lo que al campo del diseño se refiere.

En la materia de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales se plantea una estructura de taller, tal estructura tiene tres características que la distinguen de otras:

1. En el proceso de enseñanza aprendizaje se establece un tipo de relación profesor/alumno distinto, que permite llevar a término un seguimiento de cerca del trabajo de los alumnos. Ellos mismos están más implicados en las tareas al trabajar en estrecha relación junto a los trabajos de sus compañeros con la amplitud de miras y ayuda que ello supone.

2. La estructuración del espacio es diferente respecto a las demás aulas y permite adecuarse a las necesidades de esta materia

3. El docente encamina su labor profesional en equipo, en colaboración con otros profesionales, técnicos o artesanos. En lo referente al espacio físico del taller deben quedar zonas bien diferenciadas:

- Una para el trabajo con materiales y herramientas, con mesas resistentes, caballetes, espacios abiertos para trabajos de grandes dimensiones y agua corriente.

- Otra con mesas y taburetes para escribir, dibujar, trabajar en grupo, leer, mirar fotografías, guardar material de uso común y disponer del tórculo

- Dispondrá el aula de estanterías para que los alumnos expongan y almacenen sus trabajos. Mención especial merece el horno cerámico que está situado en una zona aislada del aula debido al peligro que supone cuando está encendido

La programación está estudiada para contemplar las diferencias individuales de capacidades, motivación e intereses de los alumnos. Para ello es necesaria una acción abierta de los profesores, de forma que tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos puedan variar según las necesidades específicas del aula. Algunos aspectos de nuestra área exigen una comprensión muy específica tales como la visión espacial o un punto de vista propio sobre las propuestas de clase.

## Materiales y recursos didácticos

Los alumnos de la E.S.O. y Bachillerato no disponen de libros de texto, por lo que la experiencia docente, el material que se elabore y el material bibliográfico serán un manual-guía para el profesor que irá abarcando su contenido teniendo en cuenta el proceso de enseñanza aprendizaje de cada alumno y coordinando su temporalización con otras áreas siempre que sea posible. Es necesaria la visualización de diferentes imágenes ya sea a través de vídeos, archivos digitales, ordenadores, transparencias, pizarras digitales, imágenes de revistas, incluso trabajos de otros compañeros de años anteriores (esto les motiva mucho al ver una posibilidad más próxima de realizarlos ellos también). Los trabajos que ellos mismos realizan se exponen en el aula para recreación y observación de sus compañeros, durante el curso se considerará hacer una exposición de los mejores trabajos en un aula de instituto.

La atención a la diversidad se contempla también en la estructuración de los materiales utilizados, la estructuración de los contenidos de cada tema abre un amplio campo a la diversidad en las metas a alcanzar y las propuestas de trabajos de creación. Además, se prestan a una diferencia de concepción, de realización y de acabado de modo que todos los alumnos, individualmente o en grupo, puedan servirse de los conocimientos adquiridos como su medio de expresión plástica. Por otra parte, el uso de materiales de refuerzo o ampliación (adaptaciones curriculares) permite igualmente atender a la diversidad. Estableceremos una serie de objetivos que persigan esa atención a las diferencias individuales de los alumnos y alumnas, y seleccionaremos los materiales curriculares complementarios que nos ayuden a alcanzar esos objetivos. En la materias de Educación Plástica, Proyectos de Artes Plásticas y Visuales y Expresión Artística tendremos unos mínimos que los alumnos deben ir consiguiendo en la medida de lo posible y al ritmo individual de cada alumno, llevando su seguimiento en el aula cada día.

Los aspectos básicos de partida son los siguientes:

- Idoneidad del material utilizado
- Posibilidad de realización (tiempo, espacio, material...)
- Forma que el material adopte según su uso
- Comodidad en el manejo
- Estabilidad y promoción
- Durabilidad
- Aspectos estéticos

## Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad

En general se puede decir que las pautas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación, será muy importante, para una buena atención a la diversidad, contar con la ayuda y colaborar

conjuntamente con el Equipo de Orientación del centro, que nos guiará en la metodología a seguir con alumnos con necesidades educativas especiales.

En función de las necesidades que plantean la respuesta a la diversidad de los alumnos y la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje, se podrán articular, igualmente, las siguientes variantes de agrupamiento de los alumnos:

- Pequeño grupo (apoyo): Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.

- Agrupamiento: Respuesta puntual a diferencias en nivel de conocimientos, ritmo de aprendizaje, intereses y motivaciones.

- Talleres: Respuesta a diferencias en intereses y motivaciones en función de la naturaleza de las actividades.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

### Actividades complementarias

+ Día internacional de eliminación de la violencia contra la Mujer (25 de noviembre)

Propuesta didáctica:

Role-playing o juego de roles, dinámica simulando situaciones de la vida real y que resulta útil para trabajar la igualdad de oportunidades. Formamos grupos de 3 o 4 personas y repartimos las tarjetas de role-playing para representar diferentes personajes, los alumnos dibujarán nuestras propias tarjetas. Damos de 15 a 20 minutos para preparar las situaciones representadas en las tarjetas. Es importante ayudar al grupo a comprender la situación y recordar que, aunque se puede añadir humor, las situaciones representan injusticias y desigualdades que requieren cierta seriedad.

+ Día de la Constitución española (6 de diciembre)

Propuesta didáctica:

Representación gráfica de un artículo de la Constitución española

+ Día escolar de la No Violencia y de la Paz (30 de enero)

Propuesta didáctica:

Trabajos de cartelería referido al día

+ Día internacional de la Mujer (8 de marzo)

Propuesta didáctica:

Actividad en clase relacionada con la presencia de la mujer en las artes a lo largo de la historia del Arte

+ Día internacional del Libro (23 de abril)

Propuesta didáctica:

Diseño la portada de un libro partiendo de un título conocido entre el público

+ Día de Europa (9 de mayo)

Propuesta didáctica:

Trabajo grupal, partiendo de un mapa mudo de la comunidad europea, representar mediante iconos las características más destacables de cada uno de ellos

Actividades extraescolares

Desde el departamento de Artes Plásticas se proponen algunas de estas salidas en para Abril /Mayo de 2024, la realización de las mismas esta sujeta tanto a la disponibilidad del alumnado, miembros del departamento y al cumplimiento de la programación didáctica del departamento

<b>Museo Municipal de Valdepeñas</b>	3º y 4º	Valdepeñas	2º trimestre	Conocer a través de una visita guiada el fondo artístico del museo y conocer diferentes estilos artísticos
<b>Visita Museo Reina Sofía</b>	4º y Bachillerato	Madrid	2º trimestre o 3º trimestre	Conocer la colección permanente del museo destacando un núcleo de obras de grandes artistas españoles del siglo XX, especialmente Pablo Picasso, Salvador Dalí y Joan Miró, representados ampliamente y con algunas de sus mejores obras.
<b>Visita Toledo</b>	4º	Toledo	2º trimestre o 3º trimestre	Visitar a través de una visita guiada la Catedral de Toledo, Santo Tomé (Entierro del señor de Orgaz), Sinagoga del Tránsito terminando con un paseo por la Judería

## PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE ALUMNOS, CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Procedimientos de evaluación

1) Para la entrega, por parte del alumnado de las láminas de dibujo o tareas en general, se fijará una fecha de entrega que se deberá de respetar en la plataforma EducamosCLM, para que, tanto alumnos como padres o tutores legales tengan conocimiento del proceso enseñanza-aprendizaje que se está llevando a cabo. Aquellas tareas que no se lleguen a

entregar tendrán una calificación de "0" en sus criterios de calificación correspondientes, y deberán de ser entregadas correctamente para poder ser superadas.

2) En el desarrollo de las láminas y actividades específicas de nuestras materias se recuerda la importancia de una adecuada presentación (con márgenes y cajetín cuando así se pida) y respetar el formato y gramaje del papel determinado en cada caso.

3) Todas las láminas, actividades y trabajos entregados deben ir identificados con los datos del alumno/a en el lugar señalado por el profesor. Si estos documentos son presentados con una identificación incompleta o enmiendas en el nombre y apellidos del alumno/a o si se detecta alguna manipulación, no serán calificados salvo que se justifique adecuadamente y que el profesor constate mediante la prueba que considere que los criterios de calificación han sido realmente adquiridos por el alumno.

4) Las láminas correspondientes a los contenidos de dibujo técnico se podrán presentar delineadas a tinta con carácter obligatorio o voluntario, según lo determine el profesor correspondiente y podrá suponer una mayor nota en los criterios de evaluación

5) Se podrán plantear algunas actividades voluntarias como tareas de ampliación, atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje en el aula.

#### Criterios de calificación

1. Los criterios de calificación de esta materia se obtendrán en base a diferentes instrumentos de evaluación para determinar el grado de adquisición de los descriptores operativos o de los criterios de evaluación. La calificación de cada trimestre será la nota media de los criterios de evaluación ponderada en función de su peso

2. La calificación del curso será la media aritmética de la calificación de los 3 trimestres que lo componen.

3. En el caso de recuperar una unidad o una evaluación suspensa, se recalculará la calificación de dicha evaluación, introduciendo la nueva calificación de los criterios de evaluación superados.

Como instrumentos de evaluación para evaluar por competencias y criterios de calificación, los miembros del departamento podrán optar por una de estas tres opciones:

a) Emplear programas de evaluación educativa desarrollados por terceros (iDoceo, Additio, Clic kEDU...), que cumplan con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

b) Usar la hoja de cálculo diseñada por el profesor y que cumpla con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

c) Cuaderno de evaluación EducamosCLM

NOTAS LOMLOE NI,EP,C,R y E

Seleccionar carpeta

NOTAS CUADERNO EVALUACIÓN >

Tipo textual ▾

**Intervalos de valores**

Incluido Desde	Hasta	Incluido Valor
0.00	2.00	NI (No Iniciado)
2.01	4.49	EP (En Proceso)
4.50	6.99	C (Conseguido)
7.00	8.99	R (Relevante)
9.00	10.00	E (Excelente)

Texto

NOTAS DELPHOS LOMLOE

Seleccionar carpeta

NOTAS DELPHOS >

Tipo textual ▾

**Intervalos de valores**

Incluido Desde	Hasta	Incluido Valor
0.00	4.49	Insuficiente
4.50	5.99	Suficiente
6.00	6.99	Bien
7.00	8.99	Notable
9.00	10.00	Sobresaliente

## ACLARACIONES SOBRE CALIFICACIÓN en E.S.O. y BACHILLERATO

La nota final de junio en la convocatoria ordinaria se calculará mediante la media aritmética de las tres evaluaciones, incluyendo dos decimales. Para aprobar la asignatura será necesario obtener una nota media igual o superior a “cinco” (por redondeo a partir del 4.5).

Será necesario realizar correctamente todas las láminas y/o exámenes de cada evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria; la nota final de la evaluación se podrá obtener mediante tres formas:

- a) Mediante una prueba de conocimientos basada en los criterios de evaluación impartidos en clase.
- b) A través de la entrega de todas las láminas con los ejercicios correctamente resueltos de los criterios de calificación aplicados.
- c) Combinado las dos opciones anteriores, prueba de conocimiento y entrega de láminas en la que se superen los criterios de calificación.

\* Cualquiera de estas tres opciones de evaluación por la que opte el profesor del departamento, se aplicarán a los grupos y cursos que considere el docente que imparta la materia, pudiendo variarla si así lo considera.

Los profesores del departamento de Artes Plásticas, cuando sea necesario, deberán informar a los alumnos en la entrega de trabajos, supervisar y corregir con la mayor frecuencia posible dichas actividades, ofreciendo ayuda, tanto a los alumnos como a las familias sobre cualquier problema informático o técnico que puedan tener y ofreciéndoles vías alternativas.

En los casos más extremos, en los que no se disponga de ningún medio informático en el hogar, se podrá llegar a facilitar un ordenador del centro, con el visto bueno del equipo directivo, e informando previamente al tutor del alumno/a y éste al responsable del centro.

## Criterios de recuperación y materias pendientes

El jefe de departamento será el responsable de notificar personalmente a todos alumnos con alguna materia pendiente, para ello empleará una hoja de control, en la que el alumno deberá de firmar e indicar la fecha en la que ha sido notificado de todo el proceso de recuperación y del día, lugar y hora fijado para la prueba práctica.

La prueba práctica de recuperación, que estará basada el material que se le facilite al alumno, será establecida para los meses de abril o mayo de 2025, evitando el solapamiento con otros exámenes o actividades, cada cuatro o seis semanas desde la entrega del plan de actividades de recuperación (mes de noviembre de 2023), el jefe del departamento se entrevistará con los alumnos para verificar que están preparando la recuperación y atender posibles dudas o sugerencias, quedando reflejado en la hoja de control; se informará a las familias si se sospecha que no está trabajando en ella.

No se podrá recuperar la materia mediante la entrega de actividades, dado que no podemos verificar la autoría de las mismas por parte del alumno suspenso, por ello tendrán que demostrar los conocimientos adquiridos mediante una prueba práctica presencial supervisada por el profesorado del departamento.

1	Unidad de Programación: PRIMERA EVALUACIÓN (BLOQUE 1 y BLOQUE 2)	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	4.EXA.B1.SB1	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	
	4.EXA.B1.SB2	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.	
	4.EXA.B1.SB3	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	
	4.EXA.B1.SB4	Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	
	4.EXA.B1.SB5	Grafiti y pintura mural.	
	4.EXA.B1.SB6	Técnicas básicas de creación de volúmenes.	
	4.EXA.B1.SB7	El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	
	4.EXA.B1.SB8	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	
	4.EXA.B1.SB9	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
4.EXA.CE1	Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.		25
	4.EXA.CE1.CR1	Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	50
	4.EXA.CE1.CR2	Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	50
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
4.EXA.CE2	Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.		25
	4.EXA.CE2.CR1	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	50
	4.EXA.CE2.CR2	Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	50

2	Unidad de Programación: SEGUNDA EVALUACIÓN (BLOQUE 4)	2ª Evaluación	
<b>Saberes básicos:</b>			
4.EXA.B1.SB1	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.		
4.EXA.B1.SB2	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.		
4.EXA.B1.SB3	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.		
4.EXA.B1.SB4	Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.		
4.EXA.B1.SB5	Grafiti y pintura mural.		
4.EXA.B1.SB6	Técnicas básicas de creación de volúmenes.		
4.EXA.B1.SB7	El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.		
4.EXA.B1.SB8	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.		
4.EXA.B1.SB9	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
4.EXA.CE4	Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	25	
4.EXA.CE4.CR1	Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.EXA.CE4.CR2	Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.EXA.CE4.CR3	Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	33,33	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: TERCERA EVALUACIÓN (BLOQUE 3)	Final	
<b>Saberes básicos:</b>			
4.EXA.B2.SB1	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.		
4.EXA.B2.SB10	Técnicas básicas de animación.		
4.EXA.B2.SB11	Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.		
4.EXA.B2.SB2	Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.		
4.EXA.B2.SB3	Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.		
4.EXA.B2.SB4	Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.		
4.EXA.B2.SB5	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.		
4.EXA.B2.SB6	Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.		
4.EXA.B2.SB7	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).		
4.EXA.B2.SB8	Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.		
4.EXA.B2.SB9	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
4.EXA.CE3	Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	25	
4.EXA.CE3.CR1	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	50	MEDIA PONDERADA
4.EXA.CE3.CR2	Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	50	MEDIA PONDERADA

### Introducción de las características de la materia

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad,

toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, la asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

### Metodología y estrategias metodológicas

Para conseguir mayor claridad y orden en la iniciación del alumno en esta área, cada unidad se estructura de la siguiente manera: Una introducción nos adentra en el tema, a continuación, una actividad intenta despertar la curiosidad para, tras una breve reflexión, entrar en los contenidos o aspectos principales. Después se realizará un resumen de la unidad, unas actividades complementarias que de refuerzo o ampliación y un apartado con ejemplos del tema en distintos aspectos de la actividad humana.

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad del alumno, basada en la observación, la relación entre conocimientos, el análisis y comprobación de los mismos y el intercambio de puntos de vista. El profesor debe actuar como elemento canalizador y

dinamizador planteando una amplia gama de situaciones que ayuden al alumno a relacionar los conocimientos, los objetivos y los temas transversales, en cada caso. Tanto el manual como las prácticas personales quieren ser instrumentos útiles que ayuden al aprendizaje, el aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Además de la actividad individual, es muy conveniente plantear propuestas en equipo con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

La asignatura es eminentemente práctica, por ello, todo lo que ayude a dinamizar la asignatura se incorporará al aula, en tal sentido, es muy importante que se traiga el material al aula para no entorpecer la dinámica de la clase. En todo momento y en la medida de lo posible, se relacionarán los contenidos específicos de esta área con los de otras para su mejor comprensión y enriquecimiento global del alumno reforzando y completando los pilares del conocimiento.

Se graduarán las actividades en diferentes niveles de dificultad y si es necesario se le cambiará la actividad tratando los contenidos a un nivel más básico para preparar al alumno a conseguir los objetivos programados, a nivel de grupo se reflexionará a priori sobre el grado de dificultad, ello permitirá establecer prioridades, distribuir el tiempo de acuerdo con ellas y fijar unos mínimos para todos los alumnos sin que ello suponga necesariamente que el conjunto de ellos ha de lograr los mismos aprendizajes y en el mismo grado para todo tipo de conocimiento.

Se fomentarán actividades de aprendizaje variadas que permitan distintas modalidades o vías, se utilizarán materiales diversos, se agruparán los alumnos de distintos modos combinando el trabajo individual con el trabajo en grupo. En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno. En referencia a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético, de esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

### Situaciones de Aprendizaje

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. [2022/6659]

"Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado"

### Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

En las actividades de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales se emplearán los materiales o recursos específicos propios de la materia. En las unidades particulares de dibujo técnico se utilizarán las plantillas y el compás o bigotera, tizas de colores (que van aclarando los pasos seguidos) software específico, etc. En los contenidos de diseño gráfico, industrial, interiorismo e infografía de nuestros alumnos de 4º de E.S.O. y en ocasiones especiales los alumnos de 2º E.S.O. es necesario la utilización del aula "Althia" de informática con objeto de obtener una formación más actualizada en lo que al campo del diseño se refiere.

En la materia de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales se plantea una estructura de taller, tal estructura tiene tres características que la distinguen de otras:

1. En el proceso de enseñanza aprendizaje se establece un tipo de relación profesor/alumno distinto, que permite llevar a término un seguimiento de cerca del trabajo de los alumnos. Ellos mismos están más implicados en las tareas al trabajar en estrecha relación junto a los trabajos de sus compañeros con la amplitud de miras y ayuda que ello supone.

2. La estructuración del espacio es diferente respecto a las demás aulas y permite adecuarse a las necesidades de esta materia

3. El docente encamina su labor profesional en equipo, en colaboración con otros profesionales, técnicos o artesanos. En lo referente al espacio físico del taller deben quedar zonas bien diferenciadas:

- Una para el trabajo con materiales y herramientas, con mesas resistentes, caballetes, espacios abiertos para trabajos de grandes dimensiones y agua corriente.

- Otra con mesas y taburetes para escribir, dibujar, trabajar en grupo, leer, mirar fotografías, guardar material de uso común y disponer del tórculo

- Dispondrá el aula de estanterías para que los alumnos expongan y almacenen sus trabajos. Mención especial merece el horno cerámico que está situado en una zona aislada del aula debido al peligro que supone cuando está encendido

La programación está estudiada para contemplar las diferencias individuales de capacidades, motivación e intereses de los alumnos. Para ello es necesaria una acción abierta de los profesores, de forma que tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos puedan variar según las necesidades específicas del aula. Algunos aspectos de nuestra área exigen una comprensión muy específica tales como la visión espacial o un punto de vista propio sobre las propuestas de clase.

#### Materiales y recursos didácticos

Los alumnos de la E.S.O. y Bachillerato no disponen de libros de texto, por lo que la experiencia docente, el material que se elabore y el material bibliográfico serán un manual-guía para el profesor que irá abarcando su contenido teniendo en cuenta el proceso de enseñanza aprendizaje de cada alumno y coordinando su temporalización con otras áreas siempre que sea posible. Es necesaria la visualización de diferentes imágenes ya sea a través de vídeos, archivos digitales, ordenadores, transparencias, pizarras digitales, imágenes de revistas, incluso trabajos de otros compañeros de años anteriores (esto les motiva mucho al ver una posibilidad más próxima de realizarlos ellos también). Los trabajos que ellos mismos realizan se exponen en el aula para recreación y observación de sus compañeros, durante el curso se considerará hacer una exposición de los mejores trabajos en un aula de instituto.

La atención a la diversidad se contempla también en la estructuración de los materiales utilizados, la estructuración de los contenidos de cada tema abre un amplio campo a la diversidad en las metas a alcanzar y las propuestas de trabajos de creación. Además, se prestan a una diferencia de concepción, de realización y de acabado de modo que todos los alumnos, individualmente o en grupo, puedan servirse de los conocimientos adquiridos como su medio de expresión plástica. Por otra parte, el uso de materiales de refuerzo o ampliación (adaptaciones curriculares) permite igualmente atender a la diversidad. Estableceremos una serie de objetivos que persigan esa atención a las diferencias individuales de los alumnos y alumnas, y seleccionaremos los materiales curriculares complementarios que nos ayuden a alcanzar esos objetivos. En la materias de Educación Plástica, Proyectos de Artes Plásticas y Visuales y Expresión Artística tendremos unos mínimos que los alumnos deben ir consiguiendo en la medida de lo posible y al ritmo individual de cada alumno, llevando su seguimiento en el aula cada día.

Los aspectos básicos de partida son los siguientes:

- Idoneidad del material utilizado
- Posibilidad de realización (tiempo, espacio, material...)
- Forma que el material adopte según su uso
- Comodidad en el manejo
- Estabilidad y promoción
- Durabilidad
- Aspectos estéticos

## Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad

En general se puede decir que las pautas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación, será muy importante, para una buena atención a la diversidad, contar con la ayuda y colaborar conjuntamente con el Equipo de Orientación del centro, que nos guiará en la metodología a seguir con alumnos con necesidades educativas especiales.

En función de las necesidades que plantean la respuesta a la diversidad de los alumnos y la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje, se podrán articular, igualmente, las siguientes variantes de agrupamiento de los alumnos:

- Pequeño grupo (apoyo): Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.
- Agrupamiento: Respuesta puntual a diferencias en nivel de conocimientos, ritmo de aprendizaje, intereses y motivaciones.
- Talleres: Respuesta a diferencias en intereses y motivaciones en función de la naturaleza de las actividades.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

### Actividades complementarias

+ Día internacional de eliminación de la violencia contra la Mujer (25 de noviembre)

Propuesta didáctica:

Role-playing o juego de roles, dinámica simulando situaciones de la vida real y que resulta útil para trabajar la igualdad de oportunidades. Formamos grupos de 3 o 4 personas y repartimos las tarjetas de role-playing para representar diferentes personajes, los alumnos dibujarán nuestras propias tarjetas. Damos de 15 a 20 minutos para preparar las situaciones representadas en las tarjetas. Es importante ayudar al grupo a comprender la situación y recordar que, aunque se puede añadir humor, las situaciones representan injusticias y desigualdades que requieren cierta seriedad.

+ Día de la Constitución española (6 de diciembre)

Propuesta didáctica:

Representación gráfica de un artículo de la Constitución española

+ Día escolar de la No Violencia y de la Paz (30 de enero)

Propuesta didáctica:

Trabajos de cartelería referido al día

+ Día internacional de la Mujer (8 de marzo)

Propuesta didáctica:

Actividad en clase relacionada con la presencia de la mujer en las artes a lo largo de la historia del Arte

+ Día internacional del Libro (23 de abril)

Propuesta didáctica:

Diseño la portada de un libro partiendo de un título conocido entre el público

+ Día de Europa (9 de mayo)

Propuesta didáctica:

Trabajo grupal, partiendo de un mapa mudo de la comunidad europea, representar mediante iconos las características más destacables de cada uno de ellos

Actividades extraescolares

Desde el departamento de Artes Plásticas de proponen algunas de estas salidas en para Abril /Mayo de 2024, la realización de las mismas esta sujeta tanto a la disponibilidad del alumnado, miembros del departamento y al cumplimiento de la programación didáctica del departamento

<b>Museo Municipal de Valdepeñas</b>	3º y 4º	Valdepeñas	2º trimestre	Conocer a través de una visita guiada el fondo artístico del museo y conocer diferentes estilos artísticos
<b>Visita Museo Reina Sofía</b>	4º y Bachillerato	Madrid	2º trimestre o 3º trimestre	Conocer la colección permanente del museo destacando un núcleo de obras de grandes artistas españoles del siglo XX, especialmente Pablo Picasso, Salvador Dalí y Joan Miró, representados ampliamente y con algunas de sus mejores obras.
<b>Visita Toledo</b>	4º	Toledo	2º trimestre o 3º trimestre	Visitar a través de una visita guiada la Catedral de Toledo, Santo Tomé (Entierro del señor de Orgaz), Sinagoga del Tránsito terminando con un paseo por la Judería

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE ALUMNOS, CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

## Procedimientos de evaluación

- 1) Para la entrega, por parte del alumnado de las láminas de dibujo o tareas en general, se fijará una fecha de entrega que se deberá de respetar en la plataforma EducamosCLM, para que, tanto alumnos como padres o tutores legales tengan conocimiento del proceso enseñanza-aprendizaje que se está llevando a cabo. Aquellas tareas que no se lleguen a entregar tendrán una calificación de "0" en sus criterios de calificación correspondientes, y deberán de ser entregadas correctamente para poder ser superadas.
- 2) En el desarrollo de las láminas y actividades específicas de nuestras materias se recuerda la importancia de una adecuada presentación (con márgenes y cajetín cuando así se pida) y respetar el formato y gramaje del papel determinado en cada caso.
- 3) Todas las láminas, actividades y trabajos entregados deben ir identificados con los datos del alumno/a en el lugar señalado por el profesor. Si estos documentos son presentados con una identificación incompleta o enmiendas en el nombre y apellidos del alumno/a o si se detecta alguna manipulación, no serán calificados salvo que se justifique adecuadamente y que el profesor constate mediante la prueba que considere que los criterios de calificación han sido realmente adquiridos por el alumno.
- 4) Las láminas correspondientes a los contenidos de dibujo técnico se podrán presentar delineadas a tinta con carácter obligatorio o voluntario, según lo determine el profesor correspondiente y podrá suponer una mayor nota en los criterios de evaluación
- 5) Se podrán plantear algunas actividades voluntarias como tareas de ampliación, atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje en el aula.

## Criterios de calificación

1. Los criterios de calificación de esta materia se obtendrán en base a diferente instrumentos de evaluación para determinar el grado de adquisición de los descriptores operativos o de los criterios de evaluación. La calificación de cada trimestre será la nota media de los criterios de evaluación ponderada en función de su peso
2. La calificación del curso será la media aritmética de la calificación de los 3 trimestres que lo componen.
3. En el caso de recuperar una unidad o una evaluación suspensa, se recalculará la calificación de dicha evaluación, introduciendo la nueva calificación de los criterios de evaluación superados.

Como instrumentos de evaluación para evaluar por competencias y criterios de calificación, los miembros del departamento podrán optar por una de estas tres opciones:

- a) Emplear programas de evaluación educativa desarrollados por terceros (iDoceo, Additio, Clic kEDU...), que cumplan con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

b) Usar la hoja de cálculo diseñada por el profesor y que cumpla con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

c) Cuaderno de evaluación EducamosCLM

NOTAS LOMLOE NI,EP,C,R y E

Seleccionar carpeta

NOTAS CUADERNO EVALUACIÓN >

Tipo textual

Incluido	Desde	Hasta	Incluido	Valor
<input type="checkbox"/>	0.00	2.00	<input type="checkbox"/>	NI (No Iniciado)
<input type="checkbox"/>	2.01	4.49	<input type="checkbox"/>	EP (En Proceso)
<input type="checkbox"/>	4.50	6.99	<input type="checkbox"/>	C (Conseguido)
<input type="checkbox"/>	7.00	8.99	<input type="checkbox"/>	R (Relevante)
<input type="checkbox"/>	9.00	10.00	<input type="checkbox"/>	E (Excelente)

NOTAS DELPHOS LOMLOE

Seleccionar carpeta

NOTAS DELPHOS >

Tipo textual

Incluido	Desde	Hasta	Incluido	Valor
<input type="checkbox"/>	0.00	4.49	<input type="checkbox"/>	Insuficiente
<input type="checkbox"/>	4.50	5.99	<input type="checkbox"/>	Suficiente
<input type="checkbox"/>	6.00	6.99	<input type="checkbox"/>	Bien
<input type="checkbox"/>	7.00	8.99	<input type="checkbox"/>	Notable
<input type="checkbox"/>	9.00	10.00	<input type="checkbox"/>	Sobresaliente

b) Usar la hoja de cálculo diseñada por el profesor y que cumpla con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

c) Cuaderno de evaluación EducamosCLM

## ACLARACIONES SOBRE CALIFICACIÓN en E.S.O. y BACHILLERATO

La nota final de junio en la convocatoria ordinaria se calculará mediante la media aritmética de las tres evaluaciones, incluyendo dos decimales. Para aprobar la asignatura será necesario obtener una nota media igual o superior a “cinco” (por redondeo a partir del 4.5).

Será necesario realizar correctamente todas las láminas y/o exámenes de cada evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria; la nota final de la evaluación se podrá obtener mediante tres formas:

a) Mediante una prueba de conocimientos basada en los criterios de evaluación impartidos en clase.

b) A través de la entrega de todas las láminas con los ejercicios correctamente resueltos de los criterios de calificación aplicados.

c) Combinado las dos opciones anteriores, prueba de conocimiento y entrega de láminas en la que se superen los criterios de calificación.

\* Cualquiera de estas tres opciones de evaluación por la que opte el profesor del departamento, se aplicarán a los grupos y cursos que considere el docente que imparta la materia, pudiendo variarla si así lo considera.

Los profesores del departamento de Artes Plásticas, cuando sea necesario, deberán informar a los alumnos en la entrega de trabajos, supervisar y corregir con la mayor frecuencia posible dichas actividades, ofreciendo ayuda, tanto a los alumnos como a las familias sobre cualquier problema informático o técnico que puedan tener y ofreciéndoles vías alternativas.

En los casos más extremos, en los que no se disponga de ningún medio informático en el hogar, se podrá llegar a facilitar un ordenador del centro, con el visto bueno del equipo directivo, e informando previamente al tutor del alumno/a y éste al responsable del centro.

#### Criterios de recuperación y materias pendientes

El jefe de departamento será el responsable de notificar personalmente a todos alumnos con alguna materia pendiente, para ello empleará una hoja de control, en la que el alumno deberá de firmar e indicar la fecha en la que ha sido notificado de todo el proceso de recuperación y del día, lugar y hora fijado para la prueba práctica.

La prueba práctica de recuperación, que estará basada el material que se le facilite al alumno, será establecida para los meses de abril o mayo de 2025, evitando el solapamiento con otros exámenes o actividades, cada cuatro o seis semanas desde la entrega del plan de actividades de recuperación (mes de noviembre de 2023), el jefe del departamento se entrevistará con los alumnos para verificar que están preparando la recuperación y atender posibles dudas o sugerencias, quedando reflejado en la hoja de control; se informará a las familias si se sospecha que no está trabajando en ella.

No se podrá recuperar la materia mediante la entrega de actividades, dado que no podemos verificar la autoría de las mismas por parte del alumno suspenso, por ello tendrán que demostrar los conocimientos adquiridos mediante una prueba práctica presencial supervisada por el profesorado del departamento.

1	Unidad de Programación: BLOQUE 1 Fundamentos geométricos	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	1.DT1.B1.SB1	Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.	
	1.DT1.B1.SB2	Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	
	1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	
	1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.	
	1.DT1.B1.SB5	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	
	1.DT1.B1.SB6	Tangencias básicas. Curvas técnicas.	
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.CE1	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		20
	1.DT1.CE1.CR1	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	100 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.CE2	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		20
	1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana	33,33 MEDIA PONDERADA
	1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	33,33 MEDIA PONDERADA
	1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución	33,33 MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: BLOQUE 2 Geometría proyectiva BLOQUE 3 NORMALIZACIÓN	2ª Evaluación	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B2.SB1	Fundamentos de la geometría proyectiva.		
1.DT1.B2.SB2	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.		
1.DT1.B2.SB3	Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.		
1.DT1.B2.SB4	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.		
1.DT1.B2.SB5	Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.		
1.DT1.B2.SB6	Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.		
1.DT1.B3.SB1	Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.		
1.DT1.B3.SB2	Formatos. Doblado de planos.		
1.DT1.B3.SB3	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.		
1.DT1.B3.SB4	Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.CE3	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	20	
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	20	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	20	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos	20	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica	20	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20	MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.CE4	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	20	
1.DT1.CE4.CR1	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	50	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo	50	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: BLOQUE 4 Sistemas CAD	Ordinaria
<b>Saberes básicos:</b>		
1.DT1.B4.SB1	Aplicaciones vectoriales 2D-3D.	
1.DT1.B4.SB2	Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	
1.DT1.B4.SB3	Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	
1.DT1.B4.SB4	Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
1.DT1.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones	20
1.DT1.CE5.CR1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas	50 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE5.CR2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo	50 MEDIA PONDERADA

### Introducción de las características de la materia

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

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

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

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones. Todo ello, permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no son posibles con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

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

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

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas: En el bloque «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

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

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

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

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

## Metodología y estrategias metodológicas

Para conseguir mayor claridad y orden en la iniciación del alumno en esta área, cada unidad se estructura de la siguiente manera: Una introducción nos adentra en el tema, a continuación, una actividad intenta despertar la curiosidad para, tras una breve reflexión, entrar en los contenidos o aspectos principales. Después se realizará un resumen de la unidad, unas actividades complementarias que de refuerzo o ampliación y un apartado con ejemplos del tema en distintos aspectos de la actividad humana.

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad del alumno, basada en la observación, la relación entre conocimientos, el análisis y comprobación de los mismos y el intercambio de puntos de vista. El profesor debe actuar como elemento canalizador y dinamizador planteando una amplia gama de situaciones que ayuden al alumno a relacionar los conocimientos, los objetivos y los temas transversales, en cada caso. Tanto el manual como las prácticas personales quieren ser instrumentos útiles que ayuden al aprendizaje, el aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Además de la actividad individual, es muy conveniente plantear propuestas en equipo con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

La asignatura es eminentemente práctica, por ello, todo lo que ayude a dinamizar la asignatura se incorporará al aula, en tal sentido, es muy importante que se traiga el material al aula para no entorpecer la dinámica de la clase. En todo momento y en la medida de lo posible, se relacionarán los contenidos específicos de esta área con los de otras para su mejor comprensión y enriquecimiento global del alumno reforzando y completando los pilares del conocimiento.

Se graduarán las actividades en diferentes niveles de dificultad y si es necesario se le cambiará la actividad tratando los contenidos a un nivel más básico para preparar al alumno a conseguir los objetivos programados, a nivel de grupo se reflexionará a priori sobre el grado de dificultad, ello permitirá establecer prioridades, distribuir el tiempo de acuerdo con ellas y fijar unos mínimos para todos los alumnos sin que ello suponga necesariamente que el conjunto de ellos ha de lograr los mismos aprendizajes y en el mismo grado para todo tipo de conocimiento.

Se fomentarán actividades de aprendizaje variadas que permitan distintas modalidades o vías, se utilizarán materiales diversos, se agruparán los alumnos de distintos modos combinando el trabajo individual con el trabajo en grupo. En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno. En referencia a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la

creatividad y el goce estético, de esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

### Situaciones de Aprendizaje

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. [2022/6659]

"Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado"

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE ALUMNOS, CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Procedimientos de evaluación

1) Para la entrega, por parte del alumnado de las láminas de dibujo o tareas en general, se fijará una fecha de entrega que se deberá de respetar en la plataforma EducamosCLM, para que, tanto alumnos como padres o tutores legales tengan conocimiento del proceso enseñanza-aprendizaje que se está llevando a cabo. Aquellas tareas que no se lleguen a entregar tendrán una calificación de "0" en sus criterios de calificación correspondientes, y deberán de ser entregadas correctamente para poder ser superadas.

2) En el desarrollo de las láminas y actividades específicas de nuestras materias se recuerda la importancia de una adecuada presentación (con márgenes y cajetín cuando así se pida) y respetar el formato y gramaje del papel determinado en cada caso.

3) Todas las láminas, actividades y trabajos entregados deben ir identificados con los datos del alumno/a en el lugar señalado por el profesor. Si estos documentos son presentados con una identificación incompleta o enmiendas en el nombre y apellidos del alumno/a o si se detecta alguna manipulación, no serán calificados salvo que se justifique adecuadamente y

que el profesor constate mediante la prueba que considere que los criterios de calificación han sido realmente adquiridos por el alumno.

4) Las láminas correspondientes a los contenidos de dibujo técnico se podrán presentar delineadas a tinta con carácter obligatorio o voluntario, según lo determine el profesor correspondiente y podrá suponer una mayor nota en los criterios de evaluación

5) Se podrán plantear algunas actividades voluntarias como tareas de ampliación, atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje en el aula.

### Criterios de calificación

1. Los criterios de calificación de esta materia se obtendrán en base a diferentes instrumentos de evaluación para determinar el grado de adquisición de los descriptores operativos o de los criterios de evaluación. La calificación de cada trimestre será la nota media de los criterios de evaluación ponderada en función de su peso

2. La calificación del curso será la media aritmética de la calificación de los 3 trimestres que lo componen.

3. En el caso de recuperar una unidad o una evaluación suspensa, se recalculará la calificación de dicha evaluación, introduciendo la nueva calificación de los criterios de evaluación superados.

Como instrumentos de evaluación para evaluar por competencias y criterios de calificación, los miembros del departamento podrán optar por una de estas tres opciones:

a) Emplear programas de evaluación educativa desarrollados por terceros (iDoceo, Additio, Clic kEDU...), que cumplan con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

b) Usar la hoja de cálculo diseñada por el profesor y que cumpla con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

c) Cuaderno de evaluación EducamosCLM

NOTAS LOMLOE NI,EP,C,R y E

Seleccionar carpeta

NOTAS CUADERNO EVALUACIÓN >

---

Tipo textual ▾

**Intervalos de valores**

Incluido	Desde	Hasta	Incluido	Valor
<input type="checkbox"/>	0.00	2.00	<input type="checkbox"/>	NI (No Iniciado)
<input type="checkbox"/>	2.01	4.49	<input type="checkbox"/>	EP (En Proceso)
<input type="checkbox"/>	4.50	6.99	<input type="checkbox"/>	C (Conseguido)
<input type="checkbox"/>	7.00	8.99	<input type="checkbox"/>	R (Relevante)
<input type="checkbox"/>	9.00	10.00	<input type="checkbox"/>	E (Excelente)

Texto

NOTAS DELPHOS LOMLOE

Seleccionar carpeta

NOTAS DELPHOS >

---

Tipo textual ▾

**Intervalos de valores**

Incluido	Desde	Hasta	Incluido	Valor
<input type="checkbox"/>	0.00	4.49	<input type="checkbox"/>	Insuficiente
<input type="checkbox"/>	4.50	5.99	<input type="checkbox"/>	Suficiente
<input type="checkbox"/>	6.00	6.99	<input type="checkbox"/>	Bien
<input type="checkbox"/>	7.00	8.99	<input type="checkbox"/>	Notable
<input type="checkbox"/>	9.00	10.00	<input type="checkbox"/>	Sobresaliente

## ACLARACIONES SOBRE CALIFICACIÓN en E.S.O. y BACHILLERATO

La nota final de junio en la convocatoria ordinaria se calculará mediante la media aritmética de las tres evaluaciones, incluyendo dos decimales. Para aprobar la asignatura será necesario obtener una nota media igual o superior a “cinco” (por redondeo a partir del 4.5).

Será necesario realizar correctamente todas las láminas y/o exámenes de cada evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria; la nota final de la evaluación se podrá obtener mediante tres formas:

- a) Mediante una prueba de conocimientos basada en los criterios de evaluación impartidos en clase.
- b) A través de la entrega de todas las láminas con los ejercicios correctamente resueltos de los criterios de calificación aplicados.
- c) Combinado las dos opciones anteriores, prueba de conocimiento y entrega de láminas en la que se superen los criterios de calificación.

\* Cualquiera de estas tres opciones de evaluación por la que opte el profesor del departamento, se aplicarán a los grupos y cursos que considere el docente que imparta la materia, pudiendo variarla si así lo considera.

Los profesores del departamento de Artes Plásticas, cuando sea necesario, deberán informar a los alumnos en la entrega de trabajos, supervisar y corregir con la mayor frecuencia posible dichas actividades, ofreciendo ayuda, tanto a los alumnos como a las familias sobre cualquier problema informático o técnico que puedan tener y ofreciéndoles vías alternativas.

En los casos más extremos, en los que no se disponga de ningún medio informático en el hogar, se podrá llegar a facilitar un ordenador del centro, con el visto bueno del equipo directivo, e informando previamente al tutor del alumno/a y éste al responsable del centro.

## Criterios de recuperación y materias pendientes

El jefe de departamento será el responsable de notificar personalmente a todos alumnos con alguna materia pendiente, para ello empleará una hoja de control, en la que el alumno deberá de firmar e indicar la fecha en la que ha sido notificado de todo el proceso de recuperación y del día, lugar y hora fijado para la prueba práctica.

La prueba práctica de recuperación, que estará basada el material que se le facilite al alumno, será establecida para los meses de abril o mayo de 2025, evitando el solapamiento con otros exámenes o actividades, cada cuatro o seis semanas desde la entrega del plan de actividades de recuperación (mes de noviembre de 2023), el jefe del departamento se entrevistará con los alumnos para verificar que están preparando la recuperación y atender posibles dudas o sugerencias, quedando reflejado en la hoja de control; se informará a las familias si se sospecha que no está trabajando en ella.

No se podrá recuperar la materia mediante la entrega de actividades, dado que no podemos verificar la autoría de las mismas por parte del alumno suspenso, por ello tendrán que demostrar los conocimientos adquiridos mediante una prueba práctica presencial supervisada por el profesorado del departamento.

1	Unidad de Programación: BLOQUE 1 Fundamentos geométricos	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	2.DT2.B1.SB1 La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.		
	2.DT2.B1.SB2 Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.		
	2.DT2.B1.SB3 Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.		
	2.DT2.B1.SB4 Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DT2.CE1	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	20	
	2.DT2.CE1.CR1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DT2.CE4	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	20	
	2.DT2.CE4.CR1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DT2.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones	20	
	2.DT2.CE5.CR1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	100	MEDIA ARITMÉTICA

2	Unidad de Programación: BLOQUE 2 Fundamentos geométricos	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	2.DT2.B1.SB1 La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.		
	2.DT2.B1.SB2 Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.		
	2.DT2.B1.SB3 Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.		
	2.DT2.B1.SB4 Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DT2.CE2	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	20	
	2.DT2.CE2.CR1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	33,33	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE2.CR2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	33,33	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE2.CR3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	33,33	MEDIA ARITMÉTICA

3	Unidad de Programación: BLOQUE 3 Geometría proyectiva Normalización	2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	2.DT2.B2.SB1	Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.	
	2.DT2.B2.SB2	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.	
	2.DT2.B2.SB3	Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.	
	2.DT2.B2.SB4	Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	
	2.DT2.B3.SB1	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.	
	2.DT2.B3.SB2	Diseño, ecología y sostenibilidad.	
	2.DT2.B3.SB3	Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.	
	2.DT2.B3.SB4	Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DT2.CE3	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	20	
	2.DT2.CE3.CR1	20	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR2	20	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR3	20	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR4	20	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	20	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: BLOQUE 4 Sistemas CAD	Ordinaria	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	2.DT2.B4.SB1	Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
2.DT2.CE3	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	20	
	2.DT2.CE3.CR1	20	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR2	20	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR3	20	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR4	20	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	20	MEDIA PONDERADA

### Introducción de las características de la materia

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad, en un mundo cada vez más complejo que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir, es decir, como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo. Esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaborar documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

Durante el primer curso se trabajan las competencias relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia.

A lo largo del segundo curso se introduce un bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa. Los elementos del currículo básico de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos. El primer bloque, denominado Geometría, desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los elementos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la

naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico. De manera análoga, el bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque, la Normalización, pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa. El cuarto bloque, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los elementos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

### Metodología y estrategias metodológicas

Para conseguir mayor claridad y orden en la iniciación del alumno en esta área, cada unidad se estructura de la siguiente manera: Una introducción nos adentra en el tema, a continuación, una actividad intenta despertar la curiosidad para, tras una breve reflexión, entrar en los contenidos o aspectos principales. Después se realizará un resumen de la unidad, unas actividades complementarias que de refuerzo o ampliación y un apartado con ejemplos del tema en distintos aspectos de la actividad humana.

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad del alumno, basada en la observación, la relación entre conocimientos, el análisis y comprobación de los mismos y el intercambio de puntos de vista. El profesor debe actuar como elemento canalizador y dinamizador planteando una amplia gama de situaciones que ayuden al alumno a relacionar los conocimientos, los objetivos y los temas transversales, en cada caso. Tanto el manual como las prácticas personales quieren ser instrumentos útiles que ayuden al aprendizaje, el aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Además de la actividad individual, es muy conveniente plantear propuestas en equipo con aspectos prácticos y teóricos, como la realización de proyectos, los estudios sobre elementos del entorno y los debates en el aula.

La asignatura es eminentemente práctica, por ello, todo lo que ayude a dinamizar la asignatura se incorporará al aula, en tal sentido, es muy importante que se traiga el material al aula para no entorpecer la dinámica de la clase. En todo momento y en la medida de lo posible, se relacionarán los contenidos específicos de esta área con los de otras para su mejor comprensión y enriquecimiento global del alumno reforzando y completando los pilares del conocimiento.

Se graduarán las actividades en diferentes niveles de dificultad y si es necesario se le cambiará la actividad tratando los contenidos a un nivel más básico para preparar al alumno a conseguir los objetivos programados, a nivel de grupo se reflexionará a priori sobre el grado de dificultad, ello permitirá establecer prioridades, distribuir el tiempo de acuerdo con ellas y fijar unos mínimos para todos los alumnos sin que ello suponga necesariamente que el conjunto de ellos ha de lograr los mismos aprendizajes y en el mismo grado para todo tipo de conocimiento.

Se fomentarán actividades de aprendizaje variadas que permitan distintas modalidades o vías, se utilizarán materiales diversos, se agruparán los alumnos de distintos modos combinando el trabajo individual con el trabajo en grupo. En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno. En referencia a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético, de esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

### Situaciones de Aprendizaje

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. [2022/6659]

"Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos

pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado"

## PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE ALUMNOS, CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### Procedimientos de evaluación

- 1) Para la entrega, por parte del alumnado de las láminas de dibujo o tareas en general, se fijará una fecha de entrega que se deberá de respetar en la plataforma EducamosCLM, para que, tanto alumnos como padres o tutores legales tengan conocimiento del proceso enseñanza-aprendizaje que se está llevando a cabo. Aquellas tareas que no se lleguen a entregar tendrán una calificación de "0" en sus criterios de calificación correspondientes, y deberán de ser entregadas correctamente para poder ser superadas.
- 2) En el desarrollo de las láminas y actividades específicas de nuestras materias se recuerda la importancia de una adecuada presentación (con márgenes y cajetín cuando así se pida) y respetar el formato y gramaje del papel determinado en cada caso.
- 3) Todas las láminas, actividades y trabajos entregados deben ir identificados con los datos del alumno/a en el lugar señalado por el profesor. Si estos documentos son presentados con una identificación incompleta o enmiendas en el nombre y apellidos del alumno/a o si se detecta alguna manipulación, no serán calificados salvo que se justifique adecuadamente y que el profesor constate mediante la prueba que considere que los criterios de calificación han sido realmente adquiridos por el alumno.
- 4) Las láminas correspondientes a los contenidos de dibujo técnico se podrán presentar delineadas a tinta con carácter obligatorio o voluntario, según lo determine el profesor correspondiente y podrá suponer una mayor nota en los criterios de evaluación
- 5) Se podrán plantear algunas actividades voluntarias como tareas de ampliación, atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje en el aula.

### Criterios de calificación

1. Los criterios de calificación de esta materia se obtendrán en base a diferente instrumentos de evaluación para determinar el grado de adquisición de los descriptores operativos o de los criterios de evaluación. La calificación de cada trimestre será la nota media de los criterios de evaluación ponderada en función de su peso
2. La calificación del curso será la media aritmética de la calificación de los 3 trimestres que lo componen.

3. En el caso de recuperar una unidad o una evaluación suspensa, se recalculará la calificación de dicha evaluación, introduciendo la nueva calificación de los criterios de evaluación superados.

Como instrumentos de evaluación para evaluar por competencias y criterios de calificación, los miembros del departamento podrán optar por una de estas tres opciones:

a) Emplear programas de evaluación educativa desarrollados por terceros (iDoceo, Additio, Clic kEDU...), que cumplan con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

b) Usar la hoja de cálculo diseñada por el profesor y que cumpla con los criterios de calificación y ponderaciones reflejadas en la programación del departamento.

c) Cuaderno de evaluación EducamosCLM

NOTAS LOMLOE NI,EP,C,R y E

Seleccionar carpeta

NOTAS CUADERNO EVALUACIÓN >

Tipo textual

Incluido	Desde	Hasta	Incluido	Valor
<input type="checkbox"/>	0.00	2.00	<input type="checkbox"/>	NI (No Iniciado)
<input type="checkbox"/>	2.01	4.49	<input type="checkbox"/>	EP (En Proceso)
<input type="checkbox"/>	4.50	6.99	<input type="checkbox"/>	C (Conseguido)
<input type="checkbox"/>	7.00	8.99	<input type="checkbox"/>	R (Relevante)
<input type="checkbox"/>	9.00	10.00	<input type="checkbox"/>	E (Excelente)

Texto

NOTAS DELPHOS LOMLOE

Seleccionar carpeta

NOTAS DELPHOS >

Tipo textual

Incluido	Desde	Hasta	Incluido	Valor
<input type="checkbox"/>	0.00	4.49	<input type="checkbox"/>	Insuficiente
<input type="checkbox"/>	4.50	5.99	<input type="checkbox"/>	Suficiente
<input type="checkbox"/>	6.00	6.99	<input type="checkbox"/>	Bien
<input type="checkbox"/>	7.00	8.99	<input type="checkbox"/>	Notable
<input type="checkbox"/>	9.00	10.00	<input type="checkbox"/>	Sobresaliente

## ACLARACIONES SOBRE CALIFICACIÓN en E.S.O. y BACHILLERATO

La nota final de junio en la convocatoria ordinaria se calculará mediante la media aritmética de las tres evaluaciones, incluyendo dos decimales. Para aprobar la asignatura será necesario obtener una nota media igual o superior a “cinco” (por redondeo a partir del 4.5).

Será necesario realizar correctamente todas las láminas y/o exámenes de cada evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria; la nota final de la evaluación se podrá obtener mediante tres formas:

a) Mediante una prueba de conocimientos basada en los criterios de evaluación impartidos en clase.

b) A través de la entrega de todas las láminas con los ejercicios correctamente resueltos de los criterios de calificación aplicados.

c) Combinado las dos opciones anteriores, prueba de conocimiento y entrega de láminas en la que se superen los criterios de calificación.

\* Cualquiera de estas tres opciones de evaluación por la que opte el profesor del departamento, se aplicarán a los grupos y cursos que considere el docente que imparta la materia, pudiendo variarla si así lo considera.

Los profesores del departamento de Artes Plásticas, cuando sea necesario, deberán informar a los alumnos en la entrega de trabajos, supervisar y corregir con la mayor frecuencia posible dichas actividades, ofreciendo ayuda, tanto a los alumnos como a las familias sobre cualquier problema informático o técnico que puedan tener y ofreciéndoles vías alternativas.

En los casos más extremos, en los que no se disponga de ningún medio informático en el hogar, se podrá llegar a facilitar un ordenador del centro, con el visto bueno del equipo directivo, e informando previamente al tutor del alumno/a y éste al responsable del centro.

#### Criterios de recuperación y materias pendientes

El jefe de departamento será el responsable de notificar personalmente a todos alumnos con alguna materia pendiente, para ello empleará una hoja de control, en la que el alumno deberá de firmar e indicar la fecha en la que ha sido notificado de todo el proceso de recuperación y del día, lugar y hora fijado para la prueba práctica.

La prueba práctica de recuperación, que estará basada el material que se le facilite al alumno, será establecida para los meses de abril o mayo de 2025, evitando el solapamiento con otros exámenes o actividades, cada cuatro o seis semanas desde la entrega del plan de actividades de recuperación (mes de noviembre de 2023), el jefe del departamento se entrevistará con los alumnos para verificar que están preparando la recuperación y atender posibles dudas o sugerencias, quedando reflejado en la hoja de control; se informará a las familias si se sospecha que no está trabajando en ella.

No se podrá recuperar la materia mediante la entrega de actividades, dado que no podemos verificar la autoría de las mismas por parte del alumno suspenso, por ello tendrán que demostrar los conocimientos adquiridos mediante una prueba práctica presencial supervisada por el profesorado del departamento.

