

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA BACHILLERATO DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

JEFE/A DEL DEPARTAMENTO:

Dña. ANA ISABEL ESCUDERO BONILLO

RESTO DE MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO:

D. MIGUEL ÁNGEL MEDINA PLAZA

D. ALBERTO GARCÍA PALAZÓN



Castilla-La Mancha



I.E.S. ISABEL MARTÍNEZ BUENDÍA  
PEDRO MUÑOZ (CIUDAD REAL)

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>2. CONSIDERACIONES GENERALES.....</b>	<b>4</b>
2.1. MARCO NORMATIVO.....	4
2.2. CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
<b>MATERIAS:.....</b>	<b>6</b>
<b>3. ASPECTOS RELEVANTES DE LA MATERIA.....</b>	<b>6</b>
3.1. ASPECTOS GENERALES.....	6
<b>A. DIBUJO TÉCNICO I Y DIBUJO TÉCNICO II.....</b>	<b>6</b>
<b>B. CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES.....</b>	<b>7</b>
3.2. ORIENTACIÓN LABORAL EN LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO:.....	9
3.3. ORIENTACIÓN LABORAL EN LA MATERIA DE CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES:.....	11
<b>4. ASPECTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>12</b>
4.1. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.....	13
4.2. AGRUPAMIENTOS.....	14
4.3. ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y DEL TIEMPO.....	14
4.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	15
<b>5. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO.....</b>	<b>15</b>
5.1. MEDIDAS DE INCLUSIÓN ADOPTADAS A NIVEL DE AULA.....	17
5.2. MEDIDAS DE INCLUSIÓN INDIVIDUALIZADAS.....	17
<b>6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....</b>	<b>17</b>
6.1. CUÁNDO EVALUAR: FASES DE LA EVALUACIÓN.....	18
6.2. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN.....	18
6.3. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	19
<b>7. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....</b>	<b>24</b>
<b>8. CONTRIBUCIONES DE LA MATERIA A LOS PLANES Y PROGRAMAS ESPECÍFICOS A DESARROLLAR EN EL CENTRO.....</b>	<b>24</b>
8.1 Plan Digital.....	24
8.2 Plan de lectura.....	25
8.3 Plan de Igualdad y Convivencia.....	27
8.4 Proyecto Escolar saludable.....	28
8.5 Plan de transición Entre Etapas.....	29
<b>9. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES A REALIZAR ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA.....</b>	<b>29</b>
<b>10. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA.....</b>	<b>31</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

Toda programación debe responder a cinco preguntas claves: ¿qué enseñar?, ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar?, ¿qué, ¿cómo y cuándo evaluar? y por último, ¿cómo ha sido mi tarea como docente?, pues el ejercicio crítico es la base para poder mejorar en el futuro. Todas estas preguntas han de ser contestadas en la programación tal y como establecen autores como F. Martínez Navarro, con el ánimo de evitar la improvisación en nuestra práctica docente. Si bien, la programación didáctica es abierta y flexible por lo que en cualquier momento podremos añadir, modificar o adaptar nuestra programación en relación a las necesidades y al contexto educativo en el que pretendamos incidir.

En consecuencia, la programación se pretende potenciar la **reflexión** del profesorado, **mejorar** así su práctica profesional, **adecuar** la respuesta educativa al alumnado y al centro y **proporcionar** una formación tecnológica adecuada a nuestros alumnos.

Los apartados que conforman esta programación didáctica se ajustan a lo establecido en el artículo 8.2 de la Orden 118/2022, de 14 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha.

<b>Dña. Ana Isabel Escudero Bonillo</b>		
CURSO	MATERIA	HORAS
2º ESO	Tutoría	2
2º ESO	Educación Plástica Visual y Audiovisual	8
3º ESO	Educación Plástica Visual y Audiovisual	4
2º BACHILLERATO	Dibujo técnico II	4
El horario se complementa con el cargo de Jefatura de departamento.		2

<b>D. Alberto García Palazón</b>		
CURSO	MATERIA	HORAS
1º ESO	Proyectos de Artes Plásticas y Visuales	2
3º ESO	Tutoría	2
3º ESO	Educación Plástica Visual y Audiovisual	2
1º BACHILLERATO	Dibujo Técnico	4

<b>D. Miguel Ángel Medina Plaza</b>		
CURSO	MATERIA	HORAS
1º ESO	Proyectos de Artes Plásticas y Visuales	2
4º ESO	Expresión Artística	3
2º BACHILLERATO	Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales	4
El horario se complementa con el cargo de director.		10

El Departamento de Artes Plásticas dispone de un aula Materia, circunstancia que es habitual en la mayoría de centros por la singularidad de las asignaturas que impartimos, que se encuentran en la planta baja enfrente a la sala de profesores.

Esta aula, por tanto, disponen de una pila de lavar donde se pueden limpiar los materiales de trabajo, cuando se utilizan técnicas húmedas de expresión artística; también dispone de una pantalla digital y una pizarra blanca de rotulador; estanterías propias de dibujo (modificadas para su mejor aprovechamiento) y otros estantes y armarios necesarios para guardar la gran cantidad de material que utilizamos.

## 2. CONSIDERACIONES GENERALES

### 2.1. MARCO NORMATIVO

El ordenamiento jurídico que nos resulta de aplicación en nuestro ámbito profesional como docentes emana del derecho fundamental a la educación, recogido en el artículo 27 de la Constitución Española de 1978, y que se concreta en la siguiente normativa, ordenada jerárquicamente, en base a los preceptos que enuncia el artículo 9.3 de nuestra carta magna:

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación 2/2006<sup>1</sup>, BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación<sup>2</sup> (en adelante LOE-LOMLOE) (BOE de 29 de diciembre).
- **Real Decreto 732/1995**, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberos de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).
- **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE de 6 de abril).

Toda esta normativa, de carácter básico, se concreta en nuestra Comunidad Autónoma, fundamentalmente, en la legislación que se enuncia a continuación:

- **Ley 7/2010**, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (en adelante LECM) (DOCM de 28 de julio).
- **Decreto 3/2008**, de 08-01-2008, de e la convivencia escolar en Castilla- La Mancha (DOCM de 11 de enero).
- **Decreto 13/2013**, de 21/03/2013, de autoridad del profesorado en Castilla-La Mancha.
- **Decreto 85/2018**, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre).
- **Decreto 92/2022, de 16 de agosto**, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).

---

1 En adelante LOE.

2 En adelante LOMLOE.

- **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 (DOCM de 14 de julio).
- **Decreto 83/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Orden 166/2022**, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla-La Mancha (DOCM de 7 de septiembre).
- **Orden 118/2022, de 14 de junio**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).
- **Orden 169/2022, de 1 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).
- **Orden 186/2022, de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).
- **Orden 187/2022 de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).
- **Real Decreto 286/2023**, de 18 de abril, por el que se regula la asignación de materias en Educación Secundaria Obligatoria y en Bachillerato a las especialidades de distintos cuerpos de funcionarios docentes, y se modifican diversas normas relativas al profesorado de enseñanzas no universitarias.

## 2.2 CONTEXTUALIZACIÓN

El desarrollo de esta programación tiene en consideración el Proyecto Educativo de centro, documento programático que define su identidad, recoge los valores, y establece los objetivos y prioridades en coherencia con el contexto socioeconómico y con los principios y objetivos recogidos en la legislación vigente. El Proyecto Educativo y las programaciones didácticas desarrollan la autonomía pedagógica del centro educativo de acuerdo con lo establecido en los artículos 121 de la LOE-LOMLOE y 102 de LECM.

Los principios educativos recogidos en nuestro Proyecto Educativo que son los referentes para el desarrollo de la autonomía pedagógica, organizativa y de gestión del centro, y que se integran en esta programación didáctica son los siguientes:

**A. Pluralismo y valores democráticos:** respetamos la pluralidad de ideologías y defendemos la libertad de cada persona y sus convicciones, estimulando los valores de una sociedad democrática y no permitiendo actitudes racistas y discriminatorias por razones ideológicas, religiosas, de sexo, por padecer limitaciones físicas o psíquicas, socioeconómicas y culturales. Transmitimos a los alumnos/as los valores básicos de respeto hacia uno mismo y a los demás, favoreciendo una convivencia no violenta.

**B. Coeducación:** la coeducación es una actitud y un valor. Significa la voluntad expresa de educar en la igualdad, sin discriminaciones por razón de sexo. No consiste solo en tener alumnos/as en una

misma aula, sino en intentar, a través de la enseñanza, superar las barreras diferenciadoras de los papeles entre hombres y mujeres. La coeducación no solamente va dirigida a los alumnos/as, sino que se hace extensible a todos los componentes de la comunidad educativa.

**C. Integración:** el centro garantiza la plena integración del alumnado en el proceso educativo que se desarrolla en él. Para ello atiende especialmente al alumnado que, bien por padecer limitaciones físicas y/o psíquicas, o bien por su situación social, económica, cultural, racial, religiosa, etc., presenten dificultades de aprendizaje o de relaciones interpersonales.

**D. Orientación académica y profesional y atención psicopedagógica:** el centro debe establecer los canales y estructuras necesarias para que, tanto el departamento de Orientación, como los tutores y el resto de profesores/as coordinados por ellos, garanticen la atención psicopedagógica y el asesoramiento del alumnado en relación con su futuro profesional y académico.

**E. Nuevas tecnologías. Proyectos TIC:** el centro utiliza e incorpora, con especial preferencia, instrumentos educativos basados en las nuevas tecnologías. Se trata de hacer un centro que, no olvidando los instrumentos tradicionales de transmisión de conocimientos, incorpore los modernos avances tecnológicos, para conseguir que los procesos de enseñanza-aprendizaje familiaricen a los alumnos/as con los avances del mundo contemporáneo.

**F. Actividades complementarias y extraescolares:** es una característica esencial del centro favorecer las actividades complementarias y extraescolares, sin olvidar que deben suponer un complemento de las tareas educativas que en él se desarrollan.

**G. Relación con el entorno:** el centro está dispuesto a colaborar en actividades culturales, lúdicas, de ocio, etc., que, con fines educativos, se organicen en su entorno.

## MATERIAS:

- A. DIBUJO TÉCNICO I (1º BACHILLERATO) Y DIBUJO TÉCNICO II. (2º BACHILLERATO).
- B. CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES. 2º BACHILLERATO.

### 3. ASPECTOS RELEVANTES DE LA MATERIA

#### 3.1. ASPECTOS GENERALES

#### A. DIBUJO TÉCNICO I Y DIBUJO TÉCNICO II

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación esencial para cualquier proyecto de diseño, arquitectura e ingeniería, 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.

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. En este sentido, 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, lo que facilitará las interacciones y permitirá la realización de construcciones de mayor complejidad, 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.

## **B. CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES**

La materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pretende facilitar la adquisición de las competencias a través del desarrollo de proyectos que, partiendo del análisis objetivo y crítico de diferentes producciones audiovisuales, tales como fotografías, proyectos publicitarios, cortos, películas y obras de arte (videoarte y arte digital, entre otras), permitan que los alumnos y alumnas puedan crear y expresarse a través de producciones propias, realizadas de forma individual o colaborativa.

La evolución constante de la imagen y el audiovisual, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, de las redes sociales y de los diferentes productos audiovisuales, conlleva la creación de nuevas y diferentes estructuras de mensaje de carácter global, que incluyan una diversidad de elementos. Por lo tanto, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a analizar y a elaborar productos audiovisuales, a través del conocimiento y experimentación de las técnicas,

procedimientos y conceptos propios del audiovisual, dotando al alumnado de los conocimientos necesarios sobre derechos de autor y copyright, tanto en el uso de imágenes y audios como en el contenido que vayan a generar.

La finalidad educativa de la materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos. En concreto, esta materia pretende favorecer la adquisición de criterio estético, sensibilidad artística y capacidad comunicativa y expresiva por parte de los alumnos y alumnas, quienes deben ser capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que, en la actualidad, se transmiten a través de distintos medios, para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta, además, la no discriminación de las personas, la inclusión y la accesibilidad de los documentos y proyectos elaborados.

La creación de entornos creativos favorables al desarrollo de proyectos artísticos fomenta la igualdad efectiva entre todas las personas, eliminando cualquier tipo de condicionante social o personal. Estos entornos favorables a las iniciativas artísticas deben ser flexibles en el cómo, pero muy exigentes en el qué y el cuándo, favoreciendo la autodisciplina y la implicación en las tareas desarrolladas, además de la capacidad de trabajo en grupo. La dimensión social de los proyectos artísticos y su alcance, potencialmente global, exige la adquisición de competencias lingüísticas y digitales. Asimismo, su impacto social solo podrá determinarse y evaluarse desde un conocimiento crítico de la realidad del mundo actual e incorporar un compromiso con la sostenibilidad medioambiental. Finalmente, la creación de contenidos artísticos y audiovisuales es el contexto idóneo para el desarrollo práctico de la creatividad y el sentido del emprendimiento.

El currículo de esta materia se diseña tomando como referentes los descriptores operativos de la etapa educativa de Bachillerato, que concretan el desarrollo competencial esperado al término de la enseñanza no obligatoria. Se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está organizado en torno a la adquisición de las siete competencias específicas definidas para la materia. Esta adquisición, junto con el aprendizaje de los saberes básicos, contribuye al desarrollo de las ocho competencias clave, que constituyen el eje vertebrador del currículo.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico, con una futura proyección profesional.

En esta materia se tratará la creatividad, el proceso creativo y aquellos factores que la potencian, especialmente la capacidad artística. Esta capacidad necesita de un entorno favorable para su pleno desarrollo. Los saberes básicos propios de esta materia de Bachillerato requieren conocimientos relativos a otros, previamente adquiridos anteriormente. Los criterios de evaluación responden a la necesidad de valorar desempeños que, de forma secuencial, van siendo cada vez más complejos, ya que, cuando un desempeño ha sido alcanzado satisfactoriamente, actúa como elemento conformante de otro con un nivel mayor de complejidad; así, la adecuada revisión y análisis de diferentes tipos de audiovisuales facilitará la creación de entornos de trabajo creativos, que fomenten la igualdad, el respeto y la aceptación del otro y de uno mismo.

Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pondrá en práctica el saber ver y el saber hacer, ya que la materia está centrada fundamentalmente en el desempeño. Los saberes están ligados

tanto a la organización como a la gestión de imágenes y audiovisuales, además de al desarrollo de la creatividad. El alumnado tendrá el doble rol de artista creador y gestor de proyectos, adquiriendo nociones básicas de los saberes relacionados con estas habilidades, orientadas, sobre todo, a su puesta en práctica.

Por resultado entendemos la creación artística acabada, no el impacto que suponga en la sociedad. Ese debe ser otro elemento fundamental de la materia: desarrollar proyectos que puedan desencadenar un cambio o transformación de la realidad. Para ello, debe observarse el entorno como fuente de inspiración y aprovechamiento.

En consecuencia, los saberes básicos de esta materia, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan en cuatro bloques: el primero, denominado «Cultura audiovisual», recoge los saberes relacionados con el impacto actual y la gestión tanto de los proyectos como de las creaciones artísticas y audiovisuales, así como sus diversos formatos y posibilidades de expresión, teniendo en cuenta las intencionalidades comunicativas de las diferentes propuestas; el segundo, «Preproducción», comprende desde el proceso creativo y las fases de producción de un audiovisual al conocimiento de los elementos formales y expresivos esenciales de un proyecto fotográfico o audiovisual, lo que permitirá aprender técnicas y procedimientos que preparen para la creación y realización de diferentes proyectos; el tercer bloque, «Producción» incluye los aspectos necesarios para la creación y realización de un proyecto fotográfico, audiovisual o sonoro, fomentando una postura creativa, abierta y favorable, junto con actitudes de perseverancia, curiosidad, interés y respeto en la creación y análisis de proyectos individuales o colectivos; por último, el bloque «Montaje y postproducción» incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción fotográfica, audiovisual o sonora, así como las técnicas necesarias para realizar un montaje, el proceso para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones. Con todos ellos se debe orientar al alumnado hacia la adquisición de habilidades complejas que serán esenciales en su adaptación posterior a un entorno en continuo cambio.

### 3.2. ORIENTACIÓN LABORAL EN LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO:

El Dibujo Técnico se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico y productivo, que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar y definir lo que se está diseñando, creando o produciendo. Las distintas funciones correspondientes a esta materia en las intenciones y manifestaciones son aquéllas que tienen relación con la consideración del dibujo técnico como medio de análisis, investigación, expresión y comunicación indispensable en los procesos de investigación científica: ayudando a formalizar o visualizar lo diseñado, favoreciendo las fases de creación, difusión e información y permitiendo la correcta interpretación de informaciones de carácter gráfico.

Para que nuestro alumnado conozca, busque su vocación y entienda para lo que sirve la materia durante el curso se irán planteando actividades que ayuden a explicar y conocer los diferentes campos de conocimientos y salidas académicas y profesionales.

Los principales **campos académicos** que emanan de la materia descrita anteriormente son las siguientes:

#### **Grados:**

- Grado en Arquitectura.
- Grado de Ingeniería industrial.
- Grado de Ingeniería mecánica.

- Grado de Ingeniería técnico agrícola.
- Grado de Ingeniería de caminos.
- Grado de Obra Civil
- Grado de Ingeniería Electrónica
- Grado en Bellas Artes.
- Matemáticas.

#### **Ciclos formativos:**

- Edificación y construcción.
- Ilustración.
- Modelismo
- Proyectos y Dirección de Obras de Decoración.
- Diseño

#### **Salidas laborales:**

Profesiones que tienen el dibujo técnico como herramienta fundamental son:

- Arquitectura

Los profesionales del dibujo técnico pueden trabajar en la industria de la vivienda o la construcción componiendo dibujos para arquitectos o agregando detalles a planos existentes. La formación en arquitectura los prepara para ello. Es posible que tengan que dibujar planos para casas y otros edificios o para renovaciones de estructuras existentes.

- Ingeniería civil

La formación te prepara para realizar representaciones para proyectos de construcción, como puentes, presas y otras estructuras. Es posible que se requiera que los trabajadores en este campo tengan habilidades matemáticas avanzadas para calcular, por ejemplo, cantidades de materiales de construcción o determinar ciertos requisitos de diseño. Pueden trabajar en modelos tridimensionales de un proyecto propuesto, construido a escala.

- Matemáticas

La geometría es una parte esencial de las matemáticas, ya que es la manera que tenemos para describir las formas de la naturaleza. Dominar el dibujo técnico permite expresar visualmente conceptos matemáticos complejos.

- Ingeniería electrónica

Otra opción de carrera para los dibujantes técnicos es el campo de la electrónica. Estos profesionales crearán los planos de las placas de circuitos y otros componentes electrónicos, los dibujos manuales o las representaciones de diseños asistidos por ordenador.

- Diseño industrial

Los que trabajan en el campo de la fabricación de productos como muebles, juguetes, equipos y máquinas se encargan de elaborar instrucciones de fabricación y montaje para los fabricantes. Para muchos de estos productos, deben ofrecer diseños compuestos manualmente, incluidos dibujos a mano alzada. El diseño industrial te prepara para ello.

Creatividad, capacidad de pensar de forma visual, pasión por dibujar e interés en conocer las nuevas herramientas.

Otras profesiones en las que necesitarás de conocimientos de dibujo técnico y por lo tanto podrán ser más salidas profesionales serían:

- Dibujo, Pintura. Escultura.
- Diseñador Gráfico.
- Profesional en el ámbito de la Animación.
- Ilustrador
- Profesional en el ámbito de la Escenografía.
- Creativo en los ámbitos del Diseño (Diseñador):
- Diseñador textil y de moda.
- Diseño de Interiores.
- Diseñador industrial y de mobiliario.
- Diseño de jardines y paisajismo.
- Diseño topográfico y urbanístico.
- Docente en los ámbitos de las Enseñanzas Regladas (docente universitario, con el Máster Universitario en profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato y Formación Profesional)

### **3.3. ORIENTACIÓN LABORAL EN LA MATERIA DE CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES:**

La evolución constante de la imagen y el audiovisual, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, de las redes sociales y de los diferentes productos audiovisuales, conlleva la creación de nuevas y diferentes estructuras de mensaje de carácter global, que incluyan una diversidad de elementos. Por lo tanto, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a analizar y a elaborar productos audiovisuales, a través del conocimiento y experimentación de las técnicas.

Para que nuestro alumnado conozca, busque su vocación y entienda para lo que sirve la materia durante el curso se irán planteando actividades que ayuden a explicar y conocer los diferentes campos de conocimientos y salidas académicas y profesionales.

Los principales **campos académicos** que emanan de la materia descrita anteriormente son las siguientes:

#### **Grados y Ciclos formativos.**

- Grado en Bellas Artes.
- Grado en Conservación y Restauración del Patrimonio Cultural.
- Grado en Artes Escénicas.
- Grado en Artes Escénicas e Interpretación Audiovisual.
- Grado en Artes Visuales y Danza.
- Grado en Cine y Ficción Audiovisual / Cinematografía y Artes Audiovisuales.
- Grado de periodismo.
- Grado de Creación Audiovisual
- Grado en Multimedia
- Grado en Comunicación Audiovisual
- Grado en Producción de Música y sonido para la Industria del entretenimiento.
- Grado de creación digital, animación y videojuegos

- Grado en publicidad y relaciones públicas.
- Grado de diseño y creación digital.

#### **Salidas laborales relacionadas con la asignatura:**

- Cualquier profesión relacionada con los mass media.
- Creador de contenido para redes sociales.
- Profesiones relacionadas con la creación artística.
- Diseñador Gráfico.
- Profesional en el ámbito de la Animación.
- Ilustrador
- Creativo en los ámbitos del Diseño de contenido audiovisuales
- Fotógrafo (fotografía publicitaria, documental, cinematográfica, etc.)
- Profesional en el ámbito de la Animación.
- Profesional en el ámbito de la Videocreación.
- Profesional en el ámbito de la Creación audiovisual y multimedia.
- Docente en los ámbitos de las Enseñanzas Regladas (docente universitario, con el Máster Universitario en profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato y Formación Profesional)
- Creativo en los ámbitos de las Artes Plásticas y Visuales Aplicadas:
- Ilustrador (infantil, científica, didáctica, publicitaria, de prensa, etc.)
- Profesional en el ámbito de la Cómic.
- Profesional en el ámbito de la Creación de videojuegos.
- Profesional en el ámbito de la Producción artística en cine y TV.

## **4. ASPECTOS METODOLÓGICOS**

*“La metodología constituye un elemento más del currículo educativo, incluye los principios de intervención educativa, las estrategias y técnicas comunes a las materias, los recursos materiales, ambientales, instrumentales y materiales que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje”<sup>3</sup>*

El planteamiento metodológico en la materia de Dibujo Técnico I y II se debe tener en cuenta, entre otros, los siguientes aspectos:

- Una parte esencial del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno debe ser la actividad, tanto intelectual como manual.
- El desarrollo de la actividad debe tener un claro sentido y significado para el alumno.
- La actividad manual constituye un medio esencial para el área, pero nunca un fin en sí mismo.
- La función del profesor será la de organizar el proceso de aprendizaje, definiendo los objetivos, seleccionando las actividades y creando las situaciones de aprendizaje oportunas para que los alumnos construyan y enriquezcan sus conocimientos previos.

---

<sup>3</sup> García Sevillano, M.L.(2007): Didáctica del siglo XII, Madrid: McGraw-Hill

Como resultado de estas consideraciones, se plantea una metodología que se fundamentará en:

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

Se ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende.

Por otra parte carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

#### 4.1. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar **estrategias didácticas específicas** que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende. Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

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

Conviene citar aquí algunas estrategias concretas aplicables a la enseñanza de esta materia. La mayoría de ellas se desarrollan en actividades que se ajustan al siguiente proceso:

- Identificación y planteamiento de problemas.
- Formulación de hipótesis para su resolución.
- Búsqueda de información.
  
- Validación o replanteamiento de la hipótesis.
  
- Fundamentación de conclusiones.

## 4.2. AGRUPAMIENTOS

Los grupos de Dibujo Técnico I y II no son muy numerosos, esto facilita la atención que se le presta a cada alumno y el trabajo cooperativo. De forma natural se sitúan juntos en grupo, en función de la visibilidad de la pizarra y la posición del cuerpo respecto de esta. El agrupamiento favorece el desarrollo social e intelectual, puesto que permite cotejar distintos puntos de vista con el propio. Además, se trata de un elemento de desarrollo personal, que aumenta la motivación, amplía las expectativas del alumnado y la autoestima. Por todo esto es indudable su valor como elemento de atención a la diversidad. Para conseguir que la interacción entre los miembros del grupo-clase sea enriquecedora será preciso aplicar el principio de flexibilidad en los agrupamientos, que tendrá en cuenta no sólo el número de participantes y la identidad de los componentes, sino también el tiempo y el espacio que abarca la modalidad de trabajo. Cada fórmula de agrupamiento posee unas características y desarrolla habilidades específicas, por lo que dependiendo de la actividad habrá que recurrir a una modalidad.

Las diversas modalidades de agrupamiento son:

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

## 4.3. ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y DEL TIEMPO

Los agrupamientos se establecen en base a las necesidades del centro. En las aulas asignadas, los alumnos se sientan en pequeños grupos a fin de fomentar la comunicación y aprendizaje entre iguales. En lo posible, organizamos grupos de trabajo colaborativos. El espacio deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminaciones necesarias para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro.

El tiempo estará establecido en función de la propuesta didáctica que se lleve a cabo, teniendo en cuenta la duración de cada clase (55 minutos aproximadamente), y a ser posible no ocupar tiempo de otras materias.

Dicha organización irá en función de los distintos tipos de actividades que se pueden llevar a cabo:

ESPACIO	ESPECIFICACIONES
Dentro del aula	- Se podrán adoptar disposiciones espaciales diversas.
Fuera del aula	Biblioteca. - Sala Althia - Sala METHA. - Sala mini ordenadores - Salón de actos. - Sala de radio y Audiovisuales
Fuera del centro	- Visitas y actos culturales en la localidad. - Visitas y actos culturales fuera de la localidad.

#### 4.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Materiales: documentación elaborada por la docente para cada unidad didáctica. Las clases son captadas con una cámara y proyectadas en la pantalla digital, de esta forma el alumno puede ver en todo momento la explicación que se hace en la mesa del profesor, como el movimiento de las reglas, y las dudas que surjan podrán resolverse en el momento, ya que el profesor tiene en mesa la misma hoja que el alumnado para la explicación de cada una de las unidades didácticas y problemas planteados en el caso de la materia Dibujo Técnico I.

AULA VIRTUAL: será un espacio de consulta y en que se irá subiendo a lo largo del curso actividades de refuerzo y ampliación.

Desde el curso 2015/16, el Departamento de Artes Plásticas decidió no utilizar un libro ya que, aunque ayuda a establecer un cierto orden en las unidades didácticas, ninguna de las propuestas editoriales nos convencía ni en los contenidos, ni en las actividades que proponían.

Otro de los motivos por los que no hemos decidido no utilizar libro de texto es porque somos conscientes de que, en nuestra asignatura, al ser eminentemente práctica, pedimos al alumnado una serie de materiales extras que otras asignaturas no piden, lo que supone un esfuerzo económico a las familias. Es importante el uso de Instrumentos de dibujo técnico, juegos de reglas, compás, portaminas, rotuladores graduados...; asimismo tanto en trabajos en seco como en técnicas húmedas el requerimiento material es considerable, teniendo que aportar pinceles, témperas, rotuladores, lápices de colores, etc. Nuestro departamento es consciente de que todo esto supone un gasto por lo que procuramos buscar la alternativa más barata para el alumnado ideando soluciones a los problemas económicos de algunas familias.

Para el trabajo con las nuevas tecnologías hacemos uso de software libre de edición de imágenes como Gimp o Inkscape. Para la edición de textos y la elaboración de presentaciones se utilizarán las herramientas de "Office" preinstaladas en cualquier ordenador con sistema operativo Windows, aunque se potenciará el uso de "Google docs" que facilita el trabajo cooperativo. Para explicar y

comprender ciertos problemas de Dibujo Técnico utilizamos los softwares, también gratuitos Geogebra y Sketchup. Utilizaremos las AULAS TIC PARA APLICAR ESTÁS HERRAMIENTAS

## 5. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

Tal y como señala el artículo 2 del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha: *“se entiende como inclusión educativa el conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado y favorecer el progreso educativo de todos y todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales”*.

Estas medidas pretenden promover, entre otras, la igualdad de oportunidades, la equidad de la educación, la normalización, la inclusión y la compensación educativa para todo el alumnado.

El citado cuerpo normativo, en sus artículos de 5 a 15 expone las diferentes medidas que se pueden articular para conseguir dar una respuesta adecuada a los alumnos, en función de sus necesidades, intereses y motivaciones. Así se contemplan:

1. **Medidas promovidas por la Consejería de Educación (artículo 5):** son todas aquellas actuaciones que permitan ofrecer una educación común de calidad a todo el alumnado y puedan garantizar la escolarización en igualdad de oportunidades, con la finalidad de dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Entre ellas: los programas y las actividades para la prevención, seguimiento y control del absentismo, fracaso y abandono escolar, las modificaciones llevadas a cabo para eliminar las barreras de acceso al currículo, a la movilidad, a la comunicación, cuantas otras pudieran detectarse, los programas, planes o proyectos de innovación e investigación educativas, los planes de formación permanente para el profesorado en materia de inclusión educativa o la dotación de recursos personales, materiales, organizativos y acciones formativas que faciliten la accesibilidad universal del alumnado.
2. **Medidas de inclusión educativa a nivel de centro (artículo 6):** son todas aquellas que, en el marco del proyecto educativo del centro, tras considerar el análisis de sus necesidades, las barreras para el aprendizaje y los valores inclusivos de la propia comunidad educativa y teniendo en cuenta los propios recursos, permiten ofrecer una educación de calidad y contribuyen a garantizar el principio de equidad y dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Algunas de las que se recogen son: el desarrollo de proyectos de innovación, formación e investigación promovidos en colaboración con la administración educativa, los programas de mejora del aprendizaje y el rendimiento, el desarrollo de la optatividad y la opcionalidad. La distribución del alumnado en grupos en base al principio de heterogeneidad o Las adaptaciones y modificaciones llevadas a cabo en los centros educativos para garantizar el acceso al currículo, la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.
3. **Medidas de inclusión educativa a nivel de aula (artículo 7):** las que como docentes articularemos en el aula con el objetivo de favorecer el aprendizaje del alumnado y contribuir a su participación y valoración en la dinámica del grupo-clase. Entre estas medidas, podemos destacar: las estrategias para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales, las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje, como los bancos de actividades graduadas o la organización de contenidos por centros de interés, el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria o la tutoría individualizada.
4. **Medidas individualizadas de inclusión educativa (artículo 8):** son actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo. Estas

medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado y todos los profesionales que trabajen con el alumnado y contarán con el asesoramiento del Departamento de Orientación. Es importante subrayar que estas medidas no suponen la modificación de elementos prescriptivos del currículo. Dentro de esta categoría se encuentran las adaptaciones de acceso al currículo, las adaptaciones metodológicas, las adaptaciones de profundización, ampliación o enriquecimiento o la escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para los alumnos con incorporación tardía a nuestro sistema educativo.

5. **Medidas extraordinarias de inclusión (artículos de 9 a 15):** se trata de aquellas medidas que implican ajustes y cambios significativos en algunos de los aspectos curriculares y organizativos de las diferentes enseñanzas del sistema educativo. Estas medidas están dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades. La adopción de estas medidas requiere de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias y tutores y tutoras legales del alumnado. Estas medidas extraordinarias son: las adaptaciones curriculares significativas, la permanencia extraordinaria en una etapa, flexibilización curricular, las exenciones y fragmentaciones en etapas post-obligatorias, las modalidades de Escolarización Combinada o en Unidades o Centros de Educación Especial, los Programas Específicos de Formación Profesional y cuantas otras propicien la inclusión educativa del alumnado y el máximo desarrollo de sus potencialidades y hayan sido aprobadas por la Dirección General con competencias en materia de atención a la diversidad.

Cabe destacar que, como establece el artículo 23.2 del citado Decreto 85/2018, el alumnado que precise la adopción de medidas individualizadas o medidas extraordinarias de inclusión educativa, participará en el conjunto de actividades del centro educativo y será atendido preferentemente dentro de su grupo de referencia. A continuación, abordamos actuaciones concretas en pro de la inclusión educativa, teniendo en cuenta las características del alumnado de nuestro grupo.

## 5.1. MEDIDAS DE INCLUSIÓN ADOPTADAS A NIVEL DE AULA

Las medidas adoptadas a nivel de aula son:

- Las estrategias para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales, las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje, como los bancos de actividades graduadas o la organización de contenidos por centros de interés, el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria o la tutoría individualizada.

Para favorecer la convivencia diaria y la inclusión de alumnos en el aula tendremos en cuenta las siguientes **medidas**, además de todas las recomendaciones del orientador, la normativa al respecto y las propias de las NCOF del centro educativo:

- Los alumnos TDAH, así como otros que lo precisen se sentarán en primera fila para que los profesores puedan atender de forma correcta su demanda educativa.
- Aprendizaje a través de la interacción: trabajo cooperativo, talleres, trabajo por tareas, proyectos, grupos interactivos y tutoría entre iguales.
- Organización de contenidos por centro de interés creando progresivamente un banco de actividades guardadas.
- Uso de agenda por parte del alumnado llevando un seguimiento diario.
- Estructurar siempre la distribución de los tiempos en el aula para que los alumnos conozcan la rutina diaria de la clase.
- Tener apoyos visuales: proyecciones, dibujos en la pizarra, fotografías, dibujos de otros alumnos, etc.
- Actividades de profundización y enriquecimiento para aquellos alumnos que presentan altas capacidades.
- Refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria: PMAR, repetidores y otros alumnos con dificultades. El profesor irá comprobando los logros y procesos en la consecución de los ejercicios por parte del alumnado. Intentará animarlos para que realicen la actividad y se enfrenten a ella con una actitud positiva.
- Seguimiento individualizado y ajustes metodológicos: disposición en la clase cerca del profesor y de la pizarra para que no se ausenten, preguntarles para saber si se despistan o no.

## 5.2. MEDIDAS DE INCLUSIÓN INDIVIDUALIZADAS

Dado que son medidas individualizadas, se trabajarán con los alumnos asignados, y se incluirán medidas individualizadas extraordinarias en un un Plan de Trabajo para aquel alumnado que lo requiera.

## 6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La evaluación supone la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que permite realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso. Estos juicios de valor se realizan según García Ramos (1989) a través de *“una base de datos obtenidos por algún procedimiento, que en general podemos denominar medida. Sin la medida no es posible evaluar”*.

Cómo vamos a evaluar en la [Educación Secundaria Obligatoria / Bachillerato](#) aparece recogido a nivel normativo en el [artículo 28 de la LOE-LOMLOE / artículo 36 en Bachillerato](#). Se hace constar que la evaluación será **continua, formativa e integradora (ESO) / continua y diferenciada (Bachillerato)** según las distintas materias.

### 6.1. CUÁNDO EVALUAR: FASES DE LA EVALUACIÓN

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

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

### 6.2. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

La evaluación es continua, por tanto, el final de cada trimestre es sencillamente un momento más del curso en el que se informa a las familias de los alumnos sobre la nota que tendrían en ese momento del curso, es decir la valoración cuantitativa a través de los criterios de evaluación no superados hasta ese momento.

Los alumnos con una evaluación trimestral o final suspensa, recibirán un plan de trabajo que recogerá:

- Criterios de evaluación no superados.
- Indicaciones para el logro de los aprendizajes no conseguidos
- Materiales y recursos de refuerzo

La recuperación consistirá en la entrega de las actividades suspensas o no realizadas con anterioridad y en la realización de un examen.

El proceso de recuperación tendrá un carácter continuo, es decir, los alumnos podrán recuperar las actividades requeridas en cualquier momento del curso, si bien la prueba de examen se realizará en la fecha establecida de común acuerdo.

La calificación de estos instrumentos permitirá subir la nota de los criterios evaluados durante el curso. La nota final será la media ponderada de los criterios trabajados durante el curso. Al aplicarse la evaluación continua, no se realizarán recuperaciones de las distintas evaluaciones, pero sí se propondrán actividades de refuerzo al alumnado que haya presentado dificultades que le hayan llevado a la no superación de cualquier evaluación de la materia, de forma que puedan servirle de ayuda para superar la materia en las futuras evaluaciones.

En el caso de la evaluación extraordinaria, se realizará una recuperación centrada en los criterios de evaluación no superados por el alumno o alumna.

### **6.2.1. Recuperación de la materia pendiente**

Este año no existe en el departamento de Artes Plásticas alumnado en Bachillerato con ninguna materia pendiente.

## **6.3. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

Las ordenes de evaluación 186/2022 y 187/2022 de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por las que se regula la evaluación en las etapas de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, contemplan que todos los docentes y profesionales implicados evaluarán su propia práctica educativa.

El departamento de Artes Plásticas del centro debe establecer la evaluación docente al término de cada UDD con el objetivo de mejorar de manera continua el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, podrán ser los propios alumnos quienes evalúen al profesor, pues ellos han sido los principales protagonistas del proceso. Se les puede entregar una hoja de evaluación docente (se puede incluir en un anexo).

De igual forma, la evaluación de la práctica docente debe ser realizada por el propio profesor, valorando una serie de indicadores propuestos por el equipo/departamento de Artes Plásticas /CCP y formulando las propuestas de mejora correspondientes (se puede incluir en un anexo). Esta evaluación se realizará de forma trimestral y se recogerá en las actas del equipo/departamento didáctico, al analizar los resultados académicos logrados por los alumnos en cada trimestre, promoviendo así la reflexión y la puesta en común de medidas para la mejora. El análisis también debe constar en la Memoria Anual del departamento didáctico. Con todas estas consideraciones se contribuye a la actualización y concreción del Plan de Mejora que se implementa en el centro.

### **6.3.1. Evaluación del proceso de E/A**

Al finaliza de cada unidad de evaluación se pasará el siguiente cuestionario al alumnado, u otro creado por Google Forms.

Para que la encuesta sea lo más fiable posible se tomará un tamaño de muestra teniendo en cuenta el total de alumnado, un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5%.

### Encuesta para el alumnado.

Escala de puntuación: 1(Nunca) 2(Casi nunca) 3(A veces) 4(Siempre)

Indicador	Pregunta	1	2	3	4
<b>Análisis y reflexión de los resultados escolares</b>	1.¿Coincide la nota obtenida con la nota esperada?				
	2.¿La calificación final es fruto del trabajo realizado a lo largo de todo el curso (trabajos, exámenes, intervenciones en clase, ...)?				
	3.¿Pregunto las dudas en clase?				
	4. ¿Planifico mis horas de estudio?				
	5. ¿Mi familia supervisa mi horario de estudio?				
<b>Adecuación de los materiales y recursos didácticos</b>	2.Los materiales de estudio (apuntes, textos, etc), ¿son los adecuados?				
	3. La utilización de materiales y recursos tales como ordenador, Internet, radio, etc, ¿facilitan la comprensión de la materia?				
	4. El profesor, ¿utiliza con frecuencia ejemplos, esquemas o gráficos para apoyar las explicaciones?				
	5.¿Se resuelven los problemas y actividades en clase?				
	<b>Distribución de espacios y tiempos</b>	1.¿Los temas se desarrollan a un ritmo adecuado?			
2. ¿Se han dado todos los temas programados?					
3. ¿Se utilizan espacios distintos a la clase ordinaria?					
4. ¿Es adecuado el tiempo para entender y asimilar las cosas que me explican?					
5.¿El profesor tiene en cuenta el ritmo de aprendizaje y, en función de ello, adapta los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, contenidos, actividades,...)?					
<b>Métodos didácticos y pedagógicos</b>	1.¿La metodología es adecuada para conseguir superar los estándares de aprendizaje?				
	2.¿Se utilizan metodologías activas y participativas tales como Aprendizaje Basado en Proyectos, Trabajo Cooperativo o La Clase Invertida?				
	3. Cuando se introducen nuevos conceptos, ¿el profesor los relaciona con los que ya conocemos?				
	4.¿Se explican con claridad los conceptos de cada tema?				
	5. ¿Se motiva al alumnado para que participe activamente en clase?				
<b>Adecuación de los criterios de evaluación</b>	1.¿El profesor da a conocer los estándares de aprendizajes que va a evaluar?				
	2.¿Te parecen fáciles los criterios de evaluación evaluables?				
	3. ¿Están relacionados los criterios de evaluación con los contenidos de la materia?				
<b>Estrategias de criterios de evaluación empleados</b>	1.¿El profesor deja claro lo que se nos va a exigir?				
	2. ¿El procedimiento de evaluación es adecuado?				
	3. ¿El profesor utiliza diferentes criterios para evaluar ( trabajo, prácticas, exposiciones,...)?				
	4. ¿Los trabajos se ajustan a lo explicado en clase?				
	5. ¿Se corrigen las actividades en clase?				
<b>Actitud del profesorado y satisfacción</b>	1.¿Es respetuoso con los estudiantes?				
	2. ¿Se esfuerza por resolver las dificultades que tenemos los estudiantes con la				

general	materia?				
	3. ¿Responde puntualmente y con precisión a las cuestiones que le planteamos en clase sobre conceptos de la asignatura u otras cuestiones?				
	4. Considero que la materia que imparte es de interés para mi formación				
	5. En general, estoy satisfecho/a con la labor docente de este profesor/a.				

### 6.3.2. Evaluación de la práctica docente

La primera tabla se realizará a la finalización de todas las evaluaciones del curso académico y sus resultados serán recogidos en el libro de actas del departamento.

Indicador	Pregunta	1	2	3	4
<b>Adecuación de los materiales y recursos didácticos</b>	1. ¿Utilizo diferentes materiales y recursos en las clases (libro, TIC, audiovisuales, de laboratorio,...)?				
	2. Los materiales de estudio (apuntes, textos, etc.), ¿son los adecuados?				
	3. La utilización de materiales y recursos tales como ordenador, Internet, radio, etc, ¿facilitan la comprensión de la materia?				
	4. ¿Utilizo con frecuencia ejemplos, esquemas o gráficos para apoyar las explicaciones?				
	5. ¿Resuelvo los problemas y actividades en clase?				
<b>Distribución de espacios y tiempos</b>	1. ¿Los temas se desarrollan a un ritmo adecuado?				
	2. ¿Se han dado todos los temas programados?				
	3. ¿Se utilizan espacios distintos a la clase ordinaria?				
	4. ¿Es adecuado el tiempo para entender y asimilar las cosas que se explican?				
	5. ¿Tengo en cuenta el ritmo de aprendizaje y, en función de ello, adapto los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, contenidos, actividades,...)?				
<b>Métodos didácticos y pedagógicos</b>	1. ¿La metodología empleada es adecuada para conseguir superar los criterios de evaluación?				
	2. ¿Se utilizan metodologías activas y participativas tales como Aprendizaje Basado en Proyectos, Trabajo Cooperativo o La Clase Invertida?				
	3. Cuando se introducen nuevos conceptos, y los relaciono con los que ya conocen el alumnado.				
	4. ¿Explico con claridad los conceptos de cada tema?				
	5. ¿Motivo al alumnado para que participe activamente en clase?				
<b>Adecuación de los estándares de aprendizaje evaluables</b>	1. ¿Doy a conocer los criterios de evaluación que voy a evaluar?				
	2. ¿Son adecuados los los criterios de evaluación?				
<b>Estrategias e instrumentos de evaluación empleados</b>	1. ¿Explico con claridad lo que les voy a exigir a los alumnos?				
	2. ¿El procedimiento de evaluación es adecuado?				
	3. ¿Utilizo diferentes instrumentos para evaluar (examen, trabajo, prácticas, exposiciones,...) los estándares de aprendizaje?				
	4. ¿Los trabajos se ajustan a lo explicado en clase?				
	5. ¿Corrijo los trabajos en clase para que mis alumnos aprendan de sus errores?				
<b>Actitud del profesorado y satisfacción</b>	1. ¿Soy respetuoso con los estudiantes?				
	2. ¿Me esfuerzo por resolver las dificultades que tienen los estudiantes con la materia?				

general	3.¿Respondo puntualmente y con precisión a las cuestiones que me plantean en clase mis alumnos sobre conceptos de la asignatura u otras cuestiones?				
	4.Considero que la materia que imparto es de interés para mis alumnos.				
	5.En general, estoy satisfecho/a con mi labor docente.				

### 6.3.3. Evaluación de la programación didáctica

El departamento de Artes Plásticas hará una evaluación, en las reuniones de departamento, de los diferentes aspectos de la programación (temporalización, adecuación de estándares básicos, intermedios y avanzados a las necesidades del alumnado, actividades más o menos adecuadas, seguimiento de los contenidos, etc) al final de cada proceso evaluativo, en diciembre, marzo y junio, con el fin de solventar aquellos posibles problemas que impidan que se desarrolle plenamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Indicadores de evaluación	Valoración (0-5)	Propuesta de mejora
<b>Preparación (Antes)</b>		
Realizo mi programación de aula basándome en el Currículo y el PEC.		
Preparo previamente mi intervención considerando los conocimientos previos de los alumnos, sus capacidades, intereses, actitudes y entorno.		
Presento y propongo un plan de trabajo, explicando su finalidad, al comienzo de cada unidad.		
Secuencio saberes básicos graduando el nivel de dificultad.		
Preparo situaciones motivadoras para aumentar el interés de los alumnos.		
Diseño distintas actividades de aprendizaje para el logro de los objetivos.		
Planifico la utilización de distintos agrupamientos, espacios y materiales.		
Me coordino con los demás profesores de mi nivel y ciclo.		
<b>Realización (Durante)</b>		
Motivo a los alumnos creando expectativas sobre lo que van a aprender.		
Utilizo un lenguaje claro y adaptado a los alumnos.		
Me muestro abierto al diálogo y al trabajo.		
Realizo actividades variadas y adaptadas para atender la diversidad.		
Empleo materiales y recursos variados para el aprendizaje de la materia.		
Aplico diferentes metodologías (taller, TIC, prácticas guiadas, otros).		
Fomento la participación y discusión en clase.		

Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de los pasos necesarios, ejemplificando, sintetizando, preguntas aclaratorias.		
Distribuyo el tiempo adecuadamente.		
Adopto distintos agrupamientos en función del momento, tarea o recursos a utilizar.		
Compruebo que los alumnos han entendido la tarea a realizar.		
Facilito estrategias de aprendizaje: fuentes de información, pasos para resolver las distintas tareas...		
Controlo durante el proceso el trabajo del alumnado: correcciones, explicaciones adicionales...		
<b>EVALUACIÓN (Antes, Durante y Después)</b>		
Aplico los criterios de evaluación según la programación de aula.		
Doy a conocer a los alumnos los criterios de evaluación y calificación.		
Empleo materiales variados para evaluar y registrar los progresos.		
Reflexiono críticamente para mejorar los procesos de enseñanza.		
Analizo los resultados obtenidos en la materia y realizo propuestas de mejora.		

#### 6.3.4. Cuestionarios de evaluación

<i>Indicador</i>	<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>
<i>Análisis y reflexión de los resultados escolares en la materia de _____</i>	1. Porcentaje de suspensos:	•
	2. Causas:	•
	3. Propuestas de mejora:	•

La tabla se realizará al finalizar cada una de las evaluaciones del curso académico y sus resultados serán recogidos en el libro de actas del departamento.

## **7. PROPUESTAS DE MEJORA EN BASE AL ANÁLISIS DE RESULTADOS ACADÉMICOS REALIZADO EN LA MEMORIA FINAL DEL CURSO ANTERIOR**

Desde el Departamento solicitamos las siguientes:

1) Para poder impartir correctamente esta materia es muy importante mantener dos aulas de plástica como espacios para desarrollar nuestra asignatura en su parte más experimental y práctica en un aula y en su parte más técnica con la instalación de varios puestos informáticos en otra aula; este año no hemos podido trabajar a la vez con todos los alumnos de 2º ESO de una manera más creativa y libre con diferentes técnicas pictóricas o escultóricas por contar con sólo un espacio específico de dibujo, ya que dos grupos de 2º ESO tenían en la misma hora EPVA. El Taller de arte tiene que tener un espacio con herramientas diversas y bancos o mesas adecuadas a las actividades e incluso se podría hacer interdisciplinaridad con las aulas de Tecnología.

\* Si no se pudieran cuadrar los horarios de los grupos para que todos puedan disfrutar del aula de dibujo, dos aulas de dibujo, una como espacio taller y otra con recursos digitales y más dedicada a la parte teórica

2) Sin querer restar importancia a ninguna otra materia optativa, creemos que mantener nuestra materia en todos los niveles académicos, es para seguir trabajando de manera interdisciplinar con el resto de las materias, fundamental para potenciar la parte más creativa y lúdica de nuestros alumnos.

3) No menos importante es mantener los grupos a una ratio menor

4) Pensamos que la exposición de las actividades artísticas que los alumnos/as desarrollan en las diferentes asignaturas de Dibujo es la culminación perfecta para que ellos/as sientan que su esfuerzo es valorado por la comunidad educativa. Creemos que es otra manera muy positiva de motivar a nuestro alumnado frente al trabajo de su día a día. Para ello podría ser disponer de la biblioteca y el salón de actos para realizar el montaje de las distintas exposiciones, así como espacios públicos fuera del centro.

5) Seguir manteniendo el trabajo en las aulas de co-educación para una mejora inclusiva para el alumnado y el profesorado.

## **8. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

Van relacionadas en el programa de actividades complementarias.

## **9. CONTRIBUCIONES DE LA MATERIA A LOS PLANES Y PROGRAMAS ESPECÍFICOS A DESARROLLAR EN EL CENTRO**

Van relacionadas en las programaciones de los diferentes planes y programas.

## **10. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES A REALIZAR ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA**

Para la organización de las actividades que se desarrollarán entre la evaluación ordinaria y extraordinaria, se han tenido en cuenta los siguientes aspectos:

- Se ha realizado una **adaptación de la temporalización de los contenidos a impartir en la materia** teniendo en cuenta el nuevo calendario de aplicación.
- La mayoría de las actividades están basadas en el **uso de metodologías activas y participativas**.

- Se ha realizado una **diferenciación de actividades** para el alumnado con la materia pendientes y para el alumnado que haya aprobado la materia.
- Alguna actividad planteada **integra a todo el alumnado**, tanto al ha suspendido como al que ha aprobado.

Se **informará a los padres, madres o tutores legales y al alumnado** sobre los cambios metodológicos y organizativos que se derivan de la realización de estas actividades a través de la plataforma EducamosCLM, en la **semana previa a la realización de las mismas** (semana de finales del mes de mayo).

Las **actividades previstas a realizar con el ALUMNADO QUE TIENE APROBADA LA MATERIA** se muestran a continuación:

<b>ACTIVIDAD nº1 :. EL DIBUJO TECNICO APLICADO AL DISEÑO. (ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN)</b>
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> todo el periodo
<b>OBJETIVOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ampliar los conocimientos propios de la materia, buscando su aplicación en el campo del diseño.</li> <li>▪ Repasar conocimientos trabajados en las diferentes evaluaciones.</li> <li>▪ Motivar al alumnado con pequeños proyectos de la vida real, por ejemplo; el diseño de una cuchara con el trazado de tangencias.</li> <li>▪ Desarrollar la creatividad y la capacidad de descubrir nuevas aplicaciones.</li> </ul>
<b>CONTENIDOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Repaso de trazados geométricos fundamentales.</li> <li>▪ Las tangencias y enlaces.</li> <li>▪ Toma de conciencia de la importancia de la materia en muchas de las profesiones descritas anteriormente.</li> <li>▪ Repaso de conceptos, como lugares geométricos, arcos capaz, proporcionalidad, paralelismo, etc.</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>
<b>MATERIALES:</b> Materiales propios de Dibujo Técnico, como regla 30 cm, escuadra, cartabón, compás, papel, entre otros.
<b>FASES:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. SELECCIÓN DE LA ACTIVIDADES A REALIZAR:</b> el profesor/a con ayuda del alumnado que ha superado la materia, seleccionarán algunas de las actividades a realizar durante este periodo.</li> <li><b>2. REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> el alumando realiza la actividad o actividades propuestas, pudiendo consultar dudas en cualquier momento.</li> <li><b>3. CORRECCIÓN:</b> se corregirán las actividades realizadas por el alumnado.</li> </ol>

Las **actividades previstas a realizar con el ALUMNADO QUE NO TIENE APROBADA LA MATERIA** se muestran a continuación:

**ACTIVIDAD nº 1: “CONTENIDOS ESENCIALES EN LA MATERIA DIBUJO TÉCNICO I”  
(ACTIVIDADES DE REPASO)**

**TEMPORALIZACIÓN:** todo el periodo

**OBJETIVOS:**

- Recuperación de la materia a través de realización de una variedad de actividades en las que aparezcan los contenidos esenciales trabajados durante el curso.
- .

**CONTENIDOS:**

Contenidos relacionados con los de aprendizajes básicos de la programación.

- Trazados geométricos fundamentales
- Tangencias
- Sistema Diédrico
- Sistemas Isométrico

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

**MATERIALES:**

Aula Virtual, y materiales propios de la materia, como regla 30 cm, escuadra, cartabón, compás, papel, entre otros.

**FASES:**

1. **INTRODUCCIÓN:** el profesor realizará una introducción de los contenidos que se van a repasar, así como la distribución de las actividades en las próximas horas.
2. **REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE REFUERZO:** por el alumnado que no tenga superada la materia.
3. **CORRECCIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS:** corrección de actividades propuestas durante el periodo de la ordinaria y extraordinaria.

## 11. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

González Monsalve, M.; Palencia Cortés, J. *Trazado geométrico*. Sevilla: Edit. Autores, 2008.

González Monsalve, M.; Palencia Cortés, J. *Geometría Descriptiva*. Sevilla. Edit. Autores, 2008.

María Acas. *Esto no son las Torres Gemelas*. Como aprender a leer televisión y otras imágenes. Madrid. Edit. Catarata.

Tracy Chevalier. *La Joven de la Perla*. Traducción: Ignacio Gómez Calvo.(Original 1999)

Arteparaaprender.org

[www.dibujotecnico.com](http://www.dibujotecnico.com)

[www.mongge.es](http://www.mongge.es)

[www.todomagnitud.com](http://www.todomagnitud.com)

[www.trazoide.com](http://www.trazoide.com)

uma.es

todofp.es

1	Unidad de Programación: UNIDAD 1. TRAZADOS FUNDAMENTALES. POLÍGONOS.	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. Thales, 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.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	7,69	
	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	30,77	
	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
<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	38,46	
	1.DT1.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: UNIDAD 2. TANGENCIAS BÁSICAS.	1ª Evaluación	
<b>Saberes básicos:</b>			
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	7,69	
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	30,77	
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.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución	33,33	MEDIA PONDERADA
<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	38,46	
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: UNIDAD 3. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS	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. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.		
	1.DT1.B1.SB4 Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.		
	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.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	30,77	
	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
<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	38,46	
	1.DT1.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25	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	15,38	
	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	20	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: UNIDAD 4. CURVAS TÉCNICAS	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.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	7,69	
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	30,77	
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.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución	33,33	MEDIA PONDERADA
<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	38,46	
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: UNIDAD 5. SISTEMA DIÉDRICO, PUNTO Y RECTA.	2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
	1.DT1.B2.SB2	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.	
<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		7,69
	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.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		38,46
	1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	41,67 MEDIA PONDERADA
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25 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		15,38
	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	80 MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: UNIDAD 6. SISTEMA DIÉDRICO. PLANOS Y SÓLIDOS	2ª Evaluación	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
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.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>%</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	38,46	
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	41,67	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25	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	15,38	
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	80	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	20	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: UNIDAD 7. SISTEMA DIÉDRICO: INTERSECCIÓN ENTRE PLANOS	2ª Evaluación	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
1.DT1.B2.SB3	Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.		
1.DT1.B4.SB2	Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.		
1.DT1.B4.SB3	Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.		
<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	38,46	
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	41,67	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25	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	15,38	
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	80	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	20	MEDIA PONDERADA

8	Unidad de Programación: UNIDAD 8. SISTEMA DIÉDRICO: INTERSECCIÓN ENTRE RECTA Y PLANO. PLANO Y SÓLIDO. ABATIMIENTOS	2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
	1.DT1.B2.SB3	Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.	
	1.DT1.B4.SB1	Aplicaciones vectoriales 2D-3D.	
	1.DT1.B4.SB2	Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	
<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		38,46
	1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	41,67
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25
<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		15,38
	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	80
	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	20

9	Unidad de Programación: UNIDAD 9. VISTAS EN PERSPECTIVA. INTRODUCCIÓN A PLANOS ACOTADOS	Ordinaria
<b>Saberes básicos:</b>		
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
1.DT1.B2.SB5	Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	
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>% 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	38,46
1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos	8,33
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	15,38
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	80
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	20
<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	7,69
1.DT1.CE5.CR1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas	50

10	Unidad de Programación: UNIDAD 10. SISTEMA AXONOMÉTRICO. ESCALAS Y REDUCCIÓN	Ordinaria	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
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.B3.SB1	Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.		
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	38,46	
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	16,67	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25	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	15,38	
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	80	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	20	MEDIA PONDERADA

11	Unidad de Programación: UNIDAD 11. ISOMÉTRICA. CABALLERA. MILITAR.	Ordinaria	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
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.		
<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	38,46	
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	16,67	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	25	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	15,38	
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	80	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	20	MEDIA PONDERADA

12	Unidad de Programación: UNIDAD 12. INICIACIÓN AL SISTEMA CÓNICO.	Ordinaria
<b>Saberes básicos:</b>		
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
1.DT1.B2.SB6	Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	38,46
1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica	8,33 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	15,38
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	80 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	20 MEDIA PONDERADA
<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	7,69
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

1	Unidad de Programación: Normalización y documentación gráfica	Ordinaria
<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.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.	
2.DT2.B4.SB1	Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	10
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 PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	6,67 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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 PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	10
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 PONDERADA

2	Unidad de Programación: Geometría Plana y fundamentos	Ordinaria
	<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>% 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	40
	2.DT2.CE2.CR1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	33,33 MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE2.CR2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	33,33 MEDIA PONDERADA
	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 PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	33,33 MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	26,67 MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	26,67 MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: Geometría proyectiva I . Diédrico	1ª 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.		
<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 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	26,67	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	6,67	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: Geometría proyectiva II. Sistemas Axonométricos, Perspectiva Cónica. Planos acotados.	2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	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.		
<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 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	26,67	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	26,67	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	6,67	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	6,67	MEDIA PONDERADA

1	Unidad de Programación: CULTURA AUDIOVISUAL	1ª Evaluación
	<b>Saberes básicos:</b>	
	2.CCAAU.B1.SB1 Impacto social.	
	2.CCAAU.B1.SB2 Gestión de proyectos audiovisuales.	
	2.CCAAU.B1.SB3 Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.	
	2.CCAAU.B1.SB4 El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.	
	2.CCAAU.B1.SB5 Derechos de autor.	
	2.CCAAU.B3.SB4 Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.	
	2.CCAAU.B4.SB1 Edición de fotografía. Fotomontaje.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE1	Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.	6,67
	2.CCAAU.CE1.CR1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	33,33 MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE1.CR2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	33,33 MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE1.CR3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	33,33 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE2	Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.	6,67
	2.CCAAU.CE2.CR1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	50 MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE2.CR2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	50 MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: PREPRODUCCIÓN	2ª Evaluación
	<b>Saberes básicos:</b>	
	2.CCAAU.B2.SB1 La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.	
	2.CCAAU.B2.SB2 Fases de la producción audiovisual.	
	2.CCAAU.B2.SB3 Elementos formales de la fotografía y el audiovisual.	
	2.CCAAU.B2.SB4 Encuadre y composición.	
	2.CCAAU.B2.SB5 Planificación y angulación.	
	2.CCAAU.B2.SB6 Movimientos de cámara.	
	2.CCAAU.B2.SB7 Narrativas. El lenguaje audiovisual.	
	2.CCAAU.B2.SB8 Guión literario, guión técnico y storyboard.	
	2.CCAAU.B3.SB1 El proyecto fotográfico. Iluminación.	
	2.CCAAU.B3.SB2 Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.	
	2.CCAAU.B4.SB2 Edición de vídeo. El montaje.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE2	Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.	6,67
	2.CCAAU.CE2.CR1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	50
	2.CCAAU.CE2.CR2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	50
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE3	Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.	20
	2.CCAAU.CE3.CR1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocritica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	50
	2.CCAAU.CE3.CR2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	50
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE6	Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.	20
	2.CCAAU.CE6.CR1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	25
	2.CCAAU.CE6.CR2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.	25
	2.CCAAU.CE6.CR4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	25

3	Unidad de Programación: PRODUCCION		Ordinaria
	<b>Saberes básicos:</b>		
	2.CCAAU.B1.SB4	El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.	
	2.CCAAU.B2.SB8	Guión literario, guión técnico y storyboard.	
	2.CCAAU.B3.SB3	Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord.	
	2.CCAAU.B4.SB1	Edición de fotografía. Fotomontaje.	
	2.CCAAU.B4.SB2	Edición de vídeo. El montaje.	
	2.CCAAU.B4.SB3	Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.	
	2.CCAAU.B4.SB4	Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>% Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE3	Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.		20
	2.CCAAU.CE3.CR1	Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocritica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	50
	2.CCAAU.CE3.CR2	Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	50
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>% Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE4	Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.		20
	2.CCAAU.CE4.CR1	Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniendo en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	50
	2.CCAAU.CE4.CR2	Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	50
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>% Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE5	Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.		20
	2.CCAAU.CE5.CR1	Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	33,33
	2.CCAAU.CE5.CR2	Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.	33,33
	2.CCAAU.CE5.CR3	Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	33,33
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>% Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE6	Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.		20
	2.CCAAU.CE6.CR3	Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	25
	2.CCAAU.CE6.CR4	Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	25
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>% Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE7	Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.		6,67
	2.CCAAU.CE7.CR1	Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.	50
	2.CCAAU.CE7.CR2	Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	50

4		Unidad de Programación: MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN.	Ordinaria
		<b>Saberes básicos:</b>	
	2.CCAAU.B1.SB2	Gestión de proyectos audiovisuales.	
	2.CCAAU.B1.SB3	Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.	
	2.CCAAU.B1.SB4	El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.	
	2.CCAAU.B2.SB8	Guión literario, guión técnico y storyboard.	
	2.CCAAU.B3.SB3	Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; recod.	
	2.CCAAU.B4.SB2	Edición de vídeo. El montaje.	
	2.CCAAU.B4.SB3	Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.	
	2.CCAAU.B4.SB4	Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE4	Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.		20
	2.CCAAU.CE4.CR2	Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	50 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE6	Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.		20
	2.CCAAU.CE6.CR3	Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	25 MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE6.CR4	Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	25 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
2.CCAAU.CE7	Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.		6,67
	2.CCAAU.CE7.CR1	Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.	50 MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE7.CR2	Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	50 MEDIA PONDERADA



Castilla-La Mancha

Curso: 2º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología  
(LOMLOE) - 2024/2025

Consejería de Educación, Cultura y Deportes 13004781 - IES  
Isabel Martínez Buendía Pedro Muñoz ()

<https://crfpcastilla.sharepoint.com/:b:/r/sites/EPT13004781E01-CCP/Documentos%20compartidos/CCP/PROGRAMACIONES%20DID%C3%81CTICAS/PROGRAMACIONES%2024-25/DIBUJO/PP%20DD%20BACH%20ARTES%20PL%C3%81STICAS%2024-25.pdf?csf=1&web=1&e=u2ha5A>