

Programación docente del Departamento de Artes Plásticas

IES Alcántara

Curso 2024 - 2025

Índice

1. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	2
1.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO.....	2
1.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO.....	8
1.3. DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO.....	14
1.4. DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO.....	18
1.5. IMAGEN Y SONIDO 2º BACHILLERATO.....	22
2. TRANSVERSALIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD.....	26
2.1. ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	26
2.2. INTERDISCIPLINARIEDAD.....	27
2.3. GDPATRIMONIO.....	27
3. METODOLOGÍA.....	28
3.1. DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS.....	28
3.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	29
3.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	30
3.4. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.....	32
3.5. FOMENTO DE LA LECTURA Y MEJORA DE LA EXPRESIÓN ESCRITA Y ORAL.....	33
4. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	34
4.1. RELACIÓN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	34
5. EVALUACIÓN.....	35
5.1. CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN FINAL.....	35
5.2. MECANISMO DE RECUPERACIÓN DE CALIFICACIONES NEGATIVAS SI ASÍ SE DECIDE.....	35
5.3. SITUACIÓN DE IMPOSIBILIDAD DE APLICAR LA EVALUACIÓN CONTINUA.....	35
5.4. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	35
5.5. MEDIDAS A ADOPTAR CUANDO LOS RESULTADOS DE UN GRUPO PRESENTAN UNA DESVIACIÓN IGUAL O SUPERIOR AL 30 % DE LA MEDIA.....	37
5.6. RECUPERACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES.....	37
6. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	39
6.1. MODELO DE DOCUMENTO A CUMPLIMENTAR POR EL DEPARTAMENTO DESPUÉS DE CADA EVALUACIÓN.....	39

1. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

PRIMER TRIMESTRE		
PROYECTO I: SOBRE PLATAFORMAS		
<p>Saberes básicos:</p> <p>C1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>C2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Uso de los instrumentos de dibujo técnico. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos, mediatriz. Ángulos, trazado con plantillas, bisectriz. Clasificación y trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	4.1.Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	3,5
	4.3. Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.	2,5
Situaciones de aprendizaje	<p>DISEÑADORES DE VIDEOJUEGOS (4 sesiones)</p> <p>En esta tarea te conviertes en desarrollador de videojuegos. Tu misión es diseñar una pantalla de videojuego de plataformas como muestra para una pequeña compañía informática. Demostrarás que sabes aplicar los trazados básicos geométricos (segmentos y ángulos) para diseñar el escenario: plataformas, rampas, etcétera. De forma complementaria, usarás el color para finalizar tu propuesta.</p> <p>PIXEL ARTIST (1 sesión)</p> <p>Como complemento a la anterior situación de aprendizaje te proponemos crear al personaje de tu videojuego. Para ello aprenderás a usar el elemento básico del lenguaje visual más pequeño: el punto. Trabajando en digital aplicaremos conceptos básicos de color y sombreado hasta conseguir al protagonista de tu aventura.</p>	
PROYECTO II: ARTE... ¿GEOMÉTRICO?		
<p>Saberes básicos:</p> <p>A3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico, artístico y del diseño de la Región de Murcia.</p> <p>B2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Identificación en obras de arte y aplicación de sus posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>C1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>C2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Uso de los instrumentos de dibujo técnico. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos, mediatriz. Ángulos, trazado con plantillas, bisectriz. Clasificación y trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias.</p> <p>B4. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. La simetría en la composición. Ritmos monótonos y alternos.</p>		

Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p>	<p>4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	<p>4</p>
	<p>4.3. Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>2,5</p>
<p>Situaciones de aprendizaje</p>	<p>FIGURAS ESCONDIDAS (1 sesión)</p> <p>En grupos, vais a ejercer de detectives: una serie de figuras geométricas se ha colado en varias obras de arte y es necesario encontrarlas e identificarlas. Cada grupo tendrá una obra distinta: desde fachadas de palacios o catedrales hasta la pintura mural de Rafael, pasando por La Alhambra. Encontrad a las figuras ocultas, ponedles nombre y señaladlas sobre la imagen. Por último, las dibujaréis con instrumentos de dibujo.</p> <p>GEOMETRÍA ARTÍSTICA (6 sesiones)</p> <p>En este proyecto valoramos cómo, desde tiempos antiguos hasta el siglo XX, los artistas han usado la geometría para crear arte. ¿Cómo lo hicieron? ¿Seréis capaces de imitar sus creaciones y realizar vuestro propio arte geométrico?</p>	

SEGUNDO TRIMESTRE		
PROYECTO III: PAISAJES DE LIBRO		
<p>Saberes básicos: A1. Los géneros artísticos. De la Prehistoria a la Edad Moderna. A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Prehistoria a la Edad Moderna, y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico B1. El lenguaje visual como forma de comunicación. La imagen fija. C1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. C4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	5
	2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	7,5
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	6,25
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	6,25
Situaciones de aprendizaje	<p>RETRATO LINEAL (2 sesiones)</p> <p>¿Crees que se puede dibujar el retrato de una persona, representando sus sombras y colores, solo con líneas? Te reto a descubrirlo; copia un retrato con una sola condición: utiliza únicamente líneas verticales. Este experimento se complementa con otra tarea: comprobar sobre obras de artistas si es posible o no crear un retrato con líneas.</p>	
	<p>FERIA DEL LIBRO (4 sesiones)</p> <p>¿Te apetece convertirte en autor de libros artísticos? ¿Y exponerlos ante el público? En esta ocasión tu objetivo es crear un libro de paisajes a partir de las técnicas propuestas en clase. Haremos un recorrido por todas las fases del proyecto: desde la idea hasta el formato final (encuadernación incluida). ¿Serás capaz de encandilar a los lectores con tu trabajo?</p>	

PROYECTO IV: NOS CONVERTIMOS EN ARTISTAS		
<p>Saberes básicos: A1. Los géneros artísticos. De la Prehistoria a la Edad Moderna. A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Prehistoria a la Edad Moderna, y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico A3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico, artístico y del diseño de la Región de Murcia. C1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. B2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Identificación en obras de arte y aplicación de sus posibilidades expresivas y comunicativas. B3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Formas simples. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Clasificación de texturas. Texturas gráficas. B4. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. La simetría en la composición. Ritmos monótonos y alternos. C4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	6,25
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	6,25
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	6,25
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	6,25
Situaciones de aprendizaje	<p>QUIÉN ES QUIÉN EN EL ARTE (1 sesión)</p> <p>En este acercamiento a distintos períodos y movimientos artísticos, tendrás que empezar analizando las características de una obra de arte y de su autor. A continuación jugaremos a adivinar la obra o el autor a partir de una serie de pistas.</p> <p>NOS CONVERTIMOS EN ARTISTAS (4 sesiones)</p> <p>Antes de iniciar esta tarea habrás asimilado cómo se crean distintas obras de arte, a partir del dibujo, del color, etcétera. ¿Listo para demostrar que eres un artista? Elige un estilo artístico y haz tu propia obra, siguiendo sus características. Pero esto no es todo... ¡en el aula tenemos una sala de exposiciones y tu obra estará en ella! ¿Serás capaz de explicar al público el significado de tu trabajo?</p>	

TERCER TRIMESTRE		
PROYECTO V: ¡CRASH, BOOM, BANG!		
<p>Saberes básicos: A1. Los géneros artísticos. De la Prehistoria a la Edad Moderna. D1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. D2. Imagen fija, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía y los formatos digitales.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	6,25
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	6,25
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	12,5
Situaciones de aprendizaje	<p>NUESTRA REVISTA DE CÓMIC (6 sesiones)</p> <p>¿Sabías que a tus padres o abuelos les encantaba ir al kiosko a comprar revistas y tebeos? Te proponemos un viaje al pasado para crear una de esas revistas tan divertidas. Tendrás que investigar publicaciones como el TBO, Pulgarcito, Garibolo... a continuación, aprende de sus artistas, sigue sus pasos. ¿Cómo creo una pequeña historia? ¿Cómo doy vida a los personajes? Si tú y el resto de dibujantes lo hacéis bien, volveremos a disfrutar de la lectura de tebeos.</p>	
PROYECTO VI: LOS DIBUJOS COBRAN VIDA		
<p>Saberes básicos: A1. Los géneros artísticos. De la Prehistoria a la Edad Moderna. D1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. D3. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	3
	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	6,5

	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	3
Situaciones de aprendizaje	ANIMANDO AL ALIEN (4 sesiones) ¿Recuerdas que a principio del curso fuiste un desarrollador de videojuegos? En ese momento propusimos crear un personaje en estilo Pixel Art. Pues ahora adoptarás el papel de un animador: tendrás que animar los gráficos de una pequeña escena. La tarea es crear un OVNI en una app para dibujar pixel art, y lograr que se mueva través del espacio. Si tienes éxito en esta misión, tu futuro en el mundo de los videojuegos retro está asegurado.	

1.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO

PRIMER TRIMESTRE		
PROYECTO I: ENTRE PIRÁMIDES		
<p>Saberes básicos: C2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. C5. Geometría plana y trazados geométricos básicos. Enlaces y tangencias sencillas. Ejecución de diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>4.3. Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	5
<p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	<p>7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	12,5
<p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	4,5
<p>Situaciones de aprendizaje</p>	<p>TRIÁNGULOS ESCONDIDOS (2 sesiones)</p> <p>En esta tarea de investigación, tú y tu grupo debéis encontrar pistas para descifrar este misterio: ¿puede un triángulo formar parte de una obra de arte sin estar dibujado en la obra de arte? El objetivo es aprender que el triángulo puede ser un elemento visual o un elemento de composición. Elegid obras de arte y buscad los triángulos ocultos. ¿Quién los encontrará primero?</p> <p>LA PIRÁMIDE ALIMENTICIA (5 sesiones)</p> <p>En esta ocasión, seréis diseñadores gráficos. Una clínica de nutrición de la localidad os ha pedido que diseñéis una pirámide alimenticia que formará parte de la decoración de sus consultas. Cada equipo de diseñadores realizará una propuesta de diseño, usando las construcciones geométricas para ello. Sois vosotros quienes decidiréis qué formas son las más adecuadas para diseñar los alimentos.</p>	

PROYECTO II: UNA CIUDAD MODULAR		
<p>Saberes básicos: A3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno más lejano. Patrimonio artístico, arquitectónico y del diseño nacional e internacional. C6. Geometría proyectiva. Vistas diédricas y perspectivas de volúmenes trazados. B5. La composición. El ritmo en esquemas compositivos básicos: ritmo modular lineal, creciente, decreciente y radial entre otros.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	6,25
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	6,25
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	12,5
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	4,5
Situaciones de aprendizaje	<p>DISEÑADORES DE MODA (2 sesiones)</p> <p>Si te has fijado en los estampados de la ropa, las mochilas, etcétera, notarás que se basan en la repetición de un módulo. ¿Hacemos una pasarela de moda? Crea tu propio módulo y diseña tu camiseta personalizada.</p>	
	<p>UNA CIUDAD MODULAR (4 sesiones)</p> <p>Observa tu entorno... ¿Es cómodo? ¿Te gusta pasear por tu localidad? ¿Crees que nuestras ciudades podrían mejorar? Es tu turno: conviértete experto en urbanismo y diseña un edificio moderno, sencillo y útil.. Colabora con tus compañeros para unir todos los edificios como si fueran un puzzle. Distribuidos sobre una plantilla para lograr una ciudad sostenible, limpia y agradable. ¡El futuro lo construyes tú!</p>	

SEGUNDO TRIMESTRE		
PROYECTO III: HISTORIAS EN PAPEL		
<p>Saberes básicos: A1. Los géneros artísticos. De la Edad Contemporánea a nuestros días. C1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. C4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. B2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Su uso para crear cualidades expresivas tales como profundidad y gamas tonales entre otros. Utilización de los elementos básicos como configuradores de esquemas compositivos sencillos.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	6,25
	2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	6,25
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	6,25
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	6,25
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	12,5
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	4,5
Situaciones de aprendizaje	<p>CUÉNTAME UN CUENTO (5 sesiones)</p> <p>Para esta tarea te pondrás en el papel de un autor de cuentos ilustrados. Una editorial te ha contratado para crear un álbum ilustrado para primeros lectores, de 5 a 7 años. Como especialista en trabajar con elementos visuales como el papel reutilizado, tendrás que crear un libro atractivo para niños y mayores.</p>	

PROYECTO IV: AUTORRETRATO		
<p>Saberes básicos:</p> <p>A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Edad Contemporánea a nuestros días, y las pertenecientes al patrimonio nacional e internacional: análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género. El papel de la mujer en el arte actual.</p> <p>C3. Profundización en el estudio y uso de técnicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y en la creación personal.</p> <p>B3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Formas complejas. Armonías y contrastes de color. Texturas táctiles.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	6,25
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	6,25
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	3,5
	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	4
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	12,5
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen	4,5
Situaciones de aprendizaje	<p>AUTORRETRATO (4 sesiones)</p> <p>De nuevo, te convertirás en artista para abordar este proyecto. ¿Te has parado a pensar qué es un retrato? Comienza investigando sus características. Aprende cómo lo hacían distintos artistas a lo largo de la Historia. ¿Entiendes ahora qué significa retratar? ¿Y autorretratarse? Ahora es tu momento: representate usando todos los recursos artísticos que conoces. ¿Quién eres y cómo te muestras?</p>	

TERCER TRIMESTRE		
PROYECTO V: NO TE MUEVAS. FOTOGRAFÍA E IMAGEN FIJA		
<p>Saberes básicos: B1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Imagen fija e imagen en movimiento. B4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	6,25
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	6,25
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	12,5
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen	4,5
Situaciones de aprendizaje	<p>UNA CAMPAÑA POR EL DEPORTE (4 sesiones)</p> <p>El Ayuntamiento de la localidad quiere poner en marcha una campaña para promover el deporte y la actividad física entre los jóvenes. Para ello necesita de tu ayuda: formas parte de una agencia de publicidad y tienes que dar lo mejor de tu creatividad para crear un cartel que sea eficaz, atractivo e informativo. ¿Crees que serás capaz de atraer a los jóvenes al deporte?</p> <p>UNA IMAGEN, MIL PALABRAS (4 sesiones)</p> <p>Imagina que pudieras el texto en un diseño, pero que ese texto no es en realidad un texto... ¿Difícil de imaginar? En esta tarea proponemos un ejercicio de poesía visual: busca referentes y ejemplos, planea qué mensaje quieres expresar, realiza la composición y comparte tu arte con el resto. ¿Jugamos a adivinar el sentido de cada diseño?</p>	

PROYECTO VI: ¡ACCIÓN!		
<p>Saberes básicos: D1. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. D2. Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales. D3. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas basadas en imágenes en movimiento de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	12,5
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	3
	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	5
	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	4,5
Situaciones de aprendizaje	<p>CONVERSANDO (1 sesión)</p> <p>¿Cómo grabarías y editarías un diálogo entre dos personajes? Realiza el experimento y después compáralo con un rodaje auténtico. Valora las diferencias y, a partir de aquí, aplícalas a tu trabajo.</p> <p>SIGUE AL PERSONAJE (2 sesiones)</p> <p>En películas, en documentales, en vídeos musicales... el movimiento es importante en audiovisuales. Te proponemos que tú y tu grupo seáis realizadores cinematográficos. Para este proyecto necesitaremos que la cámara, sea cual sea la historia, siga a los personajes. Puedes trabajar con música, con efectos de sonido, con diálogos... Imagínate a un estudiante que enseña el instituto, a dos personajes haciendo una competición, a dos amigos bailando. Planifica, graba, edita. ¡Y después proyecta!</p>	

1.3. DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO

PRIMER TRIMESTRE		
<p>Saberes básicos:</p> <p>A1. Reconocimiento de estructuras geométricas en la naturaleza y en el arte.</p> <p>A2. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</p> <p>A3. Orígenes de la geometría: Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Uso de instrumentos de Dibujo Técnico convencionales y digitales.</p> <p>A4. Elementos básicos: punto, recta, semirrecta, segmento, ángulo, polígono, circunferencia y plano.</p> <p>A5. Paralelismo y perpendicularidad</p> <p>A6. Operaciones con segmentos: mediatriz.</p> <p>A7. Operaciones con ángulos: bisectriz.</p> <p>A8. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</p> <p>A9. Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</p> <p>A10. Determinación, propiedades y aplicación de los puntos notables de triángulos.</p> <p>A11. Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.</p> <p>A12. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</p> <p>A13. Transformaciones geométricas elementales: traslación, giro, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes y aplicaciones.</p> <p>A14. Tangencias básicas. Curvas técnicas.</p> <p>A15. Trazado de curvas técnicas como aplicación de tangencias: óvalo, ovoide y espiral.</p> <p>A16. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p> <p>C1. El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.</p> <p>C3. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
2. 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.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	10
	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	10
	2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	10
4. 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.	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	2%
Situaciones de aprendizaje	<p><i>Retículas y diseño urbano (4 sesiones)</i></p> <p>Aplicamos las redes modulares al diseño del pavimento de un área del instituto. Tomamos medidas reales de la porción de espacio elegida, aplicamos escalas normalizadas para representar nuestro módulo por separado e insertado.</p>	

SEGUNDO TRIMESTRE		
<p>Saberes básicos:</p> <p>A2. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</p> <p>A16 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p> <p>B1. Los sistemas de representación: evolución histórica, presencia en el arte y nuevas tecnologías.</p> <p>B2. Fundamentos de la geometría proyectiva</p> <p>B3. Los sistemas de representación y el dibujo técnico: clases de proyección, ámbitos de aplicación y criterios de selección</p> <p>B4. Fundamentos del sistema diédrico: planos de proyección, procedimientos para la obtención de vistas, disposición normalizada, reversibilidad del sistema y número de proyecciones suficientes</p> <p>B5. Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.</p> <p>B6. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.</p> <p>B7. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.</p> <p>B8. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
1. 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.	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	2,5
.3. 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.	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	15
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5
Situaciones de aprendizaje	<p><i>Depende del punto de vista (3 sesiones)</i> Trabajo de investigación en parejas sobre la historia de la geometría, geometría descriptiva y los diferentes sistemas de representación que incluye. Fase de investigación+expositiva.</p> <p><i>Qué hay detrás de una obra (4 sesiones)</i> Trabajo de investigación y análisis sobre una obra de ingeniería o arquitectura desde el punto de vista geométrico. Fase de investigación+expositiva.</p>	

TERCER TRIMESTRE		
<p>Saberes básicos: A16 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. B9. 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. B10. Perspectivas axonométricas, dimétricas, trimétricas y militares. B11. Aplicación del óvalo como representación simplificada de formas circulares. B12. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. B13. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. B14. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. B15. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos de distancia. Puntos métricos. B16. Representación de cuerpos geométricos sencillos. C1. El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. C2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica C3. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. C4. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. C5. Formatos. Doblado de planos. D1. Geometría y nuevas tecnologías. D2.Aplicaciones vectoriales 2D-3D. D3. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. D4. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. D5. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
3. 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.	3.2.Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	10
	3.3.Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	2,5
	3.4.Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	5
	3.5.Valorar el rigor gráfico del proceso;la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5
4. 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.	4.1.Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	8
	4.2.Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	5
5. 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 virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1.Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	5
	5.2.Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	2,5
Situaciones de aprendizaje	<i>Retículas y diseño urbano en CAD (6 sesiones)</i>	

	<p>Representamos nuestro diseño realizado en el primer trimestre en CAD. Utilizamos un módulo tridimensional para crear un espacio de esparcimiento y recreo en el patio con diseño tridimensional en CAD.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1.4. DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

PRIMER TRIMESTRE		
<p>Saberes básicos:</p> <p>B1. Sistema diédrico: resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo, perpendicularidad y mínima distancia.</p> <p>B2. 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.</p> <p>B3. Representación y sección de la superficie esférica.</p> <p>B4. Intersección entre líneas rectas y superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y esféricas.</p> <p>C1. Diseño, ecología y sostenibilidad.</p> <p>C2. El proyecto como documento de diseño: perspectiva histórica y situación actual del proceso de diseño y fabricación. Tipos y elementos. Planificación de fases y tareas.</p> <p>C3. El proceso de diseño y su grafismo: primeras ideas, bocetos y esquemas a mano alzada; croquis acotados de piezas y conjuntos; tipos de planos.</p> <p>D1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
3. 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.	3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	10
	3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	10
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5
4. 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.	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	10
5. 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 virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1. 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.	10
Situaciones de aprendizaje	<p>¿QUÉ SOLUCIÓN ES MEJOR? (2 sesiones)</p> <p>El dibujo técnico ofrece a menudo distintos caminos para resolver un problema complejo. Se propone a los estudiantes que formen grupos e investiguen si un problema de sólidos en sistema diédrico tiene una resolución más conveniente que otra empleando distintos métodos (cambio de plano, abatimiento...)</p>	

	<p>REDISEÑAR EL AULA I (3 sesiones)</p> <p>Iniciamos el proyecto del curso estudiando las ventajas e inconvenientes del aula, y proponiendo un croquis en papel y en digital para una reforma que atienda a todas las necesidades detectadas.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SEGUNDO TRIMESTRE		
<p>Saberes básicos:</p> <p>A1. 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.</p> <p>A2. Resolución de problemas geométricos.</p> <p>A3. Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.</p> <p>A4. Arco capaz. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Aplicaciones.</p> <p>A5. Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.</p> <p>A6. Construcción de la elipse afín a una circunferencia.</p> <p>A7. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.</p> <p>A8. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>A9. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.</p> <p>A10. Problemas de pertenencia e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas.</p> <p>C1. Diseño, ecología y sostenibilidad.</p> <p>C2. El proyecto como documento de diseño: perspectiva histórica y situación actual del proceso de diseño y fabricación. Tipos y elementos. Planificación de fases y tareas.</p> <p>C3. El proceso de diseño y su grafismo: primeras ideas, bocetos y esquemas a mano alzada; croquis acotados de piezas y conjuntos; tipos de planos.</p> <p>D1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
<p>1. 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.</p>	<p>1.1 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.</p>	10
	<p>2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.</p>	10
	<p>2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión con una actitud de rigor en la ejecución.</p>	10
<p>2. 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.</p>		

	2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	10
4. 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.	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	10
5. 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 virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1. 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.	10
Situaciones de aprendizaje	<p>CRUCE DE CAMINOS (3 sesiones)</p> <p>Se plantea el siguiente problema: un cruce de carreteras está resultando problemático para el tráfico, por lo que el ayuntamiento ha decidido crear una rotonda y resolver la situación. La misión de alumno es proyectar dicha rotonda y resolver los enlaces con cada vía, asegurándose de que la solución es la más adecuada.</p>	

TERCER TRIMESTRE		
<p>Saberes básicos:</p> <p>B5. Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal: posición del triedro fundamental, relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema, y determinación de los coeficientes de reducción. Tipologías de axonometrías: ventajas e inconvenientes.</p> <p>B6. Fundamentos del sistema axonométrico oblicuo: proyectividad del triedro fundamental, relación con los ejes del sistema, y determinación del coeficiente de reducción.</p> <p>B7. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.</p> <p>B8. Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>B9 Secciones planas e intersecciones en la representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos mediante sistemas axonométricos.</p> <p>B10. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>B11. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.</p> <p>B12. Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>C4. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.</p> <p>C5. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, ingenieril o arquitectónico sencillo.</p> <p>C6. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.</p> <p>D1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
3. 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	3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	10

gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	5
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5
4. 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.	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	10
5. 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 virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1. 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	10
Situaciones de aprendizaje	<p>REDISEÑAR EL AULA II (4 sesiones)</p> <p>Retomamos el proyecto para finalizarlo y ofrecer una propuesta correctamente documentada y planteada. Se pasa del croquis al diseño 2D y 3D definitivo, el cual se atiene a las normas del Dibujo Técnico y supone también una propuesta atractiva que puede exportarse como una presentación, una web, etc.</p>	

1.5. IMAGEN Y SONIDO 2º BACHILLERATO

PRIMER TRIMESTRE		
<p>Saberes básicos:</p> <p>A11. Aplicación de las dimensiones espacio-temporales del sonido a la construcción de bandas sonoras.</p> <p>A12. Técnicas para el diseño de la banda sonora. El sonido en el multimedia.</p> <p>C1. Descripción de los elementos básicos de la luz y el sonido.</p> <p>C2. Oído humano y captación sonora.</p> <p>C6. Prestaciones técnicas generales de los micrófonos para captación de sonido en proyectos de radio y audiovisuales.</p> <p>C12. Aplicación de técnicas y ajustes para la grabación sonora en exteriores y en estudio (uso de pértigas, técnicas de seguimiento, colocación de micrófonos, etc.).</p> <p>D2. Formatos de archivo de imagen, audio y video idóneos para proyectos multimedia.</p> <p>D3. Prestaciones técnicas del equipamiento informático de producciones multimedia.</p> <p>D4. Características de los medios de destino que condicionan las opciones técnicas del proyecto: tamaños de pantalla, condicionantes de audio y vídeo y requisitos de uso y accesibilidad.</p> <p>D5. Reconocimiento del software libre para la edición fotográfica, sonora y de vídeo.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
3. Elaborar guiones literarios y técnicos, de manera que tengan una estructura narrativa coherente y relacionada con las personas a las que va dirigida, integrando las posibilidades expresivas del sonido y la imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio. Todo ello con la finalidad de valorar la importancia de la función expresiva de imágenes y sonidos en el proceso de creación de guiones audiovisuales.	3.1. Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.	6
6. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico y del software propio de la edición multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.	6.1. Justificar la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, así como las características básicas y tipos de equipos y periféricos, adecuados a los proyectos multimedia.	5
7. Editar piezas visuales aplicando las prestaciones más apropiadas del equipamiento técnico y del software propio de la edición multimedia en la realización y tratamiento digital de imágenes mediante técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual, ajustándolas a piezas musicales.	7.3. Editar piezas de vídeo, fotografías, gráficos, rótulos y elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición audiovisual, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.	8
Situaciones de aprendizaje	<p>ARTISTAS FOLEY (2 sesiones) El objetivo de esta tarea es comprender el trabajo de los artistas sonoros en la producción audiovisual. Para ello, los alumnos sonorizan una escena eligiendo material de un banco de sonidos y grabando sus propios efectos.</p> <p>HORROR SHOW (4 sesiones) Los equipos creativos entran en acción: entrarán en sus estudios de grabación para poner a prueba lo</p>	

	<p>que saben sobre sonido, software y equipo técnico. ¿Es posible crear una terrorífica historia narrada para Halloween? ¿O un paisaje sonoro donde la acción se entienda sin palabras?</p> <p>REMAKE (4 sesiones) ¿Cómo hicieron grandes cineastas algunas de sus escenas más icónicas? Investiga, planea y graba un remake de esas escenas... ¿serás candidato al Oscar?</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SEGUNDO TRIMESTRE		
<p>Saberes básicos:</p> <p>A1. Características de los géneros cinematográficos (musical, drama, ciencia ficción, suspense...), videográficos, televisivos, multimedia y videojuegos.</p> <p>A2. Los géneros new media: internet, teléfonos móviles y otras pantallas.</p> <p>A3. Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen.</p> <p>A4. Técnicas de fragmentación del espacio escénico (plano, toma, escena y secuencia).</p> <p>A5. Técnicas de planificación de la escena.</p> <p>A6. Valor expresivo de la angulación y el movimiento de cámara en la continuidad del mensaje narrativo.</p> <p>C3. Visión humana y captación fotográfica.</p> <p>C4. Prestaciones características de las cámaras fotográficas digitales.</p> <p>C8. Soportes de registro idóneos a diversas tecnologías de captación de imagen.</p> <p>C9. Aplicación de las funciones y parámetros básicos de la iluminación.</p> <p>C10. Aplicación de los parámetros de exposición (diafragma, obturación y sensibilidad).</p> <p>C11. Aplicación de técnicas y ajustes para la toma fotográfica (encuadre, exposición, uso de trípodes...).</p> <p>D7. Edición y ajustes de la imagen fotográfica: tamaño de imágenes de píxeles, relación de aspecto...</p> <p>D8. Técnicas de secuenciación dinámica de imágenes fijas, gráficos vectoriales, y otros elementos: frame a frame, stopmotion, interpolación.</p>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
<p>1. Analizar críticamente los recursos expresivos, distinguiendo los tipos y la intencionalidad comunicativa de los diferentes géneros, utilizados en las diversas producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.</p>	<p>1.1. Identificar y analizar las tipologías de género, así como la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de diferentes productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico.</p>	7,5
	<p>1.2. Valorar las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva de técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen, en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.</p>	7,5
<p>3. Elaborar guiones literarios y técnicos, de manera que tengan una estructura narrativa coherente y relacionada con las personas a las que va dirigida, integrando las posibilidades expresivas del sonido y la imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio. Todo ello con la finalidad de valorar la importancia de la función expresiva de imágenes y sonidos en el proceso de creación de guiones audiovisuales.</p>	<p>3.2. Emplear técnicas narrativas en los procesos de construcción del guion literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, storyline, sinopsis argumental y tratamiento, desarrollando estrategias que permitan ampliar y enriquecer el repertorio lingüístico individual y la transferencia entre lenguas.</p>	6
	<p>3.3. Realizar la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guion técnico y un storyboard.</p>	6

<p>4. Reconocer las cualidades técnicas de los distintos dispositivos de captación y reproducción audiovisual en grabaciones musicales, programas de radio y proyectos audiovisuales, a partir del análisis crítico de diversas piezas audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas, con el fin de determinar las características elementales de cada equipo técnico y qué los hace adecuados para cada proyecto audiovisual.</p>	<p>4.1. Comparar el proceso de captación de imágenes del ojo humano y de la percepción visual con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual.</p>	<p>5</p>
<p>5. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo para la realización de proyectos audiovisuales, mediante la elección de dispositivos de captura apropiados, que permitan componer mensajes sencillos a partir de sus conocimientos del lenguaje audiovisual y reforzar su propia expresividad mediante los recursos y medios técnicos de este lenguaje.</p>	<p>5.1. Registrar con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.</p>	<p>15</p>
<p>Situaciones de aprendizaje</p>	<p>HIPERCONECTADOS (6 sesiones)</p> <p>En esta tarea los estudiantes comienzan con sesiones fotográficas para consolidar su aprendizaje sobre encuadres, iluminación o composición. Una vez finalizada esta fase, tendrán que aplicar sus conocimientos del software de edición fotográfica para retocar sus imágenes y realizar una fotocomposición en la que expresen sus ideas sobre el tema: hiperconectados.</p> <p>SALA DE GUIONISTAS (4 sesiones)</p> <p>Para comenzar a preparar producciones audiovisuales, nos detenemos en la fase de escritura y proponemos convertir un guión literario real (es decir, un ejemplo de película ya estrenada) en un guión técnico y un storyboard. Una vez asimilado el proceso, cada equipo redactará el guión técnico de una breve escena.</p>	

<p>TERCER TRIMESTRE</p>
<p>Saberes básicos:</p> <p>A7. Tipos de continuidad (narrativa, perceptiva, rúcord formal, de movimiento, de acción, de dirección, de vestuario y de atrezzo...).</p> <p>A8. Aplicación de técnicas de montaje (evolución histórica, tiempo y espacio en el montaje).</p> <p>A9. Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato (la elipsis, campo y fuera de campo).</p> <p>A10. Técnicas básicas de realización audiovisual (el eje de acción y su mantenimiento, plano y contraplano, el plano master).</p> <p>B1. Adaptación de obras a guiones audiovisuales.</p> <p>B2. Reconocimiento y elaboración de diferentes tipos y formatos de guiones audiovisuales.</p> <p>B3. Aplicación de las técnicas narrativas aplicadas al guión literario. Proceso de construcción del guión literario (idea, documentación, storyline, sinopsis argumental y tratamiento).</p> <p>B4. Proceso de transformación de guiones literarios a guiones técnicos. Técnicas de construcción del storyboard.</p> <p>B5. Aplicación de recursos narrativos en el guión técnico.</p> <p>C5. Prestaciones características de las videocámaras.</p> <p>C7. Características técnicas de los sistemas de registro de vídeo digital.</p> <p>D1. Identificación de la edición lineal y no lineal.</p> <p>D2. Formatos de archivo de imagen, audio y vídeo idóneos para proyectos multimedia.</p> <p>D3. Prestaciones técnicas del equipamiento informático de producciones multimedia.</p> <p>D4. Características de los medios de destino que condicionan las opciones técnicas del proyecto: tamaños de pantalla, condicionantes de audio y vídeo y requisitos de uso y accesibilidad.</p> <p>D5. Reconocimiento del software libre para la edición fotográfica, sonora y de vídeo.</p> <p>D6. Características de formatos de vídeo en proyectos de edición.</p>

D9. Técnicas de edición en línea de tiempo: ediciones por inserción, superposición y extracción		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	%
2. Analizar críticamente las características funcionales y tipológicas del lenguaje audiovisual a lo largo de la historia y en diferentes campos y obras audiovisuales, aplicando las técnicas de este tipo de lenguaje a situaciones extraídas de productos de diversos géneros, reconociendo los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.	2.1. Analizar los elementos teóricos del montaje audiovisual para la valoración de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.	7,5
	2.2. Analizar los procedimientos de articulación del espacio-tiempo en el relato, así como las especificaciones técnicas básicas de realización audiovisual y de montaje.	7,5
6. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico y del software propio de la edición multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.	6.2. Reconocer las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones para el tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.	5
7. Editar piezas visuales aplicando las prestaciones más apropiadas del equipamiento técnico y del software propio de la edición multimedia en la realización y tratamiento digital de imágenes mediante técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual, ajustándolas a piezas musicales.	7.1. Adaptar y ajustar las imágenes a las características técnicas del medio o soporte final, garantizando, en su caso, el registro espacio-temporal y la continuidad de las secuencias de imágenes fijas necesarias para la elaboración del material visual.	5
	7.2. Configurar el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión que se pretende en el proyecto.	7
Situaciones de aprendizaje	<p>LA SALA DE MONTAJE I (3 sesiones) ¡Alguien ha cometido un terrible error! Cada equipo de alumnos tendrá la misión de arreglar una escena mal realizada, y peor montada. Para ello dispondrán de todas las tomas y aplicarán los conocimientos sobre continuidad y edición para arreglar la película antes de que se estrene.</p> <p>LA SALA DE MONTAJE II (4 sesiones) Una vez que cada equipo haya concluido la fase de producción de su proyecto audiovisual, tendrá que emplear todo lo aprendido para dar forma a su relato. Créditos, efectos, sonido... todo, con una condición: todas las historias empiezan con una puerta que se abre.</p>	

2. TRANSVERSALIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD

2.1. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Desde las materias del departamento se trabajarán los elementos transversales, en general, de estas maneras:

a) Fomento de la lectura y desarrollo de la expresión oral y escrita: se describe en un apartado posterior, proponiéndose la creación de vídeos explicativos y materiales curriculares, la creación de proyectos con justificación de su intención, la participación en debates y el trabajo que integre texto e imagen.

b) Comunicación audiovisual y competencia digital: el trabajo artístico tradicional se alterna con la creación digital de ilustración, animación, proyectos cinematográficos y multimedia y proyectos de diseño arquitectónico 2D y 3D. Asimismo se emplean recursos online y se fomenta la búsqueda de información fiable y relevante, además del uso responsable de dispositivos móviles.

c) Fomento de la creatividad, el espíritu científico y el emprendimiento: desde las materias del departamento se pretende que el alumno comience, desde el principio, a crear según sus intereses, a investigar para construir sus obras y proyectos, y a buscar una aplicación real a su trabajo. De esta manera, serán habituales las exposiciones de trabajos y explicación de sus motivaciones; la creación de diseños que resuelvan necesidades en su entorno o la difusión de obras por medios tradicionales y digitales.

d) Educación para el consumo responsable: el aprendizaje de la comunicación audiovisual y de sus intenciones (publicitarias, estéticas, etc) debe servir para crear en el alumno conciencia acerca del uso de mensajes y productos.

e) Educación para la paz y la igualdad de género: del mismo modo que educamos para un consumo responsable a través de los mensajes visuales, también analizamos sus posibilidades a la hora de fomentar el diálogo y la cooperación. El trabajo en grupo y la crítica constructiva son decisivos en nuestras materias. Se incentivará también el descubrimiento de figuras relevantes en la creación artística, de cualquier género y contexto histórico.

f) Educación emocional y para la salud: es igualmente importante para nuestra materia permitir que los alumnos se descubran a sí mismos a través de la creación, aprendiendo a usar los elementos visuales para la expresión de las emociones. En 2º ESO, por ejemplo, se plantea la creación de una pirámide alimenticia para trabajar contenidos relacionados con la nutrición.

2.2. INTERDISCIPLINARIEDAD

Nuestras materias se prestan a la colaboración con materias de otras áreas, de forma que se proponen estas líneas a seguir:

- a) Coordinación con materias en las que pueden coincidir saberes en el mismo nivel (Tecnología, Matemáticas, etc). El objetivo es que las materias no trabajen de forma repetida los mismos contenidos, sino que se complementen y ofrezcan formas distintas de trabajar un mismo tema.
- b) Proyectos que impliquen a varias materias. Un proyecto en el que se adapta un texto literario a una creación visual, por ejemplo, puede implicar a la materia de Lengua.
- c) Coordinación con DGMakers. Los grupos que desarrollan proyectos digitales pueden trabajar de forma conjunta con grupos no digitales, colaborando para crear y que esto suponga un enriquecimiento para todos los implicados.

2.3. GDPATRIMONIO

En el curso 2024/25, el proyecto de centro se titula “Cuéntame Alcantarilla”.

Desde el departamento proponemos trabajar en nuestras materias de la siguiente forma:

- Plástica 1º y 2º ESO: se adaptan los proyectos de trimestre

En 1º se realizará el diseño de un videojuego de plataformas ambientado en lugares relevantes de Alcantarilla. El libro de paisajes versará sobre paisajes de la huerta. El proyecto de animación consistirá en GIF animados con temas locales.

En 2º la ciudad modular se puede trabajar con lugares reales de Alcantarilla. En colaboración con Lengua se plantea realizar caligramas con refranes y dichos de la huerta.

Se convocará, además, el tradicional concurso de diseño para las fiestas de la localidad (o de la Bruja).

Como complemento, se propone la idea “Tendiendo puentes” (referido al origen del nombre de la localidad) y que en Plástica se trabaje el movimiento vanguardista “El puente”.

- Dibujo Técnico I y II: en 1º se trabajará con las retículas y el diseño urbano para reimaginar el entorno de Las Tejeras. En 2º nos trasladaremos a tiempos antiguos para proyectar un puente entre ambos lados del río.
- Imagen y Sonido: crearemos relatos sonoros terroríficos ambientados en Alcantarilla y realizaremos el proyecto “Remake”, donde recrearemos escenas magistrales del cine, localizándolas en lugares emblemáticos de Alcantarilla.
- El grupo 2º B, trabaja en la hora de Valores con el profesor Juan García. Este grupo creará un juego de rol ambientado en Alcantarilla, se convertirá en equipo de gobierno para resolver problemas cotidianos, o imaginará cómo sería su localidad si no existiesen algunos servicios y derechos básicos.

- Un grupo de 3º ESO sale en hora de Atención Educativa con el profesor Juan García. A partir de la idea “Lugares olvidados”, desarrollarán un mapa interactivo bajo el título “El viaje del Oinokoe” para descubrir los aspectos más desapercibidos de su localidad.

3. METODOLOGÍA

3.1. DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS.

Se plantean unidades de trabajo que aglutinan distintos saberes básicos recogidos en el currículo. Su fin es que el alumnado asimile el entorno visual y plástico en el que vive, que interprete sus mensajes correctamente y además pueda reproducirlos y adaptarlos a sus intereses y gustos.

En ESO, en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se empleará una metodología basada en proyectos en sintonía con la línea de trabajo trazada en el centro. Con este planteamiento los alumnos trabajan la materia, aprenden a justificar lo que hacen y buscan una función para sus obras. La dinámica de trabajo a lo largo de cada proyecto incluye, en este orden:

- introducción teórica y debate sobre lo explicado y las imágenes observadas.
- búsqueda de referencias: recursos digitales y bibliográficos.
- ejercicios para practicar y ensayo de creaciones visuales.
- trabajo individual y posterior puesta en común.
- proyecto artístico por fases: preparación y boceto, realización, exposición.

A esto le sumaremos la realización de búsquedas de información, creación de recursos digitales (aunque sean muy elementales) y de material didáctico: presentaciones sobre temas, explicación de contenidos, exposición de sus propias obras...

Para la materia **Proyecto de Investigación de 4º ESO**, se busca introducir al alumno a la investigación a través de una toma de contacto en el primer trimestre: aprender a elegir un tema en base a una oferta propuesta por el departamento, buscar información fiable y relevante, y organizarla en un trabajo escrito. El trabajo en los siguientes trimestres estará dedicado a desarrollar este borrador de cara a un proyecto que sea del interés del alumno, y para el cual se les invita a conocer su entorno y su patrimonio, a reflexionar sobre él, y a crear productos artísticos y audiovisuales como complemento a su investigación.

En Bachillerato de Investigación se propondrán pequeños trabajos de investigación para que los alumnos adquieran hábitos en el manejo de fuentes documentales y bibliográficas. Los alumnos deberán ser capaces de elaborar, exponer y argumentar de forma razonada proyectos, a menudo complementarios del trabajo práctico, mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

De igual manera **en el Bachillerato ordinario** se combinará la metodología tradicional con la elaboración de proyectos que integran medios tradicionales e informáticos, búsqueda de información relevante y resolución de problemas de la vida real.

Cada tema constará de una introducción y unos ejercicios prácticos para reforzar cada sección explicada, seguidos de láminas y/o exámenes que condensarán contenidos trabajados en clase. Se observará y calificará el progreso del alumnado a través de

ejercicios diarios, proponiéndose a lo largo del curso un proyecto de grupo donde se combine la técnica tradicional y la digital.

Finalmente, los grupos de **Imagen y Sonido bilingüe** disponen todo el material en inglés, consultan y explican por escrito o verbalmente la información, y crean sus proyectos audiovisuales también en dicho idioma. Se fomenta que opinen y comenten producciones audiovisuales en lengua extranjera.

3.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Dichas situaciones se han indicado y temporalizado en el apartado 1 de esta programación. Se plantean de la siguiente manera:

a) 1º y 2º ESO

En Educación Plástica y Visual se proponen proyectos durante el trimestre, en los que se debe aplicar lo aprendido de forma libre y creativa. Se trata de proyectos artísticos que pueden plantearse bajo alguna idea o lema concreto (“Nos convertimos en puntillistas”, “Diseña tu propia ciudad”) y siguen estas fases:

- Planificación: de forma individual recogen información sobre un tema o estilo. Cada miembro del equipo propone un boceto y se acuerda una versión final.
- Realización: el grupo trabaja de forma coordinada y aporta materiales para ejecutar el trabajo en un plazo determinado. Buscan soluciones a los problemas que surgen a la hora de componer la obra y utilizar determinados materiales.
- Exposición: se expone físicamente el trabajo realizado y se justifica su realización, valorando su resultado y el de otros compañeros.

b) Bachillerato

En Dibujo Técnico I y II se apuesta por la aplicación de los contenidos trabajados en proyectos del ámbito del diseño arquitectónico e industrial. Formando grupos de arquitectos o diseñadores industriales, los alumnos trabajan sobre objetivos concretos, por ejemplo:

- Diseñar una vivienda en base a criterios de habitabilidad y resolviendo problemas comunes encontrados en viviendas reales.
- Idear utensilios y objetos que mejoren las aulas del centro, tratando de ajustarse a la realidad de su entorno.
- Solución a problemas del entorno. Por ejemplo, emplear conceptos del Dibujo Técnico para aplicar a un cruce peligroso de carreteras.

En todo momento se trabajará a partir de bocetos y croquis, transformándolos después en planos dibujados según las normas y convenciones del dibujo. Por último se diseñará en 2D o 3D el objeto o espacio.

c) Imagen y Sonido

Los alumnos de Imagen y Sonido trabajan de manera eminentemente práctica en la creación de productos sonoros y audiovisuales, además de aprender a observar y comentar las características de spots publicitarios, películas y series, videojuegos, podcasts, etc.

Se propone que formen pequeños grupos de creadores audiovisuales, actuando como “productoras en miniatura”, showrunners o diseñadores de sonido. A partir de las sesiones teóricas se les sugiere trabajar en proyectos muy libres, respondiendo a necesidades genéricas (“diseñar un paisaje sonoro” o “recoger sonidos de un lugar de la localidad”) o concretas (“¿Podemos crear un producto que promocióne el centro?”)

3.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

a) ACNEAE:

Se atiende a las características de los ACNEAE descritas en el listado aportado por Orientación.

Para aquellos alumnos con dificultades se seguirán las indicaciones de su PAP. De manera general, las líneas de actuación son las siguientes:

Alumnado con necesidades de apoyo educativo (ACNEE, TDAH, TEA, trastornos de la lectoescritura, trastornos de la conducta):

Medidas organizativas:

- ubicación en el aula en un lugar determinado según PAP o criterio del docente.
- ayuda de un compañero que ejerce de mentor.
- trabajo dentro del aula y no fuera, evitando mayor carga de trabajo en casa y permitiendo seguir su evolución en todo momento.
- adecuación de la información (proporcionar directrices muy claras y fragmentadas, asegurarse de que comprende el objetivo de las tareas, indicaciones en Classroom).

Adaptaciones metodológicas:

- adecuación de materiales (según sus necesidades: tamaño de letra, presentaciones, proporción de materiales visuales...).
- adaptación de tiempos.
- trabajo colaborativo.
- encontrar y potenciar sus centros de interés.

Adaptaciones curriculares o instrumentales

- uso de herramientas de dibujo, plantillas y diseños predefinidos para facilitar trazados complejos.
- propuesta de proyectos de menor complejidad o facilitando ejemplos a seguir y pautas paso a paso.
- adaptación no significativa en el caso de que lo requiera por sus dificultades (si un alumno con disgrafía presenta problemas para el trazado puede contar con una simplificación mayor de los pasos que debe seguir, contar con guías y tutoriales, permitirle usar plantillas o que una parte del problema esté resuelta y pueda continuarla).
- adaptaciones significativas, si son necesarias, atendiendo a sus características, nivel curricular, etc.

En estos alumnos el trabajo manipulativo adquiere un valor muy relevante, aplicándose en la resolución de proyectos artísticos y situaciones de aprendizaje.

Alumnos de integración tardía y compensatoria:

Medidas organizativas:

- ubicación en el aula en un lugar determinado según PAP o criterio del docente.
- ayuda de un compañero que ejerce de mentor. Si se trata de un alumno con desconocimiento del idioma y hay compañeros que hablen el mismo idioma, le ayudarán en la integración en el trabajo.
- Uso de traductor online. Afianzar vocabulario relacionado con el trabajo, los materiales, y los conceptos básicos.
- trabajo dentro del aula y no fuera, evitando mayor carga de trabajo en casa y permitiendo seguir su evolución en todo momento.
- indicaciones por escrito en Classroom.

Adaptaciones metodológicas:

- adecuación de materiales y simplificación de tareas. Proporcionar materiales audiovisuales.
- adaptación de tiempos.
- trabajo colaborativo.

Adaptaciones curriculares o instrumentales

- propuesta de proyectos de menor complejidad o facilitando ejemplos a seguir y pautas paso a paso, si sus características lo requieren.

Alumnos con altas capacidades:

Medidas organizativas:

- trabajo en equipo, primando la heterogeneidad y fomentando que interactúe con compañeros con los que tiene menor relación.
- ejercer de alumno mentor.
- permitirle usar espacios diferentes si lo precisa (salas donde realizar audiovisuales, colaborar con otros grupos)
- permitirle el trabajo en proyectos artísticos y audiovisuales fuera del horario lectivo.

Adaptaciones metodológicas:

- fomentar que encuentre soluciones personales y creativas a los retos planteados, aun si se aleja mucho de la propuesta inicial.
- hacerle partícipe en el aprendizaje de otros (enseñar para aprender)
- investigar en sus áreas de interés.

Adaptaciones curriculares o instrumentales

- ampliación, siempre que el alumno demande mayor cantidad de contenidos o sus características hagan que se le puedan proponer proyectos de mayor envergadura.
- enriquecimiento, búsqueda de caminos alternativos para realizar sus proyectos.
- materiales novedosos o experimentales.

b) Alumnado absentista:

Se pretende que el alumnado que ha presentado absentismo durante un período prolongado, al incorporarse al aula, se una a la dinámica de trabajo en el aula. Para ello se valorará con el alumno qué nivel de adquisición de competencias presenta; esto se hará integrándolo en un grupo de trabajo y observando su progreso en los primeros días. A continuación se le ofrecerán tareas concretas que le permitan estar al día, con un seguimiento continuo y ayuda de compañeros de confianza. En todo momento se le informará de cómo está progresando, destacando sus logros y ofreciéndole apoyo y refuerzo positivo.

c) Repetidores:

Además de describir medidas específicas para ellos en su PEP, se reforzará positivamente cada logro que consigan; y se buscarán contenidos que tengan asimilados para que puedan mostrarlos y ejercer de mentores para otros compañeros. Es importante que exista comunicación con la familia para informar de estos logros y de la situación actual del alumno que está repitiendo.

3.4. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

Se detallan en este apartado aquellos recursos que contribuyen a desarrollar lo que se ha planificado para las diferentes materias que imparte el Departamento, según su procedencia.

a) Recursos aportados por los alumnos

Instrumentos de dibujo técnico: escuadra, cartabón, compás, portaminas...
Instrumentos y materiales de dibujo artístico: formatos para dibujo y pintura, témperas, lápices de colores, pinceles, rotuladores, cartulinas, revistas...
iPad, en caso de pertenecer a grupos digitales o como recurso personal para trabajar en clase (alumnado que haya salido de grupo digital a no digital, alumnado de Bachillerato que ha pertenecido a grupo digital).
Auriculares, en caso de necesitarse para producciones audiovisuales o seguimiento de videotutoriales.
Libros de texto.

b) Recursos presentes el aula

Ordenador del aula.
Pizarra digital y cañón para uso de materiales multimedia interactivos.
Pizarra clásica y juegos de regla, escuadra y cartabón para pizarra.

c) Recursos aportados por el centro

Ordenadores de las aulas de informática y armario de portátiles.
Mochilas digitales (iPad y Chromebook).
Pizarra digital y cañón de las aulas de informática.
Cámara de fotos y vídeo.
Iluminación para dibujo artístico, fotografía y vídeo.
Croma
Herramientas artísticas: pinceles, paletas para mezcla de color, vasos y platos, poliedros para dibujar, rodillos, planchas de linóleo...

Herramientas de dibujo técnico: escalímetros, plantillas de curvas o polígonos.

d) Recursos aportados por el entorno

Objetos y espacios susceptibles de ser dibujados.

Ilustraciones y fotografías de objetos o espacios.

Folletos publicitarios.

Catálogos de objetos.

Revistas, periódicos, material reciclable...

Páginas web.

Software de edición de imágenes con licencia libre.

Software de edición de sonido con licencia libre.

Software 2D y 3D con licencia libre.

Imágenes de Internet con licencia libre.

Archivos de sonido de Internet con licencia libre.

3.5. FOMENTO DE LA LECTURA Y MEJORA DE LA EXPRESIÓN ESCRITA Y ORAL

Se propone:

a) Realización de presentaciones y vídeos sobre contenidos de la materia. El objetivo es expresar opiniones sobre temas y producciones visuales en forma de análisis crítico, exposición de contenidos, creación de material curricular audiovisual, creaciones artísticas con guión establecido, etc.

b) Debate y comentario de contenidos de la materia. Esto incluye la puesta en común de proyectos de arte y la crítica constructiva de los trabajos propios y ajenos.

c) Consulta de recursos bibliográficos y audiovisuales para emplear en trabajos de investigación, como fuente de información para proyectos de la materia, etc.

d) Uso de la biblioteca y sus recursos para conocer el mundo del cómic. Emplear textos presentes en el centro para investigar la ilustración en la literatura y diseñar producciones artísticas que acompañen a dichos textos.

e) Creación de “bibliotecas de aula”, donde estarán disponibles recursos para consulta: manuales, libros de texto, volúmenes sobre arte, etc.

4. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

4.1. RELACIÓN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se proponen las siguientes:

- a. Visita al MUBAM con alumnos de 2º y 3º ESO. Se complementa con un taller relacionado con la materia, impartido en el mismo museo. Se realizará el 5 de noviembre.
- b. Visita a un estudio de grabación de la localidad para Imagen y Sonido 2º Bachillerato
- c. Participación en concursos de pintura y dibujo que requieren asistencia de los alumnos, siempre que se convoquen. (Varios niveles)
- d. Ruta por las pinturas murales de la localidad para 1º y 2º ESO.
- e. Visita a lugares de la localidad como Paraje del Agua Salada, Museo de la Huerta, etc. con alumnas de 3º ESO para trabajar aspectos de GDPatrimonio.

5. EVALUACIÓN

5.1. CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN FINAL

Acorde a las especificaciones del currículo, la calificación final vendrá definida por la evaluación de final de curso. En ella se valorará el progreso del alumno a lo largo del curso, tomando como referencia las notas orientativas de cada evaluación intermedia.

La nota orientativa de cada evaluación se calculará siguiendo los criterios descritos para cada nivel, mediante los instrumentos detallados en esta programación.

El criterio que se seguirá para obtener las calificaciones totales cuando resulten con decimales será el siguiente:

1. Por debajo de cinco se trunca a la unidad.
2. Por encima de cinco se redondea a la unidad.

5.2. MECANISMO DE RECUPERACIÓN DE CALIFICACIONES NEGATIVAS SI ASÍ SE DECIDE

Una nota negativa en una evaluación conlleva la posibilidad de mejorarse, en la forma en que el profesor estime conveniente y según los criterios e instrumentos programados.

Por lo general, se entregarán aquellos trabajos calificados negativamente, pudiendo ser todos los realizados o solo una selección. Si un trabajo en grupo estuviese suspenso, podrá volver a realizarse en grupo para su recuperación.

En cuanto a los exámenes, se programarán pruebas de recuperación que podrán ser globales de cada trimestre.

El profesor podrá programar también pruebas y actividades para mejorar la calificación, en caso de que el alumno hubiera aprobado pero tuviese interés en subir su nota.

Con respecto a la entrega fuera de plazo de los trabajos y proyectos en cada materia, el docente podrá establecer un perjuicio de la siguiente manera:

- transcurrida una semana el estudiante solo podrá optar a un 8 de nota máxima en la tarea.
- transcurridas dos semanas el estudiante solo podrá optar a un 5 de nota máxima en la tarea.

La nota restada se podrá recuperar en forma de examen extraordinario, trabajo de investigación o trabajo escrito.

5.3. SITUACIÓN DE IMPOSIBILIDAD DE APLICAR LA EVALUACIÓN CONTINUA

En la situación dada de que a un alumno o alumna no se le pueda aplicar la evaluación continua tendrá que superar una prueba o presentar aquellos trabajos y proyectos que el

profesor indique, refiriéndose a los criterios que no se hayan podido valorar hasta la fecha que se dictamine la no aplicabilidad de la evaluación continua.

5.4. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

a) Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

Trabajo individual: 40%
Presentaciones, vídeos y exposiciones: 10%
Proyectos de grupo: 40%
Observación directa: 10%

b) Dibujo Técnico:

Láminas individuales: 10%
Proyecto de grupo: 20%
Examen: 60%
Observación directa: 10%

c) Imagen y Sonido:

Proyectos audiovisuales: 70%
Trabajos escritos y presentaciones: 10%
Cuestionarios y análisis: 10%
Observación directa: 10%

5.5. MEDIDAS A ADOPTAR CUANDO LOS RESULTADOS DE UN GRUPO PRESENTAN UNA DESVIACIÓN IGUAL O SUPERIOR AL 30 % DE LA MEDIA

Cuando los resultados de un grupo presenten una desviación igual o superior al 30% de la media por defecto se llevará a cabo un plan de mejora que conlleve diversas medidas:

1. Cambiar los tipos de actividades. Se puede optar por tareas más breves y que se puedan valorar de forma inmediata.
2. Ofrecer gran variedad de actividades y un catálogo de trabajos que se puedan elegir libremente siempre que se relacionen con los contenidos programados.
3. Permitir distintos agrupamientos y trabajo colaborativo. Fomentar la exposición de sus trabajos y la valoración positiva, así como la crítica constructiva.
4. Implicar a las familias en el aprendizaje.

Cuando la desviación sea superior al 30% por exceso, se realizarán actividades de ampliación:

1. Ofrecer actividades bajo un pretexto o lema, que requiera de soluciones creativas y puedan ponerse en práctica mediante grupos de trabajo.
2. Ofrecer mayor investigación en sus tareas.

3. Fomentar la exposición de sus trabajos y el intercambio de opiniones y la colaboración con otros grupos.
4. Ejercer de alumnos mentores y enseñar a otros grupos a realizar trabajos como los que hayan realizado.

5.6. RECUPERACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES

Aquellos alumnos que se encuentren en 2º ESO y tengan la materia de 1º pendiente seguirán un plan de recuperación mediante proyectos artísticos que les será propuesto por el jefe de departamento, y tutelado por el profesor del curso actual.

Los alumnos que se encuentren en 3º y 4º ESO tendrán la misma propuesta de recuperación, pero el seguimiento será realizado por el jefe de departamento a través de Classroom y de reuniones en momentos puntuales del curso.

Se realizarán dos entregas de trabajos en las fechas límite siguientes:

- 1. Primera entrega:** 24 de enero de 2025.
- 2. Segunda entrega:** 9 de mayo de 2025.

El alumno que se encuentre en 2º ESO aprobará la materia pendiente si

- realiza la primera entrega.
- aprueba la segunda evaluación del curso actual.

La recuperación de alumnos pendientes se realizará de manera coordinada por el Departamento. El Jefe de Departamento matricula a los alumnos en el Classroom de Pendientes, reparte los trabajos e informa de las fechas y cualquier otro asunto que los alumnos deban conocer. Al recibir los trabajos los alumnos firman y anotan la fecha en que los reciben. De igual manera, una vez vencido el plazo de cada entrega el Jefe de Departamento hará constar qué alumnos han presentado los trabajos.

6. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

6.1. MODELO DE DOCUMENTO A CUMPLIMENTAR POR EL DEPARTAMENTO DESPUÉS DE CADA EVALUACIÓN

Tras cada período de evaluaciones, el departamento se reunirá para analizar los resultados y proponer mejoras y cambios. Se basa en el documento elaborado por el centro para los departamentos:

1. Rendimiento académico (por grupos):
 - a. Medidas de recuperación propuestas.
 - b. Cambios que se realizarán en la siguiente evaluación para mejorar los resultados académicos.
2. Medidas a realizar por el departamento para mejorar:
 - a. La convivencia en los grupos.
 - b. El absentismo escolar.
3. Seguimiento de la programación por grupos
4. Atención a la diversidad:
 - a. Medidas llevadas a cabo
 - b. Medidas propuestas
5. Valoración de las actividades realizadas:
 - a. Complementarias
 - b. Extraescolares
6. Valoración de la participación en proyectos:
 - a. Enseñanza digital
 - b. Refuerzos
 - c. DGMakers
7. Propuestas de mejora:
 - a. Por el departamento
 - b. Para las familias
 - c. Para los estudiantes
 - d. Para el centro

Además, se proponen modelos de cuestionario para que tanto el alumnado como las familias puedan aportar su visión y sus propuestas en cualquier momento del curso.

Cuestionario para el alumnado: <https://forms.gle/kwRRNXhzvJErn5MeA>

Cuestionario para las familias: <https://forms.gle/LZAzFnwWGsSypzA86>