

Programación docente del Departamento de Artes Plásticas

IES Alcántara

Curso 2023 - 2024

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.....	4
1.3. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: CREACIONES AUDIOVISUALES Y PLÁSTICAS.....	6
1.4. DIBUJO TÉCNICO I.....	8
1.5. DIBUJO TÉCNICO II.....	10
1.6. IMAGEN Y SONIDO.....	12
2. TRANSVERSALIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD.....	14
2.1. ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	14
2.2. INTERDISCIPLINARIEDAD.....	14
3. METODOLOGÍA.....	16
3.1. DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS.....	16
3.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	17
3.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	18
3.4. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.....	19
3.5. FOMENTO DE LA LECTURA Y MEJORA DE LA EXPRESIÓN ESCRITA Y ORAL.....	20
4. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	21
4.1. RELACIÓN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	21
5. EVALUACIÓN.....	22
5.1. CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN FINAL.....	22
5.2. MECANISMO DE RECUPERACIÓN DE CALIFICACIONES NEGATIVAS SI ASÍ SE DECIDE.....	22
5.3. SITUACIÓN DE IMPOSIBILIDAD DE APLICAR LA EVALUACIÓN CONTINUA.....	22
5.4. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	22
5.5. MEDIDAS A ADOPTAR CUANDO LOS RESULTADOS DE UN GRUPO PRESENTAN UNA DESVIACIÓN IGUAL O SUPERIOR AL 30 % DE LA MEDIA.....	24
5.6. RECUPERACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES.....	24
6. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	26
6.1. INDICADORES DE LOGRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	26

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

1.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

CONTENIDOS	Tiempo de desarrollo	
	Desde	Hasta
PRIMER TRIMESTRE		
PROYECTO I: SOBRE PLATAFORMAS PROYECTO II: ARTE... ¿GEOMÉTRICO? BLOQUES: A, C. Introducción al Dibujo Técnico y los Sistemas de proyección. Geometría plana. Introducción a los proyectos artísticos.	13 de septiembre	5 de diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE		
PROYECTO I: PAISAJES DE LIBRO PROYECTO II: NOS CONVERTIMOS EN ARTISTAS BLOQUES: A, B, C Expresión gráfica: elementos básicos del lenguaje visual. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Profundización en proyecto artístico: fases del proyecto y exposición.	11 de diciembre	15 de marzo
TERCER TRIMESTRE		
PROYECTO I: CRASH, BOOM, BANG PROYECTO II: LOS DIBUJOS COBRAN VIDA BLOQUES: A, B, C, D Comunicación audiovisual. Lenguaje fotográfico. Cómic y animación. Mensajes visuales y producciones audiovisuales.	18 de marzo	14 de junio

En la siguiente tabla se detalla la distribución durante el curso de los bloques de saberes básicos asociados a competencias, clave y específicas, los descriptores del perfil de salida y los instrumentos de calificación:

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1º ESO							
CONTENIDOS	BLOQUE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRPTORES	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	PESO	ESCALA
PRIMER TRIMESTRE							
- Trazados geométricos básicos. - Formas poligonales - Geometría proyectiva. Vistas y perspectivas sobre redes modulares. - Técnicas de expresión gráfico-plástica bidimensionales.	A C	2 4 5 7 8	2.1 2.2 4.1 4.2 5.1 5.2 7.1 8.1 8.2 8.3	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3			
SEGUNDO TRIMESTRE							
-Patrimonio artístico y cultural. - Formas geométricas en el arte y en el entorno. - Elementos del lenguaje visual. Forma, color y textura. - La composición. Equilibrio, proporción, ritmo y simetría.	A B C	1 2 4 6 7 8	1.1 1.2 2.1 2.2 4.1 4.2 4.3 6.1 6.2 7.1 8.1 8.2 8.3	CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3	Trabajo individual Proyecto de grupo Presentaciones y videos Observación directa	40% 40% 10% 10%	1 a 4
TERCER TRIMESTRE							
- Comunicación visual. - Imagen fija. Fotografía y cómic - Técnicas para la realización de producciones audiovisuales.	A B C D	3 5 6 7 8	3.1 3.2 5.1 5.2 6.1 6.2 7.1 8.1 8.2 8.3	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3			

1.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO

CONTENIDOS	Tiempo de desarrollo	
	Desde	Hasta
PRIMER TRIMESTRE		
PROYECTO I: ENTRE PIRÁMIDES PROYECTO II: UNA CIUDAD MODULAR BLOQUES: A, C. Trazados básicos geométricos. Escalas. Figuras poligonales. Perspectiva. Curvas técnicas y tangencias básicas.	13 de septiembre	5 de diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE		
PROYECTO I: HISTORIAS EN PAPEL PROYECTO II: AUTORRETRATO BLOQUES: A, B, C Expresión gráfica: elementos básicos del lenguaje visual. Técnicas de expresión gráfico-plástica: el collage y la pintura. Tratamiento digital de imágenes.	11 de diciembre	15 de marzo
TERCER TRIMESTRE		
PROYECTO I: NO TE MUEVAS: FOTOGRAFÍA E IMAGEN FIJA PROYECTO II: ¡ACCIÓN! BLOQUES: A, B, C, D Comunicación audiovisual. Lenguaje fotográfico y publicitario. Diseño gráfico. Mensajes visuales y producciones audiovisuales.	18 de marzo	14 de junio

En la siguiente tabla se detalla la distribución durante el curso de los bloques de saberes básicos asociados a competencias, clave y específicas, los descriptores del perfil de salida y los instrumentos de calificación:

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º ESO										
CONTENIDOS	BLOQUE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	PESO	ESCALA			
PRIMER TRIMESTRE										
- Trazados geométricos básicos. - Formas poligonales - Perspectiva, tangencias, curvas técnicas. - Técnicas de expresión gráfico-plástica bidimensionales.	A C	2 4 5 7 8	2.1 2.2 4.1 4.2 5.1 5.2 7.1 8.1 8.2 8.3	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3	Trabajo individual Proyecto de grupo Presentaciones y videos Observación directa	40% 40% 10% 10%	1 a 4			
SEGUNDO TRIMESTRE										
- Géneros y movimientos artísticos - Punto, línea y plano. - Elementos del lenguaje visual. Forma, color y textura. - Técnicas de expresión gráfico-plástica bi y tridimensionales: collage.	A B C	1 2 4 6 7 8	1.1 1.2 2.1 2.2 4.1 4.2 4.3 6.1 6.2 7.1 8.1 8.2 8.3	CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3						
TERCER TRIMESTRE										
- Comunicación visual. Percepción y composición - Imagen fija. Fotografía y cómic. Diseño gráfico y publicidad. - Técnicas para la realización de producciones audiovisuales.	A B C D	3 5 6 7 8	3.1 3.2 5.1 5.2 6.1 6.2 7.1 8.1 8.2 8.3	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3						

1.3. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: CREACIONES AUDIOVISUALES Y PLÁSTICAS

CONTENIDOS	Tiempo de desarrollo	
	Desde	Hasta
PRIMER TRIMESTRE		
BLOQUES: A, B, C. Elección del tema y planteamiento realista de objetivos. Bibliografía y fuentes cibernéticas. Plazos. Plan de trabajo y selección de información. Transformación en información escrita / artística. La memoria escrita.	13 de septiembre	5 de diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE		
BLOQUES: A, B, C Concreción de objetivos realistas. Conocimientos previos. Otras fuentes de información. La obra de arte como fuente de conocimiento. El cronograma. Proceso de documentación. Organización de la información y planteamiento de la hipótesis. Presentación y defensa del trabajo. Selección de la información más relevante. Formas de exposición y defensa. El tiempo de la exposición.	11 de diciembre	15 de marzo
TERCER TRIMESTRE		
BLOQUES: A, B, C El proyecto plástico / audiovisual personal. El plagio y los derechos de reproducción. Proceso de investigación artística personal. Experimentación continua, reflexión y actuación subsiguiente. La comunicación verbal y no verbal. Elementos auxiliares de la exposición: presentaciones, pósteres científicos, modelos plásticos y productos audiovisuales entre otros. La transferencia de resultados: foros, redes sociales, revistas cibernéticas, páginas personales.	18 de marzo	14 de junio

En la siguiente tabla se detalla la distribución durante el curso de los bloques de saberes básicos asociados a competencias, clave y específicas, los descriptores del perfil de salida y los instrumentos de calificación:

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: CREACIONES AUDIOVISUALES Y PLÁSTICAS - 4º ESO							
CONTENIDOS	BLOQUE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	PESO	ESCALA
PRIMER TRIMESTRE							
El proyecto de investigación: selección del tema, búsqueda de información a través de fuentes en papel y en Internet. Selección de objetivos y desarrollo de primer borrador. Plan de trabajo y plazos. Elaborar una memoria escrita.	A B C	1 2 3 4 5 6	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2 2.3 2.4 3.1 3.2 3.3 4.1 4.2 4.3 4.4 5.1 6.1	CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CD1, CD2, CD3, CD4, CCL2, CCL3, CCL4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.			
SEGUNDO TRIMESTRE							
Otras fuentes de información. Selección de un tema acorde a intereses del alumno, concreción de información y objetivos. Cronograma. Herramientas para el desarrollo del trabajo. Documentación. Defensa del trabajo.	A B C	1 2 3 4 5 6	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2 2.3 2.4 3.1 3.2 3.3 4.1 4.2 4.3 4.4 5.1 6.1	CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CD1, CD2, CD3, CD4, CCL2, CCL3, CCL4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.	Trabajo escrito Producciones artísticas y audiovisuales asociadas Defensa del trabajo Observación directa	40% 30% 20% 10%	1 a 4
TERCER TRIMESTRE							
La obra de arte como fuente de conocimiento. El plagio y los derechos. Proceso artístico / audiovisual como parte del trabajo. Experimentación y reflexión. Comunicación verbal y no verbal en la defensa. Póster, modelos y productos audiovisuales. Exposición en redes y foros.	A B C D	1 2 3 4 5 6	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2 2.3 2.4 3.1 3.2 3.3 4.1 4.2 4.3 4.4 5.1 6.1	CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CD1, CD2, CD3, CD4, CCL2, CCL3, CCL4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.			

1.4. DIBUJO TÉCNICO I

CONTENIDOS	Tiempo de desarrollo	
	Desde	Hasta
PRIMER TRIMESTRE		
BLOQUES: A, C, D Trazados fundamentales. Figuras poligonales. Escalas y proporcionalidad. Transformaciones geométricas. Introducción a normalización. Introducción a diseño 2D.	13 de septiembre	5 de diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE		
BLOQUES: A, B, C, D Tangencias y curvas técnicas. Sistemas de proyección. Sistema diédrico: punto, recta y plano. Intersecciones y distancias. Planos acotados. Introducción a diseño 3D	11 de diciembre	15 de marzo
TERCER TRIMESTRE		
BLOQUES: A, B, C, D Sistema axonométrico. Perspectiva cónica. Cortes y secciones. Normalización. El proyecto en Dibujo Técnico.	18 de marzo	14 de junio

En la siguiente tabla se detalla la distribución durante el curso de los bloques de saberes básicos asociados a competencias, clave y específicas, los descriptores del perfil de salida y los instrumentos de calificación:

DIBUJO TÉCNICO I - 1º BACHILLERATO							
CONTENIDOS	BLOQUE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	PESO	ESCALA
PRIMER TRIMESTRE							
-Trazados geométricos fundamentales - Figuras poligonales - Escalas y proporcionalidad - Transformaciones - Introducción al diseño CAD	A C D	1 2 3 4 5	1.1 2.1 2.2 3.5 4.1 5.1	CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1, CEC1, CEC2, CEC4, CE2, CE3 CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5			
SEGUNDO TRIMESTRE							
-Tangencias y curvas técnicas. -Sistemas de representación -Sistema diédrico: elementos. Intersecciones y distancias. Paralelismo y perpendicularidad. Secciones y verdadera magnitud. - Sistema de planos acotados - Introducción al diseño 3D	A B C D	1 2 3 4 5	1.1 2.3 3.1 3.3 4.2 5.2	CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1, CEC1, CEC2, CEC4, CE2, CE3 CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5	Presentaciones, videos y trabajos de investigación Láminas individuales Proyecto de grupo Examen Observación directa	10% 10% 20% 50% 10%	0 a 10
TERCER TRIMESTRE							
-Sistema axonométrico -Perspectiva cónica -Normalización y croquización. -Acotación. Cortes y secciones. -El proyecto en Dibujo Técnico.	A B C D	1 2 3 4 5	1.1 3.2 3.4 4.1 4.2 5.1 5.2	CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1, CEC1, CEC2, CEC4, CE2, CE3 CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5			

1.5. DIBUJO TÉCNICO II

CONTENIDOS	Tiempo de desarrollo	
	Desde	Hasta
PRIMER TRIMESTRE		
BLOQUES: B, C, D Geometría proyectiva. Sistema diédrico y axonométrico. Métodos. Poliedros y secciones.	13 de septiembre	5 de diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE		
BLOQUES: A, C, D Potencia e inversión. Transformaciones geométricas. Enlaces y tangencias. Curvas cónicas. CAD.	11 de diciembre	15 de marzo
TERCER TRIMESTRE		
BLOQUES: A, B, C, D Sistemas de representación: axonométrico oblicuo, cónico y planos acotados. Normalización y croquización. Proyectos.	18 de marzo	16 de mayo

En la siguiente tabla se detalla la distribución durante el curso de los bloques de saberes básicos asociados a competencias, clave y específicas, los descriptores del perfil de salida y los instrumentos de calificación:

DIBUJO TÉCNICO I - 2º BACHILLERATO									
CONTENIDOS	BLOQUE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	PESO	ESCALA		
PRIMER TRIMESTRE									
- Geometría proyectiva: sistema diédrico y axonométrico. - Métodos: abatimiento, cambios de plano, giros. - Poliedros y superficies. Secciones y verdadera magnitud. - Visualización de piezas en perspectiva.	B C D	1 3 4 5	1.1 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 4.1 5.1	CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1, CEC1, CEC2, CEC4, CE2, CE3 CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5	Presentaciones, videos y trabajos de investigación Láminas individuales Proyecto de grupo Examen Observación directa	10% 10% 20% 50% 10%	0 a 10		
SEGUNDO TRIMESTRE									
- Potencia, inversión y transformaciones geométricas. - Tangencias y enlaces. - Curvas cónicas. Intersecciones. - Profundización en sistemas CAD	A C D	1 2 3 4 5	1.1 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 4.1 5.1	CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1, CEC1, CEC2, CEC4, CE2, CE3 CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5					
TERCER TRIMESTRE									
- Sistemas axonométrico ortogonal y oblicuo. - Planos acotados. - Perspectiva cónica. - Croquis y visualización de piezas en vistas diédricas. - Normalización y proyectos.	A B C D	1 2 3 4 5	1.1 3.3 3.4 3.5 4.1 5.1	CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC1, CEC1, CEC2, CEC4, CE2, CE3 CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5					

1.6. IMAGEN Y SONIDO

CONTENIDOS	Tiempo de desarrollo	
	Desde	Hasta
PRIMER TRIMESTRE		
BLOQUES: A, C, D El sonido: características físicas. El equipo técnico en el diseño sonoro. La construcción de la banda sonora. Podcast, radio y paisajes sonoros.	13 de septiembre	5 de diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE		
BLOQUES: A, B, C, D Fotografía e imagen fija. Introducción a la imagen en movimiento. Técnicas de captación de imágenes. Equipo técnico. El proceso audiovisual y el proyecto. Edición.	11 de diciembre	15 de marzo
TERCER TRIMESTRE		
BLOQUES: A, B, C, D Lenguaje cinematográfico. Preproducción, realización y posproducción. Difusión del proyecto.	18 de marzo	16 de mayo

En la siguiente tabla se detalla la distribución durante el curso de los bloques de saberes básicos asociados a competencias, clave y específicas, los descriptores del perfil de salida y los instrumentos de calificación:

IMAGEN Y SONIDO - 2º BACHILLERATO							
CONTENIDOS	BLOQUE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	PESO	ESCALA
PRIMER TRIMESTRE							
-Características del sonido. Construcción del espacio. - Diseño de productos sonoros: paisaje sonoro, podcast... - Formatos y técnicas de edición de sonido. -Introducción a software de edición. - Equipo técnico.	A C D	2 3 4 6 7	2.1 2.2 3.1 3.2 4.2 6.1 7.1 7.3	CCL1, CD1,CD2 CD3, CPSAA4, CC1, CE1, CE3, CCEC2.CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CCEC4.1. CCEC1, CCEC2.			
SEGUNDO TRIMESTRE							
- Fotografía e imagen fija. - El equipo de captación de imágenes fijas y en movimiento. Nuevos medios. - Edición de fotografía. - Introducción al proyecto audiovisual.	A B C D	1 2 3 4 5 6 7	1.1 2.1 2.2 3.1 3.2 3.3 4.1 4.2 5.1 6.1 6.2 7.1 7.2 7.3	CCL1, CD1,CD2 CD3, CPSAA1.1, CPSAA4, CC1, CE1, CE3, CCEC2.CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CCEC4.1. CCEC1, CCEC2.	Proyectos audiovisuales Trabajos escritos y presentaciones Cuestionarios y análisis Observación directa	50% 20% 20% 10%	0 a 10
TERCER TRIMESTRE							
- Lenguaje cinematográfico. - Fases de la producción: idea, guión, producción y posproducción. - Difusión del proyecto.	A B C D	1 2 3 4 5 6 7	1.1 2.1 2.2 3.1 3.2 3.3 4.1 4.2 5.1 6.1 6.2 7.1 7.2 7.3	CCL1, CD1,CD2 CD3, CPSAA1.1, CPSAA4, CC1, CE1, CE3, CCEC2.CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CCEC4.1. CCEC1, CCEC2.			

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 si mismos a través de la creación, aprendiendo a usar los elementos visuales para la expresión de las emociones. En 2º ESO 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, si no 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 alumnos del PRO. 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.

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 unidad 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

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) 4º ESO

Cada trimestre, los grupos de investigadores seleccionarán un tema de su interés o escogerán uno de los ofertados por el departamento (“Un museo en mi centro, ¿puede el arte mejorar el entorno educativo?”). Su misión es aprender, de forma progresiva, a usar las fuentes adecuadas y elegir la información relevante. Con ella construirán:

- un trabajo escrito, debidamente ordenado y redactado, que será defendido en cada trimestre según su grado de desarrollo (borrador / memoria, primera versión, versión final)
- una producción artística y/o audiovisual que apoye su proceso investigador, además de todo el material que precisen para su defensa: póster, modelo, producto visual, etc.

Se fomentará que el grupo de investigador comparta su proceso y sus conclusiones en redes y plataformas.

c) 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. Se trata de proyectos de grupo en los que se trabaja 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.

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.

d) 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 promocione 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, proponiéndose para cada uno medidas específicas (ubicación en el aula, ayuda de un compañero que ejerce de mentor, adecuación de materiales o tiempos, trabajo colaborativo). En estos casos el trabajo manipulativo adquiere un valor muy relevante, aplicándose en la resolución de proyectos artísticos y situaciones de aprendizaje.

Los alumnos con altas capacidades pueden encontrar maneras alternativas de enfrentarse a los proyectos y situaciones de aprendizaje. Se fomenta que encuentren soluciones creativas personales y puedan mostrarlas, ejercer de mentores y encontrar nueva información que complemente su aprendizaje.

b) Repetidores:

Además de describir medidas específicas para ellos, 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.

c) Proyecto de apoyos:

En el presente curso el departamento cuenta con 2 horas de apoyo en el aula

1 hora en 2º A, a cargo de Juan García.

1 hora en 2º G a, a cargo de M.ª Elena López.

En estas horas se refuerza el trabajo por proyectos que la materia desarrolla, centrándose en alumnos que precisan mayor seguimiento debido a dificultades o falta de motivación. De manera general se opta por trabajo colaborativo, fragmentado en pequeñas tareas que sirvan para construir un proyecto artístico mayor. Tratamos de no dilatar en el tiempo estos proyectos para mantener su interés, además de exponer sus resultados.

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, 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.
- 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.

8.5. 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 guion 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:

Visita al MUBAM o Museo Ramón Gaya. Realización de dibujo al aire libre en el entorno de la ciudad, para 2º ESO

Visita al estudio de grabación Opentrack (Lorquí) para Imagen y Sonido 2º Bachillerato

Participación en concursos de pintura y dibujo en las que los alumnos deben asistir. (Varios niveles)

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 hubiese aprobado pero tuviese interés en subir su nota.

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: se refiere a las obras que el alumno realiza de forma personal en el aula o en casa, tanto sobre soporte tradicional como digital.

Presentaciones y vídeos: contenido relacionado con los saberes básicos mediante el cual el alumno explica su opinión sobre un tema, su trabajo artístico o crea material curricular.

Proyectos de grupo: generalmente se proponen a final de trimestre y sirven para trabajar en situaciones de aprendizaje.

Observación directa: se observa durante las sesiones de trabajo si el alumno participa en la dinámica de las clases, trae y utiliza responsablemente su material, realiza búsquedas de información, etc. Se toma nota varias veces al trimestre.

b) Proyecto de investigación: Creaciones plásticas y audiovisuales:

Trabajo escrito: cada trimestre se entregará una versión en borrador del trabajo de investigación, que será tutelado y corregido por el profesor a lo largo de las sesiones. En la evaluación final este trabajo se presentará en su versión final, atendiendo a todas las partes que debe contener, con corrección gramatical y contenido adecuado.

Producciones artísticas y audiovisuales asociadas: acompañan a modo de diseño experimental al trabajo y pueden presentarse en cualquier formato: póster, creación plástica y cinematográfica, instalación, acción artística, etc.

Defensa del trabajo: Se realiza en grupo, mediante una presentación elaborada expresamente para la defensa. Esta defensa se realiza una vez por trimestre y debe ser adecuada en tiempo y contenido, correcta en el uso del lenguaje.

Observación directa: mediante anotaciones a lo largo del trimestre se comprueba el progreso de los alumnos, su trabajo en equipo, su interés investigador y su capacidad para transformar la investigación en un producto artístico.

c) Dibujo Técnico:

Presentaciones, vídeos y trabajos de investigación: se trata de tareas que requieren de búsquedas muy precisas de información y complementan los contenidos trabajados.

Láminas individuales: se realizan en papel con instrumentos tradicionales y en ellas se aplican varios contenidos previos. De forma excepcional pueden ser tareas de diseño 2D o 3D.

Proyecto de grupo: se proponen como un medio creativo para trabajar de manera general lo aprendido en el curso o trimestre. Tienen relación con campos profesionales como la arquitectura o el diseño industrial.

Examen: recogen varios temas trabajados y se procura que el alumno sintetice los saberes más elementales para construir su aprendizaje, preparándoles gradualmente para problemas más complejos y, siempre que el nivel y las circunstancias lo permitan, comenzar a mostrarles el diseño de pruebas de EBAU.

Observación directa: se toma nota a lo largo de cada evaluación del progreso del alumno, observándose su destreza con los instrumentos de dibujo, el trazado o la resolución de problemas cada vez más complejos.

d) Imagen y Sonido:

Proyectos audiovisuales: la mayor parte de las sesiones se dedicarán al desarrollo de productos audiovisuales en equipo, aplicando los contenidos teóricos trabajados. A medida que transcurra el curso ganarán en complejidad e integrarán distintos lenguajes y campos de la materia.

Trabajos escritos y presentaciones: se trata de trabajos breves que recopilan información de fuentes en Internet y complementan las sesiones teórico-prácticas (realizar, por ejemplo, una comparativa de formatos de audio y decidir cuál es el más indicado para sus proyectos)

Cuestionarios y análisis: se proponen comentarios por escrito de piezas audiovisuales, que pueden redactarse libremente o estructurarse a través de un cuestionario online.

Observación directa: con este instrumento se observa el progreso del alumno en el desarrollo de sus proyectos, con especial atención a la coordinación con su equipo, la búsqueda de soluciones creativas y la aplicación de la teoría en el trabajo práctico.

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:** 26 de enero de 2024.
2. **Segunda entrega:** 10 de mayo de 2024.

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

- realiza la primera entrega.
- aprueba la segunda evaluación.

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. INDICADORES DE LOGRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Tras cada evaluación se cumplimentará la siguiente plantilla, siempre atendiendo a los ítems propuestos por el centro que los departamentos valoren el proceso de enseñanza y aprendizaje, y propongan mejoras.

Desarrollo de la programación

	Si	No	¿Cuántas no?
¿Se han desarrollado las unidades según lo previsto?			

Causas

	Si	No
a) Programación poco realista respecto al tiempo disponible.....		
b) Pérdida de clases		
c) Otros (Especificar)		

Causas

	Si	No
a) Se trabajarán en los siguientes trimestres		
b) Se trabajarán mediante tareas para casa		
c) Se trabajarán durante el curso siguiente		
d) No se trabajarán		
e) Otros		

Sobre los instrumentos de evaluación utilizados

	Si	No
¿Se han empleado los programados?		

	Valoración: 4 la superior y 1 la inferior			
	4	3	2	1
Idoneidad de los instrumentos de evaluación empleados:				

Acerca de los recursos didácticos empleados

	Si	No
¿Se han empleado los que se programaron?		

En cuanto a las actividades complementarias

Valoración de las realizadas:

Causas de las no realizadas:

¿Se considera necesario introducir cambios en la programación?

¿Cuáles?

CALIFICACIONES DE LOS DISTINTOS GRUPOS				
	A	B	C	D
Sobresaliente				
Notable				
Bien				
Suficiente				
Insuficiente				
Media				

RENDIMIENTO Y CONSECUCIÓN DE OBJETIVOS				
	A	B	C	D
Contenidos no trabajados				
Contenidos de logro muy bajo				
Contenidos con logro previsto				

Análisis indicando posibles causas y medidas en su caso: