

# Programación

**Materia: EPV4E - Educación plástica, visual y audiovisual (LOMCE)**
**Curso: 4º**
**ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria**

## Plan General Anual

UNIDAD UF1: Dibujo Técnico.		Fecha inicio prev.: 22/09/2021		Fecha fin prev.: 10/12/2021		Sesiones prev.: 34
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
<b>Expresión plástica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos.</li> <li>Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen.</li> <li>Técnicas de grabado y estampación.</li> <li>Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición.</li> <li>Estructura de la forma.</li> <li>Simbología y psicología del color.</li> <li>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.</li> <li>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación.</li> </ul>	3.Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	1.3.1..Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>AA</li> <li>CEC</li> </ul>
			1.3.2..Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>AA</li> <li>SIEE</li> </ul>
<b>Dubujo técnico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales de Dibujo Técnico.</li> <li>Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros.</li> <li>Tangencias y enlaces.</li> <li>Geometría descriptiva. Tipos de proyección.</li> </ul>	1.Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados	2.1.2..Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:90%</li> <li>Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>CEC</li> <li>CMCT</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas de representación: Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.</li> <li>• El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.</li> <li>• Polígonos regulares. Polígonos estrellados.</li> </ul>	geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	2.1.3..Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	• CEC
		2.1.4..Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	• CEC • CMCT
	2.Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	2.2.1..Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	• CMCT
		2.2.2..Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	• CMCT
		2.2.3..Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	• CMCT
		2.2.4..Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	• CMCT
	3.Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	2.3.1..Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	• CMCT

<b>Fundamentos del diseño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación visual: elementos y finalidades.</li> <li>• Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.</li> <li>• Las formas básicas del diseño.</li> <li>• Composiciones modulares. Técnicas.</li> <li>• Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas... Finalidades.</li> <li>• La imagen corporativa.</li> <li>• Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.</li> <li>• El diseño asistido por ordenador.</li> <li>• Programas de dibujo.</li> <li>• Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</li> </ul>	3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.3.5..Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CSC</li> <li>• SIEE</li> </ul>
-------------------------------	---	--	--	---	-------	---

<b>UNIDAD UF2: Expresión plástica.</b>	<b>Fecha inicio prev.: 13/12/2021</b>	<b>Fecha fin prev.: 18/03/2022</b>	<b>Sesiones prev.: 36</b>
--	---------------------------------------	------------------------------------	---------------------------

<b>Bloques</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Valor máx. estándar</b>	<b>Competencias</b>
----------------	-------------------	--------------------------------	-------------------	---------------------	----------------------------	---------------------

<b>Expresión plástica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos.</li> <li>• Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen.</li> <li>• Técnicas de grabado y estampación.</li> <li>• Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición.</li> <li>• Estructura de la forma.</li> <li>• Simbología y psicología del color.</li> <li>• Reconocimiento y lectura de imágenes de</li> </ul>	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1.1..Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> <li>• CSC</li> <li>• SIEE</li> </ul>
---------------------------	---	--	--	--	-------	--

<p>diferentes periodos artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación.</li> </ul>	<p>2.Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>1.2.1..Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:90%</li> <li>Escala de observación:10%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>CEC</li> <li>CMCT</li> </ul>
		<p>1.2.2..Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>CEC</li> <li>CL</li> </ul>
		<p>1.2.3..Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>CEC</li> <li>CL</li> </ul>
	<p>3.Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>1.3.1..Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>AA</li> <li>CEC</li> </ul>
		<p>1.3.2..Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>AA</li> <li>SIEE</li> </ul>
	<p>4.Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>1.4.1..Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>AA</li> <li>CSC</li> </ul>

		5.Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	1.5.1..Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> <li>• CL</li> </ul>
<b>Dibujo técnico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales de Dibujo Técnico.</li> <li>• Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros.</li> <li>• Tangencias y enlaces.</li> <li>• Geometría descriptiva. Tipos de proyección.</li> <li>• Sistemas de representación: Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.</li> <li>• El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.</li> <li>• Polígonos regulares. Polígonos estrellados.</li> </ul>	1.Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	2.1.1..Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> </ul>

<p><b>Fundamentos del diseño</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación visual: elementos y finalidades.</li> <li>• Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.</li> <li>• Las formas básicas del diseño.</li> <li>• Composiciones modulares. Técnicas.</li> <li>• Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas... Finalidades.</li> <li>• La imagen corporativa.</li> <li>• Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.</li> <li>• El diseño asistido por ordenador.</li> <li>• Programas de dibujo.</li> <li>• Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</li> </ul>	<p>3.Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.3.5..Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,286</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CSC</li> <li>• SIEE</li> </ul>
--------------------------------------	---	--	---	---	--------------	---

<p><b>Lenguaje audiovisual y multimedia</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguaje audiovisual. Características.</li> <li>• Lenguaje fotográfico. Cámaras.</li> <li>• Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas.</li> <li>• Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.</li> <li>• Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.</li> <li>• Lenguaje televisivo. Géneros.</li> <li>• Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.</li> <li>• Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.</li> <li>• Multimedia.</li> <li>• El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.</li> </ul>	<p>3.Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>4.3.3..Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	<p>0,286</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AA</li> </ul>
---	---	---	--	--	--------------	--

<p><b>UNIDAD UF3: Fundamentos del diseño y Lenguaje audiovisual y multimedia.</b></p>	<p><b>Fecha inicio prev.: 21/03/2022</b></p>	<p><b>Fecha fin prev.: 15/06/2022</b></p>	<p><b>Sesiones prev.: 36</b></p>
---	--	---	----------------------------------

Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
---------	------------	-------------------------	------------	--------------	---------------------	--------------

<p><b>Expresión plástica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos.</li> <li>• Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen.</li> <li>• Técnicas de grabado y estampación.</li> <li>• Criterios de composición:</li> </ul>	<p>3.Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>1.3.1..Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	<p>0,286</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AA</li> <li>• CEC</li> </ul>
----------------------------------	---	--	--	--	--------------	---

	<p>plano básico, centro visual y leyes de composición.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura de la forma.</li> <li>• Simbología y psicología del color.</li> <li>• Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.</li> <li>• El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación.</li> </ul>	<p>1.3.2..Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AA</li> <li>• SIEE</li> </ul>	
		<p>4.Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>1.4.1..Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AA</li> <li>• CSC</li> </ul>
		<p>5.Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>1.5.2..Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> <li>• CL</li> </ul>
<b>Fundamentos del diseño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación visual: elementos y finalidades.</li> <li>• Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.</li> <li>• Las formas básicas del diseño.</li> </ul>	<p>1.Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y</p>	<p>3.1.1..Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CL</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Composiciones modulares. Técnicas.</li> <li>• Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas... Finalidades.</li> <li>• La imagen corporativa.</li> <li>• Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.</li> </ul>	<p>funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	<p>3.1.2..Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,286</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> <li>• CL</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El diseño asistido por ordenador.</li> <li>• Programas de dibujo.</li> <li>• Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</li> </ul>	<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>3.2.1..Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,286</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> </ul>
	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.3.1..Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	<p>0,286</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> <li>• CMCT</li> </ul>
		<p>3.3.2..Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,286</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AA</li> <li>• CL</li> </ul>
		<p>3.3.3..Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,286</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AA</li> <li>• SIEE</li> </ul>
		<p>3.3.4..Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>0,286</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CDIG</li> </ul>

			3.3.5..Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CSC</li> <li>• SIEE</li> </ul>
<b>Lenguaje audiovisual y multimedia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguaje audiovisual. Características.</li> <li>• Lenguaje fotográfico. Cámaras.</li> <li>• Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas.</li> <li>• Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.</li> <li>• Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.</li> <li>• Lenguaje televisivo. Géneros.</li> <li>• Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.</li> <li>• Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.</li> <li>• Multimedia.</li> <li>• El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.</li> </ul>	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.	4.1.1..Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> <li>• CL</li> </ul>
			4.1.2..Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> <li>• CL</li> </ul>
		2.Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	4.2.1..Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> <li>• CL</li> </ul>
			4.2.2..Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CDIG</li> </ul>
			4.2.3..Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CL</li> </ul>
		3.Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	4.3.1..Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CDIG</li> </ul>

		4.3.2..Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:90%</li> <li>• Escala de observación:10%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CEC</li> <li>• SIEE</li> </ul>
		4.3.3..Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AA</li> </ul>
	4.Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	4.4.1..Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	<b>Eval. Ordinaria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de clase:100%</li> </ul> <b>Eval. Extraordinaria:</b>	0,286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CL</li> </ul>

## **4º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.**

### **1. METODOLOGÍA**

Descripción:

Se realizarán sesiones de introducción a los temas, mediante la explicación o realización de preguntas para centrar la explicación. Se procederá a desarrollar cada uno de los conceptos para su aplicación ya sea esta de tipo conceptual (comprenden la idea) o procedimental (aplica las técnicas). Las actividades irán enfocadas a la utilización de las técnicas de la imagen, geométricas y artísticas con el fin de fomentar la creatividad a la vez que se aplican los conceptos. Se fomentará el desarrollo de la alfabetización visual y la utilización de los medios audiovisuales, como captación de imágenes y su adecuada aplicación a mensajes visuales propios. Se utilizará el aula virtual como soporte de información, facilitador de comunicación y/o para entrega de tareas.

Curso:

Es fundamental que los alumnos acudan a clase con los materiales necesarios para las actividades prácticas señaladas por el profesor. Esta materia tiene un contenido procedimental fundamental que hace imprescindible el uso de estos materiales cada día, en clase y en casa. Las actividades serán propuestas y empezadas en clase y podrán ser terminadas en casa cuando el alumno no ha podido completarlas en clase,

- 

- 1º TRIMESTRE:

Unidad formativa dedicada al estudio del dibujo técnico.

En este trimestre se abordan temas sobre los fundamentos del dibujo geométrico: geometría plana y proyectiva. En la primera los fundamentos como conocimiento de las herramientas y conceptos básicos como medida de dimensiones y ángulos y trazados básicos, incluyendo construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia. En la segunda proyecciones de vistas diédricas y perspectiva caballera. El profesor utilizará la pizarra tradicional para que los alumnos copien los ejercicios directamente o videos de youtube con los mismos objetivos, presentaciones con aspectos teóricos. Los alumnos utilizarán las herramientas propias del dibujo técnico y se valorará la precisión y la limpieza en el trazado.

## 2º TRIMESTRE

Unidad formativa dividida en dos bloques, el primero dedicado al estudio de los elementos del lenguaje visual, aislados, procurándose resultados de aplicación artística, personales y propios, sin recurrir a la copia o reproducción. Se favorecerá la investigación de las técnicas y los conceptos. La explicación se basará en explicaciones mediante proyecciones o presentaciones, videos o trabajos de antiguos alumnos.

El segundo bloque trata de los fundamentos del diseño, valores funcionales y estéticos, composiciones modulares, áreas del diseño, imagen corporativa, programas de dibujo y proceso de creación(proyecto –maqueta)

## • 3º TRIMESTRE

Unidad formativa basada en el estudio de la “comunicación visual y multimedia” que nos lleva a la utilización de imágenes fotográficas realizadas por los alumnos experimentando encuadres, tipos de planos., etc, utilizando sus propios dispositivos móviles. Utilización de las TIC’S con retoque fotográfico, lectura de imágenes, con posibilidad de presentaciones de Google o de Powerpoint. También se pueden hacer actividades de tipo tradicional como cuando se investiga la relación expresiva entre los diversos lenguajes. La tecnología digital, no obstante, es imprescindible en esta parte de la programación pues existen estándares de esta competencia en los que se centra como la realización de fotografías, visionado y análisis de películas donde el profesor moverá a la reflexión en el grupo aula y de forma individual, por escrito u oral.

## **ADAPTACIÓN A LAS NORMAS COVID-19**

### Escenario 2: semipresencialidad.

- Actividades propuestas: los contenidos se explicarán en clase y se dejará tiempo para su realización en casa. Se entregarán las tareas por la plataforma virtual, que serán calificadas ahí mismo por el profesor.
- El profesor comunicará a través de la misma el plan de trabajo por semanas.
- Respecto al alumnado semipresencial cuya asistencia sea de un día semanal, se tomarán las siguientes medidas: control de actividades y trabajo a realizar para estos alumnos para el día de semipresencialidad. En cada sesión, se dedicará parte del tiempo para resolver dudas, aclaraciones o explicaciones que les hayan surgido en la sesión semipresencial.

### Escenario 3 o confinamiento:

Las clases seguirán con comunicación a través de la plataforma virtual y las explicaciones a través de Meet. Las reuniones Meet serán convocadas a través de Google Calendar.

➤ Actividades propuestas: se entregarán por plataforma virtual, donde serán evaluadas y calificadas. El formato será pdf para documentos de texto o presentaciones, y fotografías o vídeos en los formatos correspondientes que indicará el profesor en la tarea.

Se explicarán las actividades por la plataforma virtual.

## **2. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Descripción:

Es evidente que cada alumno tiene un desarrollo de sus destrezas propio que le hace más competente en unas capacidades que en otras. Esta materia por su diversidad, puede dar como resultado que haya alumnos más capaces en una unidad formativa que en otra, más en “Expresión Plástica” que en “Dibujo técnico”. De forma que estas competencias se compensen ampliamente. Pero cuando un alumno presente un déficit de su destreza en alguna de estas unidades didáctica el profesor ponerle actividades de refuerzo, y si demuestra una solvencia en ellas, que hace que se desmotive en la materia, puede hacer actividades de profundización. Si el alumnos no responde a las actividades, deja los exámenes en blanco o, en el conjunto de la evaluación obtiene una calificación inferior a 4´5 deberá hacer actividades de recuperación . el alumno debe repetir las actividades calificadas con 3 o menos de 3 y si ha suspendido la prueba escrita, hará la recuperación.

Curso;

La plástica tiene vertientes bien diversas con diferentes perfiles de dificultad. Estos se concentran en los diferentes trimestres

• 1º TRIMESTRE:

Los estándares relativos al dibujo técnico concentran todo el desarrollo conceptual. Estos son más complejos tanto en su aspecto sobre los conceptos como sobre las técnicas y destrezas. Es un lenguaje con más parecido a las matemáticas que las

otras disciplinas de la materia. No busca la expresión personal sino que es un lenguaje preciso, objetivo y universal, en este caso se ajustarán las actividades, en especial a la utilización de las herramientas y las necesidades mencionadas de precisión y limpieza,,

- 2º TRIMESTRE:

Las destrezas artísticas de este trimestre permiten un elevado nivel de adaptación autónoma al nivel del alumno, es decir, al ser los contenidos bastante abstractos: línea, color, ...etc su experimentación permite trabajar con ellos a cualquier nivel sea este preescolar o universitario. Lo que facilitará tanto adaptaciones a alumnos de integración como de altas capacidades de forma natural.

El concepto del diseño como parte de realidad que le rodea y está presente diferentes niveles de percepción.

- 3º TRIMESTRE:

Los estándares de este trimestre se centran en la teoría de la imagen y algunas de sus características. Se trata de una alfabetización visual. El profesor deberá limitar estos conceptos complejos al nivel del alumno.. técnicamente será fácil adaptar destrezas de tipo procedimental, haciendo ejercicios de fotografía o seleccionando imágenes, utilizando programas sencillos si se tuviera acceso a aulas de informática. Elabora un tema o proyecto, empleado los recursos digitales de manera adecuada. Los alumnos están muy familiarizados con las nuevas tecnologías de esta manera pueden aprender más fácilmente.

### **3. EVALUACIÓN:**

Descripción:

Dado que los contenidos constituyen bloques bien diferenciados la evaluación no será continua, en el sentido estricto, pero sí se hará una ponderación.

Curso:

Los estándares serán evaluados a través de dos tipos de instrumentos:

- Observación directa en el aula. 10%
- Actividades para adquirir destrezas propias de la materia 90%

Es imprescindible que el alumno entregue todas las actividades propuestas para poder obtener resultados positivos.

El curso se divide claramente en cuatro bloques de contenido claramente diferenciados: El dibujo técnico, la expresión plástica, los fundamentos del diseño y el lenguajes audiovisual y multimedia.

- 1º TRIMESTRE:

Estándares que tienen un factor formativo para la realización de los conceptos geométricos y que resultan de similar importancia tanto como los conceptos como procedimientos.

- 2º TRIMESTRE:

Los estándares, clasificados, se evaluarán mediante actividades.

Ejercicios donde se aplican los conceptos pero sobre todos se observan las destrezas y conceptos de tipo estético.

- 3º TRIMESTRE:

Los estándares, clasificados, se evaluarán unos mediante mediante actividades.

Ejercicios donde se aplican los conceptos, pero sobre todos se observan las destrezas y conceptos de tipo estético.

## **ADAPTACIÓN A LAS NORMAS COVID-19**

Escenario 2: semipresencialidad.



- Los estándares evaluados a través de las pruebas o actividades se valorarán en un 100%.

Escenario 3 o confinamiento:

Se modifican en este caso el peso de los instrumentos:

- Los estándares evaluados a través de las pruebas o actividades se valorarán en un 100%.

#### **4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

En las calificaciones de estándares, y actividades, y calificación de la evaluación se emplearán indicadores de logro de 0 a 10.

**Los indicadores de logro:**

0: no hay desempeño por parte del alumno, o este es irrelevante en el contexto del estándar. Se incluye la ausencia durante el procedimiento de evaluación.

1: no hay desempeño del estándar aunque se aprecia que entiende el contexto conceptual del mismo.

2: rendimiento muy bajo en el estándar.

3: rendimiento bajo en el estándar.

4: estándar casi alcanzado, aunque presenta algunas deficiencias.

5: estándar alcanzado.

6: estándar alcanzado aunque se aprecia una tendencia de mejoría.

7: rendimiento satisfactorio en el estándar aunque se aprecian errores de concepto o/y de aplicación.

8: rendimiento satisfactorio en el estándar con errores de aplicación.

9: rendimiento satisfactorio llegando a la excelencia en el estándar, aunque existen matices mejorables como presentación y/o acabado en la aplicación.

10: desempeño excelente en todas las dimensiones del estándar.

#### **EVALUACIÓN ORDINARIA.**

Descripción:

Dada la concepción de la materia: se efectuará una ponderación de la nota.

Integradora: dado que es una actividad creativa, permitirá la integración de resultados diversos, según las características propias de cada alumno.

Curso:

En ningún caso será posible efectuar la ponderación propuesta si en alguna de las evaluaciones trimestrales se ha obtenido una calificación inferior a 3 y esta no se ha conseguido superar mediante la recuperación.

• POR TRIMESTRE:

La evaluación resultará negativa si en los trabajos se ha obtenido una calificación inferior a 3.

### **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN ORDINARIA.**

Descripción:

Consideramos una adaptación ordinaria la repetición de un trabajo a un grupo de alumnos con posterioridad a una evaluación, lo que llamamos comúnmente recuperación o en el momento que el profesor considere necesario y con los discentes que lo crea más oportuno, normalmente será con resultados inferiores en calificación a 3, en el caso de ser previo a la evaluación.

Curso:

Cuando se ha realizado la evaluación esta recuperación tendrá un carácter global de los contenidos trabajados en todo el trimestre. Siendo, no obstante, también ordinaria.

• 1º TRIMESTRE:

A principios de enero el profesor procederá a recoger las actividades no realizadas o con calificación inferior a 3, de los alumnos que hayan suspendido la evaluación.

Los criterios de calificación serán los mismos que los de la evaluación normal. La calificación obtenida corregirá los resultados anteriores.

• 2º TRIMESTRE:

En abril el profesor procederá a recoger las actividades no realizadas o con calificación

inferior a 3, de los alumnos que hayan suspendido la evaluación.

Los criterios de calificación serán los mismos que los de la evaluación normal. La calificación obtenida corregirá los resultados anteriores.

- 3º TRIMESTRE:

Al final del tercer trimestre los alumnos podrán entregar actividades suspendidas, con calificación inferior a tres o no realizadas durante la evaluación, a efectos de poder "recuperar" esta evaluación.

Los criterios de calificación serán los mismos que los de la evaluación normal.

## **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS ABSENTISTAS**

Descripción:

Pensamos que es bastante complejo elaborar actuaciones medidas de prevención del absentismo escolar, que no sean el control de faltas y la actuación tutorial. Por experiencia sabemos que cuando empieza a producirse el absentismo es difícil reconducirlo por lo que vemos muy claramente la necesidad de una prevención del mismo, evitarlo.

Creemos que la única forma es motivar al alumno con actividades más dinámicas, más atractivas, empleando las TIC's, que hagan de la asignatura una experiencia atractiva, no frustrante. Pero tampoco se trata de eliminar contenidos ni bajar en nivel a la hora de calificar. Esta materia se trabajará, en ESO, como una experiencia lúdica, de descubrimiento, y de expresión personal.

Cuando se detecta un posible caso de absentismo debe comunicársele al tutor que investigará la causa de las ausencias, comprobará su justificación, y estará atento a una posible reincidencia.

Curso:

El profesor aportará al alumno al regreso al aula información de los temas a los que no ha asistido y las tareas que debe realizar para su incorporación al aula sin detrimento de su rendimiento, aunque claro, esto requerirá mucho esfuerzo por su parte.

En el caso de que el alumno haya sido absentista en varias materias, el profesor se pondrá de acuerdo con el tutor y/o, si fuera necesario, con los profesores del equipo docente para que estas actuaciones sean una solución viable. El alumno deberá asumir un compromiso de responsabilidad acerca de este esfuerzo para que sea promovida esta adaptación.

• 1º TRIMESTRE:

El profesor realizará un índice de actividades relacionadas con los criterios básicos de los estudiado que permitan la incorporación y normalización del rendimiento del alumno:- Operaciones fundamentales y utilización de instrumentos técnicos.- Clasificación y trazado de los polígonos regulares según el lado y perspectiva caballera.

• 2º TRIMESTRE:

El profesor realizará un índice de actividades relacionadas con los criterios básicos de los estudiado que permitan la incorporación y normalización del rendimiento del alumno:- línea, forma, color, textura, composición y claroscuro. fundamentos del diseño, valores funcionales y estéticos, composiciones modulares, áreas del diseño, imagen corporativa, programas de dibujo y proceso de creación(proyecto –maqueta)

• 3º TRIMESTRE:

El profesor realizará un índice de actividades relacionadas con los criterios básicos de lo estudiado que permitan la incorporación y normalización del rendimiento del alumno: - Tipos de planos.- El lenguaje y la comunicación visual: elementos. Tipos de imagen, funciones. Iconicidad. Encuadre. Tipos de planos y angulación. Iluminación. Composición.

En cualquiera de ellos el profesor recabará información para comprobar la autoría de los trabajos que deberán tener una calidad suficiente que sea reflejo del interés mostrado necesariamente por el alumno para recuperar la materia. Se realizará una prueba escrita específicamente de estos contenidos.

## **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA**

Descripción:

En caso de que el alumno no haya conseguido superar los objetivos de la asignatura en junio, tiene derecho a realizar la prueba extraordinaria . En la que el profesor no hará pruebas parciales, sino que examinará a los alumnos del curso completo.

Curso:

Consistirá en una prueba práctico-teórica similar a las que se realizan en las evaluaciones ordinarias sólo que los contenidos, lógicamente corresponderán a toda la programación, en la que el alumno debe demostrar los conocimientos adquiridos durante el curso, así como el dominio de las técnicas o procedimientos básicos de esta área. Esta prueba deberá constar de trabajos o preguntas.

El profesor encargará tareas para su presentación en septiembre, relacionadas con los estándares descritos en la evaluación extraordinaria.

Calificación: deberá obtener al menos un 5.

## **5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.**

Descripción:

Los materiales son de tres tipos:

- a. Material audiovisual y digital.
- b. Material del alumno.
- c. Materiales de aula.

OBSERVACIONES:

a. Móvil, o cámara de fotos que grabe video y ordenador. Utilizarán la plataforma moodle Aula Virtual como soporte de comunicación y para que el profesor pueda aportar documentos, teóricos o actividades y dispositivos digitales -propios- de memoria.

b. Hojas de papel (láminas) BASIK-GWARRO DIN A-4. Folios o cuaderno. Revistas para recortar. Lápiz de grafito: 2H, goma y sacapuntas. Cuaderno para anotar. Pen Drive

c. Pizarra de tiza y pizarra digital para proyecciones.

Para la aplicación de los estándares de competencia digital es imprescindible disponer de aulas de informática.

## **6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.**

Descripción:

Debido a la situación provocada por la pandemia de COVID-19 no se han programado AA.CC. para este curso.

## **7. TEMAS TRANSVERSALES.**

Descripción:

- 1.- Educación para la paz.
- 2.- Educación moral y cívica.
- 3.- Educación medioambiental.

Curso:

### **• 1º TRIMESTRE:**

1. 2 y 3.- El 10 de diciembre es el día de los Derechos Humanos. En el contexto del aula se puede trabajar temas como la violencia de género, el bullying, los refugiados, la homofobia, el derecho a una vivienda digna...

### **• 2º TRIMESTRE:**

2. Se tratarán temas sobre los derechos de las mujeres. Se estudiarán productos multimedia en la red y se reflexiona sobre los temas en estos contenidos, como publicidad, series, informativos, prensa digital en video, ...etc.

### **• 3º TRIMESTRE:**

3.-Día del Medioambiente: El Día Mundial del Medio Ambiente fue establecido por la Asamblea General de Naciones Unidas en su resolución del 15 de diciembre de 1972. Se celebra desde 1974 el 5 de junio de cada año, fecha con la que se dio inicio a la Conferencia de Estocolmo en 1972, cuyo tema central fue el Ambiente. A partir de esta reflexión realizarán composiciones audiovisuales que expresen su visión particular utilizando estos tópicos.

## **8. MEDIDAS DE MEJORA**

### **Medidas previstas para estimular el interés y el hábito por la lectura.**

Se propondrán trabajos que integren lecturas para luego realizar proyectos en la materia. Se facilitarán a los alumnos documentos como:

- Algunos contenidos teóricos, específicamente creados para elaborar resumen y esquema de los mismos.
- Críticas sobre películas.
- Lectura de pequeños relatos para versionar en vídeo.

### **Medidas Previstas Para Estimular El Interés Y El Hábito Por La Escritura.**

La propia materia tiene contenidos que exigen que el alumno/a elabore textos de carácter literario que expresen situaciones personales reales o inventadas o textos extraídos mediante adaptación de obras sugeridas que han leído.

### **Medidas Previstas Para Estimular El Interés Y El Hábito Oral**

Cuando se realice algún tipo de trabajo en equipo o personal, de tipo crítica de una película o un cómic, los alumnos dispondrán de un tiempo para defender una idea a partir de su investigación o su trabajo, ya sea individual o en equipo. La propuesta de este tipo de actividades conlleva enseñar al alumno estrategias para la expresión oral. Este tipo de actividades pueden ser de exposición sobre lo que cada uno ha pretendido en su trabajo o clase magistral sobre un tema investigado, forums,... etc.

### **Indicadores De Logro Del Proceso De Enseñanza Y De La Práctica Docente.**

Coordinación Del Equipo Docente Durante El Trimestre.

Número de reuniones de coordinación mantenidas e índice de asistencia a las mismas.

- Se realizan reuniones de departamento los jueves desde las 8.55 hasta las 9.45. Los tipos de contenidos son:
  - Aspectos docentes: revisión de las programaciones al inicio de curso: secuenciación de los contenidos y decisión sobre las unidades formativas. Evaluación y criterios de calificación. Evaluación de alumnos con la materia pendiente -cuya evolución del curso se recoge al llegar el momento de su evaluación-. Preparación de pruebas de septiembre. Cuando se producen resolución de reclamaciones respecto a las decisiones de evaluación y la calificación.
  - Coordinación acerca de las programaciones: seguimiento mensual sobre la marcha de la programación y detección de problemas. Propuestas de mejora.

- Actividades complementarias y extraescolares: este año no se han programado en secundaria por razones explicadas anteriormente. Actividades para la semana cultural y día del centro.
- Comunicación de las decisiones tomadas en la CCP que pueden incluir alguno de los temas citados u otros distintos, por ejemplo sobre instrucciones o normas nuevas, decisiones de la directiva..., etc.
- Mensualmente se realiza un seguimiento de las programaciones en el departamento. Se indica en él: siempre por materia y grupo,
  - 1-. La Unidad Formativa en la que se está trabajando.
  - 2-. Número de sesiones no impartidas durante el mes. Se proponen ajustes en caso de que sea necesario.
  - 3-. Estado de desarrollo de la UF (Iniciada, en proceso, concluida o evaluada)

#### Ajuste De La Programación Docente.

- Número de clases durante el trimestre: se analiza el número de sesiones y el número de sesiones que no han sido impartidas- Cuando este adquiere un grado significativo se explican las causas y se comentan los ajustes que se han hecho.
- Estándares de aprendizaje evaluables durante el trimestre: se agrupan por contenidos impartidos y se expresa el número y porcentaje de los no impartidos.
- Estándares programados que no se han trabajado.
- Propuesta docente respecto a los estándares de aprendizaje no trabajados: a) Se trabajarán en el siguiente trimestre; b) Se agruparán en actividades globalizadoras; c) No se trabajarán.
- Organización y metodología didáctica: ESPACIOS. Se intenta adaptar la idoneidad de los espacios a las materias. Especialmente en lo referido a los contenidos y estándares de competencia digital. Cuando no es posible esta adecuación se encargarán trabajos con esta competencia para que sean realizados en casa.
- Organización y metodología didáctica: TIEMPOS. La programación está organizada en tres Unidades Formativas diferenciadas de acuerdo con la programación, siendo medianamente constructivas, es decir, la 3a será deudora y consecuencia, cierre, de las dos primeras. El hecho de ser una materia de tres horas semanales pero con un gran contenido de material audiovisual, impone distribuirlas en clases con breve explicación y puesta en práctica, o bien, una dos horas de visionado y otra práctica, cuando el tema lo permite. Cuando el desarrollo se ha ralentizado los estándares serán agrupados en menos actividades.
- Organización y metodología didáctica: RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.



Con el fin de lograr este tipo de ajuste se puede recurrir a explicaciones y/o tutoriales en YouTube u otras plataformas, que siendo más interactivas y atractivas que la explicación directa en la pizarra, son además revisables por el alumno en casa. El alumno dispone de materiales didácticos facilitados por el profesor en la plataforma moodle Aula Virtual de murciaeduca.

- Organización y metodología didáctica: AGRUPAMIENTOS. El profesor podrá realizar agrupamientos específicos que faciliten el trabajo de los alumnos, disociando a alumnos disruptivos o permitiendo la colaboración entre alumnos con más capacidad y otros con dificultades.
- Idoneidad de los instrumentos de evaluación empleados. Si el profesor considera necesario un cambio en este sentido puede adaptar la programación a un método de proyectos, cosa que deberá ser por grupos y causas específicas, y será comunicado al departamento, quedando esta situación reflejada en acta.

#### Consecución De Estándares De Aprendizaje Durante El Trimestre

- Resultados de los alumnos por área/materia/asignatura: al finalizar cada UF, y cada evaluación, por tanto, se analizarán los resultados de suspensos según la consecución de estándares, de acuerdo con los indicadores de logro. Cuando el porcentaje en este indicador difiera un 25% de la media obtenida por el departamento, se analizan las causas y, cuando sea alza, se hacen propuestas de mejora. Normalmente en esta materia, los contenidos son tan diversos que suelen compensarse los resultados.
- Por otra parte, se observa también la media de calificaciones obtenida por cada curso en cada área y nivel. Cuando esta sea 3.5 puntos inferior o superior a la media, se buscarán las razones que motivan la situación. Cuando es superior, puede encontrarse una solución a otros cursos, cuando sea inferior se buscarán medidas de mejora.

#### Evaluación De Los Procesos De Enseñanza Y De La Práctica Docente.

Por último, al finalizar el curso se hace una reflexión sobre todos los aspectos de la programación y de su idoneidad: evaluación, atención a la diversidad, metodología y materiales y recursos, que propicie una propuesta de mejora para cursos posteriores.