

## IES SAN BARTOLOMÉ.

### PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

#### CURSO 2019-2020

##### PROFESORES DEL DEPARTAMENTO:

ROSA M. PERAZA PÉREZ. Profesora sustituta.

NOEMY MONTES DÍAZ. Destino provisional.

ELSA E. DE LA HOZ GONZÁLEZ. Destino definitivo. Jefa de Departamento

REUNIÓN DEL DEPARTAMENTO: Lunes de 12:10 a 13:05

Hora de Jefatura de Departamento a la semana: Jueves de 9:50 a 10:45 y de 11:15 a 12:10

##### MATERIAS QUE SE IMPARTEN:

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL PARA EL PRIMER CICLO DE LA ESO: 1º ESO

PRÁCTICAS COMUNICATIVAS Y CREATIVAS PARA EL PRIMER CICLO DE LA ESO: 2º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL PARA EL SEGUNDO CICLO DE LA ESO: 3º ESO Y 4º ESO

DIBUJO TÉCNICO I PARA 1º DE BACHILLERATO.

DIBUJO TÉCNICO II PARA 2º DE BACHILLERATO.

DIBUJO ARTÍSTICO I PARA 1º DE BACHILLERATO

VALORES ÉTICOS PARA EL PRIMER CICLO: 1º ESO

AULA ENCLAVE

---

## **EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

### **OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA:**

---

- a) Asumir de forma responsable sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apremiar la creaci3n artstica y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artsticas, utilizando diversos medios de expresi3n y representaci3n.

### OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACI3N PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL:

La enseñanza de la Educaci3n Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa, tendr3 como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir e interpretar crticamente las im3genes del entorno natural y cultural desde una observaci3n sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Apremiar el arte visual y plástico desde la diversidad de valores culturales y estéticos que lo configuran, para su conocimiento, disfrute, respeto y conservaci3n, especialmente en lo que concierne al patrimonio artstico canario, espaol y universal.

3. Desarrollar el sentido de la esttica plástica y visual para fomentar el respeto y la valoraci3n de modos de expresi3n distintos del propio, o de los dominantes en el entorno e impuestos por los medios de comunicaci3n, superando estereotipos y convencionalismos.

4. Experimentar y conocer los conceptos necesarios para entender el papel desempeñado por lo visual en relaci3n a las producciones en las que interviene la plástica junto a otros lenguajes.

5. Desarrollar de manera creativa la capacidad de comunicaci3n visual a trav3s del uso de habilidades y t3cnicas que permitan ampliar las posibilidades comunicativas.

6. Expresar ideas, vivencias, sentimientos o sensaciones, mediante procedimientos plásticos, desde la des inhibici3n, la reflexi3n crtica, el respeto y la comunicaci3n entre las personas.

7. Apremiar las diferentes posibilidades expresivas que ofrecen las distintas t3cnicas y procedimientos plásticos, as3 como las derivadas del uso de las tecnolog3as de la informaci3n y comunicaci3n, para aplicarlas a las propias creaciones.

8. Representar cuerpos y espacios simples con dominio de la perspectiva, las proporciones y la representaci3n de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicaci3n.

9. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativa, sobre el proceso de realizaci3n de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecuci3n.

10. Adoptar hábitos de cooperación y el desarrollo de comportamientos solidarios a través de la participación en proyectos creativos que requieran del trabajo en equipo.

11. Identificar los principales perfiles profesionales pertenecientes al campo de las artes plásticas en la sociedad actual

### **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS DE LA ESO**

<b>Competencia básica</b>	<b>Objetivos generales de la ESO</b>
<b>Dimensión comunicativa y estética del lenguaje: gramática, textos y literatura.</b>	Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y textos, mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
	Comprender y expresarse en una o más lenguas de manera apropiada.
<b>Dimensión lógico-simbólica del lenguaje: la lengua como instrumento para la adquisición crítica de nuevos conocimientos en la sociedad de la información y vehículo del saber científico y humanístico.</b>	Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente en las de la información y la comunicación.
	Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas de los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
	Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
<b>Dimensión social del lenguaje: el diálogo como instrumento de cooperación en la sociedad democrática.</b>	Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
	Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
<b>Dimensión individual del lenguaje: el autoconocimiento para regular la conducta, desarrollar la personalidad en todas sus</b>	Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
	Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

<b>dimensiones y asentar los hábitos del esfuerzo personal y las capacidades que garanticen el aprendizaje</b>	Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
	Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
<b>El lenguaje verbal humano como código primario de representación en relación con otros sistemas de expresión.</b>	Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## **ESTRATEGIAS DE TRABAJO EN LA EDUCACIÓN EN VALORES**

Se trabajarán los ejes transversales como salud, medio ambiente, consumo, educación en valores solidarios, igualdad entre los sexos y paz en diferentes actividades, dentro de los contenidos de la programación. Se hará coincidir, en lo posible, con alguno de los días de interés educativo que se relacionan a continuación:

- 16 de Octubre- Día mundial de la alimentación.
- 17 de Octubre- Día internacional para la erradicación de la pobreza.
- 21 de Noviembre- Día mundial del Aire Puro.
- 25 de Noviembre- **Día mundial contra el maltrato.**
- 3 de Diciembre- **Día internacional de la diversidad funcional.**
- 10 de Diciembre- **Día mundial de los Derechos Humanos.**
- 18 de Diciembre- **Día internacional del migrante.**
- 30 de Enero- **Día escolar de la Paz y la no violencia.**
- 11 de Febrero- Día mundial del cambio climático.
- 8 de Marzo- **Día de la mujer trabajadora.**
- 15 de marzo- Día internacional del consumidor.
- 21 de Marzo- Día internacional para la eliminación de la discriminación racial.
- 22 de marzo- Día mundial del Agua.
- 25 de marzo- Día forestal mundial.
- 7 de abril- Día mundial de la salud.
- 22 de Abril- Día de la Tierra.
- 22 de Mayo- Día internacional de la Diversidad Biológica.
- 31 de Mayo- Día mundial sin tabaco.

5 de Junio- **Día mundial del medio ambiente.**

8 de Junio- Día mundial de los océanos.

16 de Junio- **Día mundial del refugiado.**

Nota: Se trabajarán en aquellos temas que se considere más idóneos, dependiendo de las características del grupo y de los contenidos de la programación. Se subraya en negrita aquellos días que con prioridad se trabajarán pero de alguna u otra manera se nombrarán o se hará algún comentario en referencia a resto también.

## **PROGRAMACIÓN DE 1º, 3º y 4º DE LA ESO EN LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**

### **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL EN LOS NIVELES DE 1º, 3º y 4º DE LA ESO A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.**

Del currículo LOMCE de la ESO del BOC n.º 136 del viernes 15 de Julio de 2016 de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual

El desarrollo y la adquisición de las competencias son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Trabajar una competencia supone realizar un aprendizaje para dar respuesta a situaciones no previstas en la escuela, dando cabida a la posibilidad de resolver situaciones en otros contextos diferentes, preparando al alumnado para saber ser, saber hacer y saber aplicar el conocimiento aprendido. En definitiva, supone conseguir no solo que el alumnado sepa sobre un área determinada sino el grado en que son capaces de reconocer, formular y abordar problemas en contextos reales.

Toda acción comunicativa posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual facilita el acceso a recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que posibilita integrar el lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación. La competencia en *Comunicación lingüística* (CL) se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma, grupo social o cultural. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y cuando realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas.

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico, abordados desde la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, ayudan a desarrollar la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología* (CMCT). La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y

transformaciones que contribuyen a que el alumnado adquiera la *competencia matemática*. Por otro lado, la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis aplicados a procesos creativos, refuerzan la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología. Además se fomentan en el alumnado valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al empleo de materiales para la creación de obras propias y conservación del patrimonio cultural. Esta competencia refuerza la comprensión de la realidad formal del entorno que lo rodea.

La *Competencia digital* (CD) se desarrolla en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual a través de los contenidos desarrollados en los bloques de expresión plástica, comunicación audiovisual y multimedia, dibujo técnico y diseño. En la actualidad, la utilización de recursos digitales específicos es el método generalizado en el diseño, las representaciones gráficas y la difusión de imágenes. Por ello, el uso combinado de las herramientas propias de la materia y la utilización de programas de diseño y dibujo por ordenador podrán aumentar los recursos para que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos. Se contribuye también a la adquisición de esta competencia cuando el alumnado busca, selecciona y almacena información propia de la materia. Esta competencia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

La competencia *Aprender a aprender* (AA) se ve favorecida e incrementada en esta materia cuando el alumnado reflexiona sobre los procesos y la experimentación artística, lo que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos; planifica los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales; experimenta con diferentes técnicas, materiales y soportes al explorar las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y al hacer un seguimiento del proceso y su aproximación al objetivo final; y evalúa los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora. La competencia exige que en el alumnado se genere curiosidad y necesidad de aprender, que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje, y que llegue a alcanzar las metas propuestas, lo que favorece la motivación, la confianza y un aprendizaje más eficaz y autónomo.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual refuerza las *Competencias sociales y cívicas* (CSC). En la medida en que la elaboración de proyectos artísticos suponga un trabajo en equipo, se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales y se fomentarán actitudes de respeto hacia los demás, de tolerancia hacia las diferencias, de cooperación, de flexibilidad y de comprensión de puntos de vista diferentes. Esta colaboración constructiva supone la voluntad de respetar los valores y la personalidad de los demás y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación. Estas competencias incluyen el desarrollo de destrezas como la capacidad de comunicarse y expresar emociones, vivencias e ideas de manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales. Adquirirlas supone ser capaz de ponerse en el lugar del otra persona, aceptar las diferencias, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los demás.

Esta materia también ayuda a la adquisición de la competencia *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* (SIEE) en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, selección de recursos, toma de decisiones, resolución de problemas y evaluación y autoevaluación. Además se requiere la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo, fomentando el pensamiento crítico, el sentido de la responsabilidad y y la autoconfianza. Finalmente requiere el desarrollo de actitudes y valores como la predisposición a actuar de una forma creativa e imaginativa, el autoconocimiento y la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye de manera especial a adquirir la competencia *Conciencia y expresiones culturales* (CEC). La materia en esta etapa se centra en ampliar el conocimiento y uso de los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, además de la utilización de las técnicas, recursos, herramientas y soportes propios de los mismos para expresar emociones e ideas a través de la imagen, desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad. Esta competencia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación. El desarrollo de esta competencia supone valorar la libertad de expresión, participar en la vida cultural y comunicar y compartir conocimientos, emociones y sentimientos a partir de las expresiones artísticas.

### **METODOLOGÍA:**

Será una metodología donde se tenga en cuenta todos los niveles del alumnado, que de respuesta educativa a la diversidad, partiendo de los criterios de evaluación y de los estándares de aprendizaje evaluables y de las competencias, relacionadas con cada criterio. Con el objetivo último de poder adaptar el currículo a las características y necesidades del alumnado.

Nuestro papel como docentes se basará en ejercer como **guías, orientadores, facilitadores y estimuladores del aprendizaje**, favoreciendo un aprendizaje orientado a la acción en el que se puedan integrar varias áreas o materias, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno y de la alumna, convirtiéndose en un agente activo, autónomo y responsable de su propio aprendizaje.

La metodología se cimentará en el diálogo, analizando con ellos las propuestas de resolución de las diferentes tareas y proponiéndoles maneras de mejorar sus proyectos, ayudándoles a ser críticos con su propio trabajo.

Se relacionarán los contenidos con referentes de la historia del arte, analizando imágenes de diversa índole, pidiéndole un esfuerzo al alumno de búsqueda de creatividad y originalidad en sus trabajos.

Se plantearán tareas y/o actividades en las que el alumnado debe tener **participación interactiva**, utilizando, siempre que sea posible, contextos de



colaboración que suponga asumir responsabilidades individuales y grupales. La planificación y el diseño de las situaciones de aprendizaje debe poner especial cuidado en que las actividades estén secuenciadas de forma adecuada, en función de los objetivos que se deseen y de los progresos o las dificultades observados en los alumnos/as.

Serán **actividades debidamente contextualizadas**, como forma de buscar posibles respuestas a preguntas o problemas previamente formulados.

Se diseñarán **tareas y actividades atractivas y estimulantes para el alumnado**, que conecten los nuevos aprendizajes con las experiencias previas, relacionadas estrechamente con su contexto personal y social, que integren actividades educativas con garantía de éxito y que contribuyan a reforzar su autoestima e identificar su propio papel en la sociedad en la que vive.

Las **actividades** realizadas, tanto de manera individual como en grupo, de **trabajo bibliográfico o de campo**, irán acompañadas de dossier y/o informe para **comunicar y discutir los resultados** ante el resto del grupo y, en la medida de lo posible, acompañado de paneles, proyecciones u otros medios para su **difusión en el centro**.

La metodología será activa, combinando las explicaciones teóricas de los diferentes temas con sesiones de trabajo práctico de los alumnos.

Se tratará de que haya un **equilibrio entre las actividades teóricas y las prácticas**, considerando el carácter más procedimental y de creación, de esta materia.

Se diseñarán **situaciones de aprendizaje** en las que se evidencie la **integración de conocimientos, destrezas y actitudes**, siempre en función del nivel y el bloque de aprendizajes a desarrollar, y que, a su vez, posibiliten el aprendizaje permanente y la creatividad a la hora de diseñar soluciones nuevas, constatando la eficacia de aprender a transformar las ideas en hechos o en productos plástico, visuales y/o audiovisuales.

Se fomentará la **integración entre iguales**, incentivando la motivación por el trabajo bien hecho, con actitud responsable y crítica, siempre respetando la igualdad, sin discriminaciones por ninguna condición o circunstancia, mediante debates o trabajos colaborativos. También en la misma dinámica del aula.

Se hará uso de los **recursos multimedia** en la consecución de los aprendizajes, tanto para el desarrollo de actividades, tareas y proyectos como para la presentación y comunicación de los logros y resultados. Y otros **recursos muy variados**.

Se trabajará en pequeños grupos para analizar, seleccionar y contrastar la información, emitir hipótesis y realizar diseños experimentales para su comprobación, valorar resultados y sacar conclusiones.

Se ayudará al alumnado a organizar su **pensamiento** favoreciendo en ellos la **reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora**, aplicando sus conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes a proyectos

reales. Lo que se pretende es favorecer un aprendizaje orientado a la acción en el que se puedan integrar varias materias o áreas, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno y la alumna, convirtiéndose en un agente activo, autónomo y responsable de su propio aprendizaje.

Se buscará siempre una **finalidad para lo que se realice en el aula**; el para qué, el cómo y el por qué se realizan las actividades será tan importante como la precisión y la corrección al hacerlas, pues de nada servirá tener las herramientas si no sabemos como usarlas y cuáles son más adecuadas según el contexto y la situación.

Se **optimizará el uso de los espacios del centro**, aulas específicas, biblioteca..., proponiendo diversas dinámicas de agrupamiento. También se propiciará que usen las **tecnologías de la información y la comunicación**.

Se plantearán situaciones de aprendizaje que requieran la **coordinación entre docentes del equipo educativo**, también para proyectos o tareas transversales, lo que permitirá abordar el tratamiento integrado de las competencias y progresar hacia una construcción colaborativa del conocimiento, compartiendo una estrategia didáctica con criterios comunes, conexiones y consensuados.

Se utilizarán **estrategias variadas**, como esquemas, mapas conceptuales, audiovisuales, textos, recortes de prensa, etc.

Se propondrán **tareas y actividades diversas** como cuestionarios, comentarios de textos, glosario de términos, láminas, dossier, portafolios, encuestas, dramatizaciones, murales, juegos de rol, debates, exposiciones, trabajos de campo, realización de WebQuest, etc.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos, fomentando la expresión individual, estimulando la iniciativa y la espontaneidad.

Se tendrá en cuenta la realidad cotidiana y contextual de los alumnos como fuente de información, análisis y conocimiento, atendiendo a las **necesidades colectivas**, del centro educativo, del pueblo, del estado e incluso del planeta, planteando **actividades que generen actitudes de compromiso**.

## **RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CON LOS QUE SE TRABAJA**

*Material que se le solicita al alumnado de 1º de la ESO:*

Bloc de dibujo DIN A-3

Carpeta DIN A-3.

Cuaderno de hojas blancas DIN A-4

Lápiz duro: 2H o portaminas (o cualquier lápiz de la letra H)

Lápiz blando: 2B (o cualquier lápiz de la letra B)

Compás

Regla.  
Escuadra y cartabón  
Goma de borrar y afilador.  
Lápices de colores y rotuladores (mínimo 12 colores)  
Rotulador numerado negro.  
Pegamento de barra  
Tijeras

Se pedirá 2 euros para material cooperativo:  
Pintura acrílica (azul cian, magenta, amarillo, marrón claro y oscuro, rojo, blanco y negro)  
Témperas (cian, magenta, amarillo, blanco y negro)  
Pinceles para tempera o acrílico, de diferentes tamaños.

*Material que se le solicita al alumnado de 3º ESO:*

Folios o cuaderno de hojas blancas.  
Lápiz duro: 2H o portaminas (o cualquier lápiz de la letra H)  
Lápiz blando: 2B (o cualquier lápiz de la letra B)  
Compás  
Regla.  
Escuadra y cartabón  
Goma de borrar y afilador.

Se pedirá 7 euros para material cooperativo:  
Pintura acrílica (azul cian, magenta, amarillo, marrón claro y oscuro, rojo, blanco y negro)  
Pinceles variados para acrílico.  
Rotuladores pincel (10 colores)  
Lápices acuarelables (24 colores)  
Rotuladores textiles (12 colores)  
Cartulinas de colores, blancas y negras.  
Blocs dibujo para técnica seca DIN A-3  
Papel celofán de colores.  
Rotuladores numerados 0.2, 0.5 y 0.8

*Material que se le solicita al alumnado de 4º ESO:*

Bloc de dibujo DIN A-3.  
Carpeta DIN A-3.  
Folios o cuaderno de hojas blancas.  
Lápiz duro: 2H o portaminas (o cualquier lápiz de la letra H)  
Lápiz blando: 2B (o cualquier lápiz de la letra B)  
Pinceles para tempera o acrílico, uno fino y otro grueso, planos.  
Compás  
Regla.  
Escuadra y cartabón

Goma de borrar y afilador.  
Lápices de colores(mínimo 12 colores)  
Pegamento de barra  
Tijeras

Se pedirá 4 euros para material cooperativo:  
Pintura acrílica (azul cian, azul ultramar, magenta, rojo, amarillo, blanco y negro)  
Lápices acuarelables (24 colores)  
Rotuladores pincel (10 colores)  
Pasteles (48 colores)  
Bloc de láminas DIN A-3 para pasteles  
Bloc de láminas DIN A-3 para acuarelas  
Bloc de diferentes tipos de papel y cartulinas  
Cartulinas blancas  
Cartulinas negras

Se utilizarán los libros del aula en todos los niveles.

Además de los libros de texto del aula, se utilizan los medios informáticos y/o audiovisuales de los que disponemos: proyectando esquemas, algún documento audiovisual de interés o actividades interactivas (con el cañón- proyector del aula)  
Alguna actividad se realiza con los ordenadores del centro, sobre todo aquellas que requieran el uso de algún programa de diseño o de retoque de imagen. También para creaciones audiovisuales.

La carpeta DIN A- 3, se les solicita para que guarden todo el material que deben traer al aula.

Los folios o cuaderno de hojas blancas se utilizan para realizar bocetos o para tomar apuntes.

Los Bloc de dibujo o láminas DIN A- 3, es donde realizarán la parte práctica de la materia, ya sea la técnica o la artística.

El resto del material que se indica es para trabajar todas las técnicas y procedimientos que se requieren.

### **EVALUACIÓN EN LA ESO:**

- La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua y diferenciada según las distintas materias del currículo.
- Los profesores evaluarán a sus alumnos teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo.
- Los criterios de evaluación de las materias serán referente fundamental para valorar tanto el grado de adquisición de las competencias básicas como el de consecución de los objetivos.

- El equipo docente constituido por el conjunto de profesores del alumno, coordinados por el profesor tutor, actuará de manera colegiada a lo largo del proceso de evaluación y en la adopción de las decisiones resultantes del mismo, en el marco de lo que establezcan las administraciones educativas.
- En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.
- Los profesores evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente
- Se valorará el trayecto evolutivo del alumno, teniendo como referencia su situación inicial.
- En un aspecto más concreto, este departamento evaluará a los alumnos a través de las actividades y trabajos hechos por los mismos, sobre todo en clase.
- Serán evaluados negativamente aquellos alumnos que no presenten dentro del tiempo establecido, las actividades propuestas. También aquellos que demuestren, de modo sistemático, una actitud pasiva o negativa con respecto a la materia.
- Las pruebas objetivas que sean necesarias realizar dentro de las situaciones de aprendizaje programadas, no necesariamente serán iguales para todos los grupos. Los criterios serán idénticos para todos.
- Las pruebas objetivas de la convocatoria extraordinaria, en Septiembre serán lo suficientemente amplias como para que el alumno demuestre con su ejecución que conoce lo fundamental de la materia pues estarán relacionadas con los estándares de aprendizaje evaluables de cada nivel.

### **PROGRAMACIÓN DE 1º DE LA ESO.**

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL 1º ESO**

Se tendrán en cuenta, cada una de las competencias básicas asociadas a cada criterio de evaluación, en la elaboración de tareas o situaciones de aprendizaje programadas con los contenidos correspondientes y los estándares de aprendizaje evaluables asociados.

Se decide no hacer una distribución por trimestres, teniendo en cuenta que todos los criterios se podrán evaluar en las diferentes situaciones de aprendizaje y/o tareas. Se irán conformando, a lo largo del curso, las diferentes unidades de programación donde se reflejarán los criterios que se evalúan en cada una de ellas. Pudiéndose modificar, las que se presentan en esta programación.

Se trabajará a partir de los siguientes criterios, según el currículo publicado por la Consejería de Educación de Gobierno de Canarias.

#### **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN I:**

Con los criterios 1 y 2, se podrá elaborar alguna/s situación de aprendizaje o tarea/s.

## BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA

### **Criterio de evaluación**

**1. Identificar y valorar los elementos configurativos de la imagen a través del análisis de sus cualidades visuales y la experimentación con sus posibilidades expresivas, mediante la observación directa de imágenes, la descripción oral y escrita de producciones gráfico-plásticas propias y ajenas, así como el uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos en la realización de composiciones para expresar emociones e ideas.**

### **Contenidos**

1. Reconocimiento y análisis de los elementos visuales que configuran la imagen: punto, línea, plano, color y textura.
2. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas.
3. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
5. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

**COMPETENCIAS: CL, CD, CSC**

### **Criterio de evaluación**

**2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación de los esquemas y las leyes compositivas de manifestaciones artísticas, a través de la observación directa del entorno, para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.**

### **Contenidos**

1. Identificación, análisis y explicación de esquemas compositivos en obras artísticas atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

2. Aplicación del equilibrio, proporción y ritmo en creaciones gráfico-plásticas.
3. Utilización de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones básicas.
4. Aplicación de procesos creativos en composiciones artísticas; reflexión y evaluación de los mismos.
5. Valoración de la diversidad y riqueza de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural y artístico de Canarias.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

5. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
6. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

### **COMPETENCIAS: CL, AA, SIEE, CEC**

### **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN II:**

Se trabajará a partir de los criterios 7 y 8.

#### **BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO**

#### **Criterio de evaluación**

**7. Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados y construcciones fundamentales en el plano, para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico.**

#### **Contenidos**

1. Utilización de instrumentos y materiales de dibujo técnico.

2. Reconocimiento de los elementos de la geometría plana: puntos, líneas rectas, semirrectas, segmentos, líneas curvas, planos, ángulos, circunferencias, círculos y arcos.
3. Trazados fundamentales en el plano: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo y perpendicularidad.
4. Aplicación del teorema de Thales en la división de segmentos.
5. Determinación de lugares geométricos: mediatriz, bisectriz, circunferencia, rectas paralelas.
6. Construcción y división de circunferencias y círculos.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

49. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
50. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
51. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
52. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
53. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
54. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón.
55. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
57. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
58. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
59. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
61. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

**COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC**

**Criterio de evaluación**



**8. Reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos, mediante el análisis de las propiedades geométricas y matemáticas de estos, la observación directa y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados de triángulos, cuadriláteros y pentágonos, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.**

### **Contenidos**

1. Clasificación y construcción de triángulos.
2. Aplicación de las propiedades matemáticas de los triángulos rectángulos en el trazado de los mismos.
3. Clasificación y construcción de cuadriláteros.
4. Clasificación y construcción de polígonos de tres a cinco lados, inscritos y conocido el lado.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados.**

62. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
65. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
66. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
67. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
68. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

**COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC**

### **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN III:**

Se trabajará a partir de los criterios 3 y 4.

Se elaborará una situación de aprendizaje, dentro del proyecto: "Mi instituto es un museo" donde se trabajarán fundamentalmente estos criterios, además de otros, y las competencias asociadas.

## BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA

### **Criterio de evaluación**

**3. Identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas mediante el análisis de sus cualidades, relaciones y expresividad; la experimentación con los colores primarios, secundarios y las texturas, en composiciones personales abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.**

### **Contenidos**

1. Identificación y diferenciación de las propiedades del color luz y del color pigmento: tono, valor, saturación.
2. Experimentación con la síntesis aditiva y sustractiva: colores primarios, secundarios, complementarios, afines, armonías, gamas, contrastes, policromía, monocromía.
3. Diferenciación y clasificación de las texturas: naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas.
4. Aplicación del color y la textura en composiciones en las que se transmitan y expresen sensaciones utilizando distintas técnicas gráficas.
5. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
12. Representa con clarooscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

### **COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC**

### **Criterio de evaluación**

**4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.**

### **Contenidos**

1. Utilización de distintos soportes y materiales.
2. Realización de experiencias con lápices de grafito y de color, rotuladores, ceras, pastel, etc.
3. Experimentación con témperas, acuarelas, óleos y acrílicos.
4. Empleo del claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.
5. Utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en la realización de composiciones con diversos fines.
6. Reconocimiento y valoración de las posibilidades de los materiales reciclados en la elaboración de obras, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
7. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
20. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

### **COMPETENCIAS: AA, CSC, CEC**

#### **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN IV:**

Se trabajará a partir de los criterios 5 y 6.

Se elaborará y trabajará en una situación de aprendizaje sencilla, en relación a la elaboración de un cómic, en ese período se solicitará una exposición sobre el cómic al CEP de Lanzarote.

Se elaborará y trabajará en otra situación de aprendizaje más elaborada, que pretende ser interdisciplinar sobre la realización de un cortometraje, contando con el material que aporta el programa CINEDFEST.

Aunque en cada unidad de programación se trabaje con mayor relevancia los criterios que se indican, siempre se trabajarán otros así como las competencias relacionadas, dentro de las situaciones de aprendizaje y/ o tareas que se planteen.

## BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### **Criterio de evaluación**

**5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual por medio del análisis e identificación de los factores que intervienen en el mismo, de su finalidad o función y de los grados de iconicidad de las imágenes, a través de la observación directa del entorno comunicativo y el diseño de imágenes con distinta relación significante-significado, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.**

### **Contenidos**

1. Identificación y análisis de los elementos que intervienen en los actos de comunicación visual y audiovisual: emisor, receptor, mensaje, código, medio o canal.
2. Distinción de las funciones en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
3. Reconocimiento de los grados de iconicidad en imágenes del entorno comunicativo.
4. Creación de símbolos e iconos, relacionando significante y significado.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

29. Distingue significante y significado en un signo visual.
30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. Distingue símbolos de iconos.
33. Distingue símbolos de iconos.
34. Diseña símbolos e iconos.
41. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
42. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
43. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

**COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC**

### **Criterio de evaluación**

**6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, así como sus características, recursos y elementos específicos, a través de la observación directa de imágenes fijas y en movimiento, el uso de diferentes recursos y documentos gráficos, y el diseño de cómics, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, y apreciar los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del Patrimonio Histórico y Cultural.**

### **Contenidos**

1. Identificación de los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales.
2. Reconocimiento de distintos estilos y tendencias en los lenguajes.
3. Análisis de los recursos visuales utilizados en el diseño de cómics.
4. Identificación de los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios.
5. Valoración del patrimonio histórico y cultural.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

39. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
45. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

**COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC**

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA 1º DE LA ESO**

Calificaciones de los trabajos realizados y pruebas objetivas dentro de las situaciones de aprendizaje y/o tareas encomendadas.

Se calificarán de acuerdo a los Criterios de Evaluación y a los Estándares de Aprendizaje Evaluables asociados en cada situación de aprendizaje o tareas que se propongan.

Se podrán utilizar las rúbricas propuestas por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias.

En términos generales los aspectos a tener en cuenta, en relación a estos estándares de aprendizaje evaluables, para valorar el “saber hacer”, serán:

La adecuación de los conocimientos adquiridos y/o competencias básicas en la tarea o tareas realizadas, teniendo en cuenta:

- Los aspectos estéticos: plásticos-creativos.
- La utilización de recursos expresivos: forma, color, textura (alfabeto visual).
- La organización y composición de los elementos (sintaxis visual).
- La selección y aplicación de procedimientos: técnicas e instrumentos.

- La corrección en la ejecución y el acabado.

Los aspectos a tener en cuenta, en términos generales, en relación a los estándares de aprendizaje evaluables, para valorar el “saber ver”, serán:

Valorar las capacidades que los alumnos y las alumnas poseen para:

Observar: entendiéndose con ello que los escolares deben distinguir.

Analizar: esta fase supondría seleccionar lo observado, relacionar y ordenar.

Sintetizar: la realización de las fases anteriores llevaría a emitir un juicio.

En cada uno de los trabajos o pruebas objetivas se evaluarán los criterios correspondientes con los estándares de aprendizaje evaluables relacionados, siguiendo el modelo de rúbricas propuesto por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias:

0- 4, no se alcanzan los objetivos propuestos.

5-6 ,se alcanza suficientemente.

7-8, se alcanza de forma notable.

9-10, se alcanza de manera sobresaliente.

Se valorará también en cada situación de aprendizaje y/o tarea encomendada la Actitud en el aula, (pasiva o activa), comportamiento (actitud respetuosa frente a los compañeros y el profesor) y que el alumno traiga el material.

## MODELO DE PLANTILLA PARA EVALUAR ELABORADA POR EL DEPARTAMENTO

MATERIA:

CURSO: 2019-2020

NOMBRE ALUMNO/A:

GRUPO:

	CRITERIO DE EVALUACIÓN nº	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN						
		PRUEBAS OBJETIVAS	LÁMINAS	APUNTES	OBSERVACIÓN DIRECTA EN EL AULA	ACTIV. GRUPO	OTROS	TOTAL
E S T A N D								

A R E S  D E  A P R E N D I Z A J E  E V A L U A B L E S								

COMPETENCIA	Poco Adecuado	Adecuado	Muy Adecuado	Excelente
Comunicación Lingüística				
Matemática				
Conocimiento e Interacción con el mundo físico				
Tratamiento de la información y Competencia Digital				

Social y Ciudadana				
Cultural y Artística				
Aprender a aprender				
Autonomía e Iniciativa Personal				

**NOTA:**

Esto es un modelo de plantilla para cada alumno/a, que sirve de orientación sobre el modo de evaluar pero que se podrá realizar de manera similar a través de apps como Aditio o Idoceo.

Los criterios de evaluación se califican, a través de los instrumentos, teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje evaluables, que puede ser por el sistema de rúbricas o similar. Las rúbricas que se podrían utilizar son las elaboradas para cada nivel y materia, propuestas por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias u otras similares creadas por el profesorado que imparte cada materia.

La evaluación de las competencias podrá hacerse a través del documento escalera que también se propone, para cada nivel de Secundaria. Teniendo que coincidir con el sistema general utilizado por todo el centro, que es utilizando los porcentajes por competencia, diferentes en cada materia de cada departamento didáctico. Estos porcentajes se recogen en la PGA del centro.



## **PROGRAMACIÓN DE 3º DE LA ESO.**

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL 3º ESO**

Se tendrán en cuenta, cada una de las competencias básicas asociadas a los criterios de evaluación, en la elaboración de tareas o situaciones de aprendizaje programadas con los contenidos correspondientes y los estándares de aprendizaje evaluables asociados.

Se decide no hacer una distribución por trimestres, teniendo en cuenta que todos los criterios se podrán evaluar en las diferentes situaciones de aprendizaje y/o tareas. Se irán conformando, a lo largo del curso, las diferentes unidades de programación donde se reflejarán los criterios que se evalúan en cada una de ellas. Pudiéndose modificar, las que se presentan en esta programación.

Se trabajará a partir de los siguientes criterios, según el currículo publicado por la Consejería de Educación de Gobierno de Canarias.

#### **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN I:**

Se trabajará en diferentes tareas, con los criterios 1, 2, 3 y 4 así como con las competencias relacionadas con dichos criterios.

Se elaborará una situación de aprendizaje que estará vinculada al proyecto “Mi instituto es un museo” donde se trabajarán fundamentalmente estos criterios además de otros y las competencias asociadas.

#### **BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

##### **Criterio de evaluación 1.**

**Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.**

Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de experimentar con los elementos configurativos de la imagen. Para ello deberá ensayar con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea (aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de los lápices de grafito o de color, y variando la presión ejercida, etc.), y emplearlos en composiciones a mano alzada (geométricas o espontáneas); experimentar con las variaciones formales de los elementos configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y métricas o espontáneas); experimentar con las variaciones formales de los elementos

configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y la textura), aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea, para realizar composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando los elementos configurativos de la imagen, diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.); además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas.

### **Contenidos:**

1. Uso de diferentes soportes y materiales en la expresión plástica.
2. Aplicación de ritmo en la experimentación con puntos, líneas, planos, colores y texturas.
3. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas.
4. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.
5. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

### **COMPETENCIAS: CD, CSC, CEC.**

#### **Criterio de evaluación 2.**

**Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos**

**en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.**

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.) y del entorno; representar, de manera proporcionada, objetos aislados y agrupados (del natural o del entorno inmediato); elaborar diseños (gráficos, de productos, de moda, etc.), aplicando diferentes procesos y métodos creativos, y ajustándose a unos objetivos finales; y utilizar distintos materiales, soportes y programas informáticos de diseño sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, a partir de propuestas por escrito, así como reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la importancia de la riqueza y la conservación del patrimonio cultural

y artístico, especialmente presente en la cultura canaria, con una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias.

#### **Contenidos:**

1. Identificación, análisis y explicación de esquemas compositivos en obras artísticas atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
2. Aplicación del equilibrio, proporción y ritmo en creaciones gráfico-plásticas.
3. Utilización de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones básicas y modulares aplicadas a distintas ramas del diseño.
4. Representación proporcionada de objetos aislados y agrupados.
5. Aplicación de métodos creativos en la elaboración de diseños gráficos, de productos, de moda y sus aplicaciones; reflexión y evaluación de los mismos desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
6. Valoración de la diversidad y riqueza de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural y artístico de Canarias.

#### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
6. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

**COMPETENCIAS: CD, CEC, CL y SIEE.**

### **Criterio de evaluación 3.**

**Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.**

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color (color luz, color pigmento, tono, valor, saturación, contrastes, armonías, gamas, psicología del color, etc.) y las texturas (naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas), a través de modificaciones del color y sus propiedades, empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz en composiciones sencillas; la transcripción de texturas táctiles a texturas visuales mediante el frottage; y la realización de composiciones, abstractas o figurativas, con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando sea necesario, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura, valorando la capacidad expresiva de estos elementos.

### **Contenidos:**

1. Identificación y diferenciación de las propiedades del color luz y del color pigmento: tono, valor, saturación.
2. Realización de modificaciones del color y sus propiedades en composiciones: armonía de afines, armonía de complementarios, contrastes y psicología del color.

3. Diferenciación y clasificación de las texturas: naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas.
4. Aplicación del color y la textura en composiciones en las que se transmitan y expresen sensaciones utilizando distintas técnicas gráficas y programas informáticos.
5. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas.

#### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

11. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

#### **COMPETENCIAS: CD, CEC y CMCT.**

#### **Criterio de evaluación 4.**

**Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.**

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, clarooscuro, programas informáticos, etc.); la experimentación con las témperas y la aplicación de la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de opacidad y humedad, estampaciones, etc.), la creación de texturas visuales cromáticas; el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales y táctiles, composiciones, collages matéricos, figuras tridimensionales, y formas abstractas y figurativas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando las cualidades gráfico-plásticas de los materiales reciclados en la elaboración de obras; y la utilización, con propiedad, las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, aplicándolas de

forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado.

### **Contenidos:**

1. Selección y utilización de distintos soportes y materiales según la finalidad y técnica a utilizar.
2. Creación de texturas visuales cromáticas aplicando la témpera con distintas técnicas: pinceles, esponjas, goteos, estampaciones, estarcidos, distintos grados de opacidad y humedad.
3. Utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en la realización de composiciones con diversos fines, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva.
4. Reconocimiento y valoración de las posibilidades de los materiales reciclados en la elaboración de obras, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
5. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
21. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

### **COMPETENCIAS: AA, CSC y CEC.**

### **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN II:**

Se trabajará a partir de los criterios 5 y 6 en tareas y/o situación de aprendizaje con las competencias relacionadas.

En ese período se solicitará una exposición sobre el cómic al CEP de Lanzarote por lo que se podrá trabajar en alguna situación de aprendizaje o tarea relacionada con la publicidad y el cómic.

Se elaborará y trabajará en una situación de aprendizaje, que pretende ser interdisciplinar sobre la realización de un cortometraje, contando con el material que aporta el programa CINEDFEST.

Aunque en cada trimestre se trabaje con mayor relevancia los criterios que se indican, siempre se trabajarán otros así como otras competencias dentro de las situaciones de aprendizaje y/ o tareas que se planteen.

## BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN VISUAL

### **Criterio de evaluación 5.**

**Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.**

Se pretende comprobar si el alumnado es capaz de identificar y analizar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes; reconocer, clasificar y analizar diferentes ilusiones ópticas y grados de iconicidad; realizar la lectura objetiva y subjetiva de distintas imágenes en las que identifica, clasifica y describe, verbalmente y por escrito, los elementos de esta, sacando conclusiones e interpretando su significado. Además se verificará si es capaz de diseñar ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt; crear imágenes con diferentes niveles de iconicidad sobre un mismo tema (elaboración de bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, etc.), haciendo uso de las TIC cuando sea necesario y valorando la importancia del lenguaje audiovisual como transmisor de mensajes en el mundo del arte, las redes sociales, Internet, etc. Todo ello para interpretar mensajes visuales en el entorno comunicativo.

### **Contenidos:**

1. Identificación de los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción.
2. Aplicación de los procesos perceptivos en la observación de ilusiones ópticas.

3. Identificación, clasificación y diseño de ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt.
4. Reconocimiento y creación de imágenes con distintos grados de iconicidad.
5. Realización de la lectura objetiva y subjetiva de una imagen, identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

#### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

#### **COMPETENCIAS: CD, AA, CL y CMCT**

##### **Criterio de evaluación 6.**

**Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.**

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar, interpretar y analizar los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello tendrá que realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elaborar animaciones con medios digitales o analógicos; diseñar, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales, y documentos multimedia, con distintas funciones (publicitaria,



estética, informativa, etc.), utilizando diferentes lenguajes y códigos (fotografía, cine, televisión, vídeo, publicidad, cómics, etc.) y recursos visuales, como figuras retóricas, y digitales, y siguiendo, de manera ordenada, las distintas fases del proceso (guión, story board, etc.); así como reflexionar, críticamente, sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.

### **Contenidos:**

1. Interpretación de los elementos del lenguaje multimedia.
2. Utilización de la cámara fotográfica, cámara de vídeo y programas informáticos de edición de imágenes.
3. Realización de fotografías teniendo en cuenta los elementos de la imagen fija: dimensión, escala, encuadre, punto de vista y composición.
4. Elaboración de animaciones con medios digitales o analógicos.
5. Creación de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes, códigos y recursos visuales.
6. Seguimiento de las distintas fases de realización de un proyecto multimedia: guión técnico, story board, realización, montaje y presentación.
7. Ubicación de una obra de cine en su contexto, analizando su narrativa.
8. Valoración de las tecnologías digitales en la producción de mensajes visuales y audiovisuales.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

37. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
38. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
40. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
44. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
46. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
47. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
48. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

### **COMPETENCIAS: CD, CSC, CEC y CL.**

## **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN III:**

Se trabajará con los criterios 7 y 8 en tareas y/o situación de aprendizaje con las competencias relacionadas.

### **BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO**

#### **Criterio de evaluación 7.**

**Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.**

Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos. Para ello tendrá que construir triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados); determinar los puntos y rectas notables de cualquier triángulo (ortocentro, baricentro, incentro, circuncentro, alturas, medianas, bisectrices y mediatrices); trazar correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados (inscritos y conociendo el lado); escalar un polígono aplicando el teorema de Thales; diseñar composiciones modulares aplicando simetrías, giros y traslaciones; y usar correctamente los instrumentos tradicionales e informáticos, con el fin de resolver correctamente problemas de polígonos, identificar las formas geométricas en el entorno y apreciar la importancia del dibujo técnico en la arquitectura, el diseño y el arte.

#### **Contenidos:**

1. Utilización de los materiales y herramientas del dibujo técnico tradicionales e informáticos.
2. Resolución gráfica de triángulos determinando sus puntos y rectas notables: baricentro, incentro, circuncentro, ortocentro, medianas, bisectrices, mediatrices y alturas.
3. Construcción de polígonos de hasta cinco lados, inscritos y conociendo el lado.
4. Aplicación del teorema de Thales en el escalado de polígonos.
5. Utilización de simetrías, giros y traslaciones en el diseño de composiciones modulares.

#### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

64. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

## **COMPETENCIAS: CD, CEC, SIEE y CMCT**

### **Criterio de evaluación 8.**

**Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.**

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de describir, comparar y analizar tangencias y enlaces presentes en logotipos, anagramas, marcas, señales de tráfico, etc., observando el entorno y usando variedad de documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.); resolver los distintos casos de tangencias y enlaces (entre circunferencias y rectas, y entre circunferencias); y aplicar las condiciones de las tangencias en la construcción de óvalos y ovoides (conociendo uno o dos de los diámetros), y en el trazado de espirales de 2, 3, 4 y 5 centros, utilizando adecuadamente las herramientas tradicionales y digitales del dibujo técnico, para aplicar sus propiedades en la correcta resolución de problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.

### **Contenidos:**

1. Aplicación de las propiedades de las tangencias y enlaces entre recta y circunferencia y entre circunferencias.
2. Construcción de óvalos y ovoides aplicando las propiedades de las tangencias y enlaces.
3. Trazado de espirales de 2, 3 y 4 centros aplicando las condiciones de tangencias y enlaces.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

71. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

72. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
74. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

**COMPETENCIAS: CD, CEC, SIEE y CMCT.**

#### **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN IV:**

Se trabajará a partir del criterio 9 en tareas y/o situación de aprendizaje con las competencias relacionadas.

#### **BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO**

##### **Criterio de evaluación 9.**

**Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.**

Con este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá analizar las vistas principales de un objeto; aplicar el concepto de proyección en la representación de las vistas de volúmenes sencillos (planta, alzado y perfil); construir, a partir de las vistas, volúmenes (prismas, pirámides y cilindros) en perspectivas caballera e isométrica, aplicando los coeficientes de reducción y acotándolos; usar correctamente los materiales adecuados y utilizar las nuevas tecnologías en el aprendizaje del dibujo técnico, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos y valorar la importancia de los sistemas de representación en la arquitectura, la ingeniería y el diseño.

##### **Contenidos:**

1. Interpretación del concepto de proyección: proyección cilíndrica ortogonal y oblicua y proyección cónica.
2. Diferenciación de los sistemas de representación.
3. Obtención de las vistas principales de volúmenes: planta, alzado y perfil.
4. Reconocimiento de la utilidad de las acotaciones en el dibujo técnico.
5. Trazado de perspectivas caballerías e isométricas de prismas, pirámides y cilindros, a partir de sus vistas, aplicando los coeficientes de reducción.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

77. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

78. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

79. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

### **COMPETENCIAS: CD, CSC, CEC y CMCT**

Aunque en cada trimestre se trabaje con mayor relevancia los criterios señalados, siempre se trabajarán otros así como otras competencias dentro de las situaciones de aprendizaje y/ o tareas que se planteen.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA 3º DE LA ESO**

Calificaciones de los trabajos realizados y pruebas objetivas dentro de las situaciones de aprendizaje y/o tareas encomendadas.

Se calificarán de acuerdo a los Criterios de Evaluación y a los Estándares de Aprendizaje Evaluables asociados en cada situación de aprendizaje o tareas que se propongan.

Se podrá utilizar las rúbricas propuestas por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias.

En términos generales los aspectos a tener en cuenta, en relación a estos estándares de aprendizaje evaluables, para valorar el “saber hacer”, serán:

La adecuación de los conocimientos adquiridos y/o competencias básicas en la tarea o tareas realizadas, teniendo en cuenta:

- Los aspectos estéticos: plásticos-creativos.
- La utilización de recursos expresivos: forma, color, textura (alfabeto visual).
- La organización y composición de los elementos (sintaxis visual).
- La selección y aplicación de procedimientos: técnicas e instrumentos.
- La corrección en la ejecución y el acabado.

Los aspectos a tener en cuenta, en términos generales, en relación a los estándares de aprendizaje evaluables, para valorar el “saber ver”, serán:

Valorar las capacidades que los alumnos y las alumnas poseen para:

Observar: entendiéndose con ello que los escolares deben distinguir.

Analizar: esta fase supondría seleccionar lo observado, relacionar y ordenar.

Sintetizar: la realización de las fases anteriores llevaría a emitir un juicio.

En cada uno de los trabajos o pruebas objetivas se evaluarán los criterios correspondientes con los estándares de aprendizaje evaluables relacionados, siguiendo el modelo de rúbricas propuesto por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias:

0- 4, no se alcanzan los objetivos propuestos.

5-6 ,se alcanza suficientemente.

7-8, se alcanza de forma notable.

9-10, se alcanza de manera sobresaliente.

Se valorará también en cada situación de aprendizaje y/o tarea encomendada la Actitud en el aula, (pasiva o activa), comportamiento (actitud respetuosa frente a los compañeros y el profesor) y que el alumno traiga el material.

### MODELO DE PLANTILLA PARA EVALUAR ELABORADA POR EL DEPARTAMENTO

MATERIA:

CURSO: 2019-2020

NOMBRE ALUMNO/A:

GRUPO:

	CRITERIO DE EVALUACIÓN nº	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN						
		PRUEBAS OBJETIVAS	LÁMINAS	APUNTES	OBSERVACIÓN DIRECTA EN EL AULA	ACTIV. GRUPO	OTROS	TOTAL
ESTÁNDARES DE								

A P R E N D I Z A J E  E V A L U A B L E S								

COMPETENCIA	Poco Adecuado	Adecuado	Muy Adecuado	Excelente
Comunicación Lingüística				
Matemática				
Conocimiento e Interacción con el mundo físico				
Tratamiento de la información y Competencia Digital				
Social y Ciudadana				
Cultural y Artística				
Aprender a aprender				

Autonomía e Iniciativa Personal				
---------------------------------------	--	--	--	--

**NOTA:**

Esto es un modelo de plantilla para cada alumno/a, que sirve de orientación sobre el modo de evaluar pero que se podrá realizar de manera similar a través de apps como Aditio o Idoceo.

Los criterios de evaluación se califican, a través de los instrumentos, teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje evaluables, que puede ser por el sistema de rúbricas o similar. Las rúbricas que se podrían utilizar son las elaboradas para cada nivel y materia, propuestas por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias u otras similares creadas por el profesorado que imparte cada materia.

La evaluación de las competencias podrá hacerse a través del documento escalera que también se propone, para cada nivel de Secundaria. Teniendo que coincidir con el sistema general utilizado por todo el centro, que es utilizando los porcentajes por competencia, diferentes en cada materia de cada departamento didáctico. Estos porcentajes se recogen en la PGA del centro.

**PROGRAMACIÓN DE 4º DE LA ESO.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL 4º ESO**

Se tendrán en cuenta, cada una de competencias básicas asociadas a cada criterio de evaluación, en la elaboración de tareas o situaciones de aprendizaje programadas con los contenidos correspondientes y los estándares de aprendizaje evaluables asociados.

Se decide no hacer una distribución por trimestres, teniendo en cuenta que todos los criterios se podrán evaluar en las diferentes situaciones de aprendizaje y/o tareas. Se irán conformando, a lo largo del curso, las diferentes unidades de programación donde se reflejarán los criterios que se evalúan en cada una de ellas. Pudiéndose modificar, las que se presentan en esta programación.

Se comenzará el curso con una Situación de Aprendizaje: “Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro”, basada en el libro de Betty Edwards de la editorial URANO.

Este será el enfoque de esta situación de aprendizaje:

Se plantea el dibujo como una habilidad total que consta de cinco habilidades parciales (de percepción):

1. La percepción de los contornos.
2. la percepción de los espacios.
3. La percepción de las relaciones.



4. la percepción de la luz y la sombra.
5. La percepción de la totalidad o gestalt.

Existen también otras habilidades básicas adicionales para el dibujo imaginativo y expresivo: el dibujo a partir de la memoria y el dibujo a partir de la imaginación. Se aprenden primero las habilidades básicas del dibujo, que proporcionan conocimiento de la línea (dibujando el contorno, los espacios y las relaciones) y del valor (representando el contraste entre luces y sombras). Para luego usar el color. Se trabajará a partir de los siguientes criterios, según el currículo publicado por la Consejería de Educación de Gobierno de Canarias.

## BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA

### UNIDAD DE PROGRAMACIÓN I:

Se elaborarán tareas y/o situación de aprendizaje con los criterios 1, 2 y las competencias relacionadas con los mismos.

Se trabajará en una situación de aprendizaje: "Homenaje a Manrique en su centenario", que tendrá diferentes fases.

En la primera se llevará a cabo un proceso de síntesis de formas extraídas de paisaje, arquitectura y otros elementos de la cultura campesina y del mar, de la isla de Lanzarote.

En la segunda fase, con esas formas trabajadas, se realizará boceto para la realización de un mural, con medidas proporcionales a la que se llevará a cabo. El boceto se realizará al modo de los murales de Manrique y con su paleta de color.

Y en la tercera fase, después de una selección entre todo el alumnado o una nueva elaboración a partir de las diferentes aportaciones realizadas en los diferentes bocetos, se llevarán a cabo tres murales, en diferentes espacios del centro.

Se elaborará otra situación de aprendizaje, dentro del proyecto: "Mi instituto es un museo" donde se trabajarán diferentes criterios de evaluación y las competencias asociadas.

### Criterio de evaluación

**1. Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados y a través de la utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; y la autoevaluación del proceso de realización para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.**

Se pretende con este criterio comprobar que el alumnado sea capaz de analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Para ello deberá seleccionar y utilizar distintos elementos (punto, línea, plano, color y textura), formatos (horizontal, vertical, circular, cuadrado, triangular, etc.), soportes (papel, cartón, tela, vidrio, acetato, etc.) y técnicas (dibujo, pintura, grabado, programas

sencillos de diseño gráfico, etc.), propios del lenguaje plástico y visual; aplicar las leyes de la composición artística, crear y explicar esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio; cambiar el significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación; y aplicar las distintas fases del proceso creativo en la realización de obras plásticas y composiciones creativas individuales y en grupo con unos objetivos concretos fijados de antemano, manteniendo su espacio de trabajo y su material en buen estado, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

### **Contenidos**

1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas.
2. Selección y utilización de diferentes soportes, materiales y técnicas analógicas y digitales.
3. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio.
4. Aplicación y autoevaluación de las fases del proceso de creación artística en la producción de proyectos personales y de grupo, en base a unos objetivos prefijados.
5. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
3. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
4. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
5. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
6. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
7. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

**COMPETENCIAS: CD, AA y SIEE.**

## **Criterio de evaluación 2.**

**Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.**

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.) y del entorno; representar, de manera proporcionada, objetos aislados y agrupados (del natural o del entorno inmediato); elaborar diseños (gráficos, de productos, de moda, etc.), aplicando diferentes procesos y métodos creativos, y ajustándose a unos objetivos finales; y utilizar distintos materiales, soportes y programas informáticos de diseño sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, a partir de propuestas por escrito, así como reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la importancia de la riqueza y la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente presente en la cultura canaria, con una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias.

## **Contenidos**

1. Lectura de una obra artística:
  - 1.1. Análisis de los elementos, soportes, materiales, técnicas gráfico plásticas.
  - 1.2. Leyes compositivas.
  - 1.3. Identificación del estilo artístico y situación del periodo al que pertenece.
  - 1.4. Explicación del proceso de creación.
2. Valoración del patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute personal y colectivo, especialmente el presente en Canarias.
3. Contribución a la conservación del patrimonio mediante el respeto y divulgación de las obras de arte.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

8. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
9. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

### **COMPETENCIAS: CL, AA, CSC, CE**

### **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN II:**

Se elaborará una tarea y/o situación de aprendizaje con el criterio 7 y las competencias relacionadas con este.

### **BLOQUE DE APRENDIZAJE IV: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO**

#### **Criterio de evaluación**

**7. Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño, para interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones.**

Este criterio nos permite comprobar si el alumnado es capaz de analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Para ello deberá distinguir los elementos y finalidades de la comunicación visual; analizar la estética, funcionalidad y finalidad de objetos de su entorno utilizando el lenguaje visual y verbal; planificar las fases del proceso de creación de proyectos artísticos (imágenes corporativas, logotipos, marcas, etc.); realizar diseños y composiciones modulares con formas geométricas básicas estudiando su organización en el plano y en el espacio; y dibujar composiciones creativas y funcionales, individuales y en grupo, adaptadas a diferentes áreas del diseño (diseño gráfico, publicitario, industrial, textil, de interiores, arquitectónico, etc.); y usar los materiales tradicionales e informáticos de diseño, con la finalidad de interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases,

el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones, todo ello respetando el trabajo de los compañeros y rechazando estereotipos.

### **Contenidos**

1. Distinción de los elementos y finalidades de la comunicación visual.
2. Utilización del lenguaje visual y verbal en el análisis de la estética, funcionalidad y finalidad de objetos del entorno.
3. Identificación y clasificación de objetos según la rama del diseño.
4. Utilización de formas geométricas en la realización de diseños y composiciones modulares.
5. Realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, adaptados a diferentes áreas del diseño, planificando el proceso de creación.
6. Utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.
7. Apreciación del proceso de creación y valoración de sus distintas fases.
8. Valoración del trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza.
9. Valoración del trabajo en equipo y respeto por el trabajo ajeno.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

19. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
20. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. ..
21. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
22. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
23. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
24. 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.
25. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
26. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

**COMPETENCIAS: CL, CMCT, AA, SIEE**

## **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN III:**

Se elaborará una situación de aprendizaje donde se trabajarán fundamentalmente los criterios 3 y 4 y las competencias relacionadas con ellos.

### **BLOQUE DE APRENDIZAJE II: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

**3. Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y realización de fotografías, vídeos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades; valorar el trabajo en equipo; y adoptar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y frente a las manifestaciones que supongan discriminación sexual, social o racial.**

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia. Para ello deberá identificar y reconocer los elementos que integran los distintos mensajes audiovisuales y multimedia para analizar distintos tipos de plano (general, medio, americano, primer plano, plano de detalle, etc.), angulaciones (normal, picado, contrapicado, cenital y nadir) y movimientos de cámara (panorámica, traveling, zoom, etc.), así como describir los pasos necesarios para la producción de un mensaje utilizando variedad de fuentes y recursos (visionado de películas, vídeos, fotografías, catálogos, prensa, etc.) tanto en el aula como en cines, museos, etc.; realizar storyboards a modo de guión (individualmente o en equipo) y fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos y haciendo uso de las TIC; y recopilar imágenes y analizar sus finalidades, valorando sus factores expresivos y mostrando actitud crítica ante manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias, rechazando estereotipos. Todo ello para identificar y reconocer los elementos que integran los lenguajes audiovisuales y multimedia, y su estructura narrativa y expresiva.

#### **Contenidos**

1. Identificación y análisis de los elementos narrativos y expresivos que integran los mensajes audiovisuales y multimedia: tipos de plano, angulaciones y movimientos de cámara.
2. Descripción del proceso de producción de mensajes audiovisuales y multimedia.
3. Realización de storyboards a modo de guión y de fotografías con diversos criterios estéticos.
4. Análisis de las finalidades de distintas imágenes.

5. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias.

**Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
29. Distingue signifiicante y significado en un signo visual.
30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

**COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC**

**Criterio de evaluación 4.**

**Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes, así como manifestar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y el rechazo a los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.**

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios. Para ello deberá analizar los elementos que intervienen en los diferentes lenguajes audiovisuales (televisión, vídeo, cine, fotografía, mensajes publicitarios, páginas web, videojuegos, etc.); elaborar imágenes digitales (etiquetas de productos, carteles, carátulas de cd, vallas publicitarias, objetos, herramientas, mobiliario, señales de tráfico, etc.); crear diseños publicitarios (envases, marcas, eslóganes, etc.); y realizar composiciones audiovisuales (vídeos, cortos, anuncios publicitarios, etc.), para realizar proyectos personales o en equipo, usando distintos programas de diseño, así como los elementos del lenguaje gráfico-plástico, siguiendo el esquema del proceso creativo, manifestando una actitud crítica ante la publicidad y rechazando los elementos que supongan algún tipo de discriminación.

**Contenidos:**

1. Análisis de los elementos de los diferentes lenguajes audiovisuales.
2. Elaboración de imágenes digitales y diseños publicitarios utilizando distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico y programas de dibujo por ordenador.
3. Realización de proyectos personales siguiendo el proceso de creación.

4. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias.
5. Valoración de las tecnologías digitales vinculadas a los lenguajes audiovisuales y multimedia.

#### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

32. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
33. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
34. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
35. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

#### **COMPETENCIAS: CD, CSC, SIEE, CEC**

#### **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN IV:**

Se trabajará a partir de los siguientes criterios 5 y 6.

#### **BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO**

##### **Criterio de evaluación 5.**

**Diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo, mediante el análisis de la configuración de composiciones geométricas planas; y la resolución de problemas referidos a polígonos, tangencias y enlaces, a través de la observación de imágenes y del entorno; y la utilización, con precisión y limpieza, de los materiales de dibujo técnico tradicionales y de programas informáticos de diseño y dibujo, para aplicarlos en la creación de composiciones y diseños personales donde intervengan diversos trazados geométricos.**

Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo. Para ello deberá analizar la configuración de composiciones con formas geométricas planas en carteles, folletos, obras gráficas, entorno urbano, etc.; resolver problemas sencillos de polígonos (triángulos, cuadriláteros, pentágonos, hexágonos, etc.) y problemas básicos de tangencias y enlaces (entre recta y circunferencia y entre circunferencias) para crear composiciones geométricas en diseños personales, haciendo uso del material



propio del dibujo técnico, con precisión y limpieza, y de las tecnologías de la información y la comunicación.

#### **Contenidos:**

1. Diferenciación del dibujo descriptivo del perceptivo.
2. Resolución de problemas de cuadriláteros, polígonos, tangencias y enlaces.
3. Análisis de la configuración de formas geométricas planas y su aplicación en la creación de diseños personales.
4. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo para construir trazados geométricos.

#### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

10. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
11. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
12. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
13. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
18. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

#### **COMPETENCIAS: CMCT, CD, AA, CEC**

##### **Criterio de evaluación 6.**

**Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales, la visualización de figuras tridimensionales sencillas y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas, y a través del uso de programas de dibujo por ordenador y los materiales de dibujo técnico, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.**

Se pretende comprobar con este criterio si el alumnado es capaz de diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá dibujar las vistas principales de figuras tridimensionales sencillas (planta, alzado y perfil); visualizar y representar formas tridimensionales definidas por sus vistas; dibujar formas tridimensionales seleccionando el sistema perspectivo y el punto de vista más adecuados (isométrica, caballera y cónica frontal y oblicua); y utilizar herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas de dibujo en la construcción de piezas sencillas para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

#### **Contenidos:**

1. Diferenciación de los distintos sistemas de representación.

2. Representación de las vistas principales de figuras tridimensionales.
3. Visualización y representación, en perspectiva, de piezas a partir de sus vistas.
4. Selección del sistema de representación y del punto de vista adecuados en el dibujo de formas tridimensionales: isométrica, caballera, cónica frontal y oblicua.
5. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo en la representación de piezas.

#### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:**

14. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
15. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
16. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
17. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
18. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

#### **COMPETENCIAS: CMCT, CD, AA, CEC**

Aunque en cada trimestre se trabaje con mayor relevancia los criterios señalados, siempre se trabajarán otros así como otras competencias dentro de las situaciones de aprendizaje y/ o tareas que se planteen.

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA 4º DE LA ESO.**

Calificaciones de los trabajos realizados y pruebas objetivas dentro de las situaciones de aprendizaje y/o tareas encomendadas.

Se calificarán de acuerdo a los Criterios de Evaluación y a los Estándares de Aprendizaje Evaluables asociados en cada situación de aprendizaje o tareas que se propongan.

Se podrá utilizar las rúbricas propuestas por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias.

En términos generales los aspectos a tener en cuenta, en relación a estos estándares de aprendizaje evaluables, para valorar el “saber hacer”, serán:

La adecuación de los conocimientos adquiridos y/o competencias básicas en la tarea o tareas realizadas, teniendo en cuenta:

- Los aspectos estéticos: plásticos-creativos.
- La utilización de recursos expresivos: forma, color, textura (alfabeto visual).

- La organización y composición de los elementos (sintaxis visual).
- La selección y aplicación de procedimientos: técnicas e instrumentos.
- La corrección en la ejecución y el acabado.

Los aspectos a tener en cuenta, en términos generales, en relación a los estándares de aprendizaje evaluables, para valorar el “saber ver”, serán:

Valorar las capacidades que los alumnos y las alumnas poseen para:

Observar: entendiéndose con ello que los escolares deben distinguir.

Analizar: esta fase supondría seleccionar lo observado, relacionar y ordenar.

Sintetizar: la realización de las fases anteriores llevaría a emitir un juicio.

En cada uno de los trabajos o pruebas objetivas se evaluarán los criterios correspondientes con los estándares de aprendizaje evaluables relacionados, siguiendo el modelo de rúbricas propuesto por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias:

0- 4, no se alcanzan los objetivos propuestos.

5-6 ,se alcanza suficientemente.

7-8, se alcanza de forma notable.

9-10, se alcanza de manera sobresaliente.

Se valorará también en cada situación de aprendizaje y/o tarea encomendada la Actitud en el aula, (pasiva o activa), comportamiento (actitud respetuosa frente a los compañeros y el profesor) y que el alumno traiga el material.

## MODELO DE PLANTILLA PARA EVALUAR ELABORADA POR EL DEPARTAMENTO

MATERIA:

CURSO: 2019-2020

NOMBRE ALUMNO/A:

GRUPO:

CRITERIO DE EVALUACIÓN nº	INSTRUMENTOS		APUNTES	DE EVALUACIÓN				
	PRUEBAS OBJETIVAS	LÁMINAS		OBSERVACIÓN DIRECTA EN EL AULA	ACTIV. GRUPO	O	T	T

E S T A N D A R E S  D E  A P R E N D I Z A J E  E V A L U A B L E S								

COMPETENCIA	Poco Adecuado	Adecuado	Muy Adecuado	Excelente
Comunicación Lingüística				
Matemática				
Conocimiento e				

Interacción con el mundo físico				
Tratamiento de la información y Competencia Digital				
Social y Ciudadana				
Cultural y Artística				
Aprender a aprender				
Autonomía e Iniciativa Personal				

**NOTA:**

Es un modelo de plantilla para cada alumno/a, que sirve de orientación sobre el modo de evaluar pero que se podrá realizar de manera similar a través de apps como Aditio o Idoceo.

Los criterios de evaluación se califican, a través de los instrumentos, teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje evaluables, que puede ser por el sistema de rúbricas o similar. Las rúbricas que se podrían utilizar son las elaboradas para cada nivel y materia, propuestas por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias u otras similares creadas por el profesorado que imparte cada materia.

La evaluación de las competencias podrá hacerse a través del documento escalera que también se propone, para cada nivel de Secundaria. Teniendo que coincidir con el sistema general utilizado por todo el centro, que es utilizando los porcentajes por competencia, diferentes en cada materia de cada departamento didáctico. Estos porcentajes se recogen en la PGA del centro.

**PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA DE 2º DE LA ESO: PRÁCTICAS COMUNICATIVAS Y CREATIVAS.**

**Introducción**

La materia de *Prácticas Comunicativas y Creativas* surge para implementar y ahondar en el proceso creativo del alumnado, a través del empleo consciente de las técnicas y elementos presentes en los lenguajes y códigos artísticos y comunicativos que favorecen un aprendizaje holístico e integral.

Debido a que la escuela es un escenario comunicativo complejo, multifacético —espacial y temporalmente— y en constante transformación, es necesario apostar por un enfoque competencial creativo que atienda, desde la experiencia, las dimensiones cognitiva, emocional y motriz de manera equilibrada, dotándolas de más solidez, profundización, visión global y transversalidad.

La vivencia creativa en el alumnado permite que la comunicación verbal (oral y escrita) y no verbal (kinésica, proxémica, tactésica y el paralenguaje) amplíen la diversidad de costumbres, modos de vida y conocimientos dependiendo del espacio y del contexto en el que estén suscritos, influyendo en su propio bienestar y en el de su entorno. Asimismo, la utilización de diversos métodos y técnicas musicales, plásticas y escénicas, no constituyen ningún fin, sino más bien un medio para alcanzar objetivos educativos, ya que lo importante no es que el alumnado interprete de manera rítmica y precisa, desde el punto de vista musical, o que realice grandes obras plásticas perfectamente ejecutadas o que representen espectáculos de diferente índole; sino que lo relevante son las capacidades y procesos que intervienen en estas acciones motrices, afectivas, cognitivas y sociales.

Por otro lado, el modo de trabajo creativo es lo suficientemente válido y útil como medio educativo y formativo, independientemente de la calidad del producto generado y su puesta en escena como acto integrador que conjuga las artes expresivas, audiovisuales, espaciales y musicales. Y lo es, en el sentido de que el acto educativo presidido por la creatividad lleva a disfrutar del placer que genera el mero hecho de crear y que ayuda al equilibrio socioafectivo y emocional del alumnado, perdiendo el miedo a expresarse y a equivocarse, generando seguridad y confianza en sí mismo para comunicarse y desarrollarse como persona.

Por eso, debemos trabajar con el alumnado el aprovechamiento máximo de sus sentidos y capacidades, cultivando la observación y la atención, la capacidad de visualización, acostumbrarlo a la reflexión sobre los datos de experiencia, posibilitar la vivencia de diversos medios expresivos (plástico-manual, corporal, musical...), hacer viable y agradable, en un contexto no dogmático, su acercamiento a producciones variadas y adecuadas a su edad, intereses y vivencias, que aumenten la cantidad y calidad creativas, y le abran nuevos horizontes temáticos y expresivos.

Estas circunstancias posibilitan la autoexpresión y la comunicación, y favorecen la creatividad, puesto que el alumnado se sensibiliza ante diversas manifestaciones artísticas, agudiza su percepción y logra una mayor valoración de los lenguajes artísticos, aumentando así aspectos claves para una personalidad equilibrada tales como la individualización, la autoestima y la autorrealización.

Por tanto, la materia de *Prácticas Comunicativas y Creativas* proporciona un medio para el desarrollo de la socialización, al promover la participación emocional y la empatía, al tiempo que potencia conductas de cooperación y respeto, rompiendo con los prejuicios, estereotipos y roles en función del sexo. Podemos afirmar, pues, que estimula la imaginación y el potencial creativo y expresivo del alumnado, y que su quehacer lo dirige no para ser artista o un experto comunicador o comunicadora, sino para tener más espontaneidad, ser más flexible, original y sensible, y ser capaz de conseguir la autosatisfacción gracias a la motivación, el esfuerzo voluntario, la atención, la conciencia y la superación de dificultades.

De este modo, el alumnado creativo se convierte en un ser receptivo y dispuesto al encuentro con su entorno, con las demás personas y consigo sin prejuicios, con un pensamiento divergente y con la máxima libertad posible. La creatividad se potencia a través de la vivencia, es una oportunidad para el enriquecimiento de los aprendizajes imprescindibles del alumnado.

### **Contribución a las competencias**

La materia de *Prácticas Comunicativas y Creativas* contribuye al desarrollo y adquisición de las competencias a través de la innovación metodológica, las propuestas inclusivas y el enfoque competencial, resolviendo situaciones escolares y transfiriéndolas a contextos sociales. La competencia en *Comunicación lingüística (CL)* se presenta, principalmente, a través de la comunicación verbal y no verbal para fomentar y propiciar una adecuada puesta en escena de los aprendizajes cognitivos, motrices y emocionales del alumnado en los diferentes contextos y situaciones. Para ello, es importante el dominio del vocabulario adecuado para expresar e interpretar pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones, y del lenguaje artístico, que posee un campo semántico propio que hay que conocer y dominar para realizar estos procesos, pues la comunicación de las ideas propias exige el uso adecuado del componente pragmático-discursivo en su dimensión sociolingüística, desarrollándose, asimismo, en la descripción de procesos de trabajo, en la argumentación sobre las soluciones dadas o en la valoración de la obra artística de una manera adecuada y creativa en todos los posibles contextos sociales y culturales. En este punto, tiene especial importancia la disposición al diálogo crítico y constructivo, y el interés por la interacción con otras personas. Conocer, valorar y respetar la diversidad ya sea de tipo personal, cultural o social, permitirá al alumnado comunicarse en múltiples situaciones comunicativas, verbales y no verbales, y controlar y adaptar su propia comunicación a los requisitos de la situación, evitando situaciones de discriminación por cuestión de género. De este modo, manejar el diálogo para la resolución de conflictos será clave en el desarrollo personal y grupal dentro de esta asignatura, favoreciendo un exitoso intercambio comunicativo directo, claro, preciso y honesto que permitirá afrontar los diferentes modos de comunicación (asertivo, pasivo y agresivo).

Desde la materia se favorece asimismo el conocimiento y manejo de los elementos matemáticos básicos (números, medidas, estructuras...) en aspectos como la duración y el ritmo, las medidas, las proporciones, las formaciones y desplazamientos coreográficos..., favoreciéndose el desarrollo y la adquisición de la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)*. Además, se ponen en práctica procesos de razonamiento encaminados a la solución de problemas u obtención de información, del mismo modo que se siguen cadenas argumentales para identificar ideas y fenómenos artísticos fundamentales en una producción artística. La aplicación de códigos de signos propios, a través de esquemas de razonamiento y de abstracción, consigue integrar el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento para comprender fenómenos complejos y procesos de cambio diferentes, como el del tiempo, el espacio y la forma.

En lo que respecta a la *Competencia digital (CD)*, integrar las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramienta cotidiana, supone implicar activamente al alumnado en procesos de búsqueda, experimentación, reflexión,

aplicación y comunicación del proceso creativo. Las nuevas tecnologías se vinculan fuertemente a toda actividad creativa: edición y búsqueda de información, interpretación y creación, grabación y edición de audio y vídeo... Por lo que, esta competencia en *Prácticas Comunicativas y Creativas* se convierte no solo en un medio, sino en objeto mismo del aprendizaje.

Esta materia contribuye a la competencia *Aprender a aprender (AA)* en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos de creación, la experimentación con técnicas y materiales. De igual modo, el desarrollo de la capacidad de observación plantea la conveniencia de establecer pautas que la guíen, con el objeto de que el ejercicio de observar proporcione información relevante y suficiente, generando autonomía y responsabilidad en el aprendizaje. El alumnado debe ser capaz de organizar su propio aprendizaje, perseverar en el mismo y autoevaluarse, valorando el esfuerzo que requiere el proceso creativo, y procurarse asesoramiento, información y apoyo.

La asignatura es un buen vehículo para el desarrollo de las *Competencias sociales y cívicas (CSC)*. La creación supone un trabajo en equipo. Esta circunstancia exige cooperación, asunción de responsabilidades, distribución de tareas igualitarias, seguimiento de normas e instrucciones, cuidado y conservación de materiales e instrumentos, aplicación de técnicas concretas y utilización de espacios de manera apropiada. El seguimiento de estos requisitos forma al alumnado en el compromiso con las demás personas, en la exigencia que tiene la realización en grupo, y en la satisfacción que proporciona un producto que es fruto del esfuerzo común, buscando el acuerdo que pone en marcha actitudes de respeto, aceptación y entendimiento. Asimismo, el alumnado mostrará interés, atención y respeto como público en diversas manifestaciones y contextos artísticos.

Tanto la competencia de *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)* como la asignatura están relacionadas con la habilidad para elegir con criterio propio, imaginar, planificar y gestionar proyectos. Es fundamental adquirir capacidades relativas a un conjunto de valores y actitudes personales, como la responsabilidad, la perseverancia, el autoconocimiento, la autoestima, la creatividad, la autocrítica, la aceptación de la frustración y la capacidad de superar obstáculos, así como evaluar y asumir riesgos cuando estén justificados, transformando las ideas en actos.

Mediante las estrategias de trabajo que le son propias, la asignatura de *Prácticas Comunicativas y Creativas* contribuye a la adquisición de la *competencia en Conciencia y expresiones culturales (CEC)*, desarrollando en el alumnado una sensibilidad y un sentido estético que permiten la apreciación y disfrute de las obras artísticas, así como la valoración y el respeto del patrimonio cultural y artístico propio de las distintas manifestaciones individuales, locales, nacionales e internacionales, visibilizando las aportaciones de las mujeres en este campo. Asimismo, se ve favorecida por esta materia mediante la integración de los diferentes lenguajes artísticos, ya que se desarrollan habilidades para representar e interpretar la realidad. Además, la práctica creativa favorece unos conocimientos que permiten, no solo el acercamiento a la obra de arte, compararla y apreciarla, sino también valorar críticamente la función que desempeña el arte y la cultura en las comunidades y sociedades. También se precisa de la habilidad para comparar las opiniones creativas y expresivas propias con las de las demás personas,



valorando la libertad de expresión, al mismo tiempo que se adquiere conciencia de la herencia cultural, el fomento de su divulgación y conservación, mostrando respeto hacia otras culturas.

A partir del estudio de diversas manifestaciones culturales se produce el acercamiento y la comprensión de ideas ajenas, disciplinas y proyectos que contribuyen al desarrollo de la propia creatividad, al mismo tiempo que acercan al alumnado al mundo emocional y creativo de otras personas.

### **Contribución a los objetivos de etapa**

La materia de *Prácticas Comunicativas y Creativas* desarrolla en el alumnado unas capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos de la etapa de Secundaria. Las principales aportaciones se centran en mejorar su poder de expresión y comunicación creativa en diferentes contextos mediante procedimientos pragmáticos, artísticos y lúdicos que den cauce a su necesidad expresiva.

La base organizativa de este currículo son proyectos en equipo, pues es aquí donde se fomenta la cooperación, el respeto, la solidaridad entre personas y grupos y el espíritu emprendedor, y donde la participación es la estrategia para lograr la corresponsabilidad en las decisiones. Saber escuchar, respetar opiniones, aunar ideas y esfuerzo llevará a mejorar el autoconocimiento, la autoestima, la autoconfianza, la participación, el sentido crítico y la iniciativa personal.

La implicación y participación activa en proyectos colectivos basados en experiencias personales donde todo el mundo aporta sus vivencias y conocimientos, lleva al alumnado, por contagio y sentido de pertenencia, a sentirse imprescindible en la labor de equipo, fomentando, por un lado, el desarrollo de la convivencia positiva y, por otro, convirtiéndose en un medio excepcional para el desarrollo personal y social. De esta manera se valora y respeta la diferencia de sexos, la igualdad de derechos y oportunidades entre mujeres y hombres, tomando conciencia y reaccionando ante cualquier estereotipo que suponga discriminación.

Las fuentes de la información y comunicación se convierten en un recurso fundamental para la realización de toda actividad creativa, apoyándose en la transversalidad, en las experiencias personales, familiares y sociales del alumnado, desarrollando así los valores éticos.

La interdisciplinariedad es un hecho absolutamente presente en esta materia, siendo una herramienta educativa útil, eficaz y eficiente para todas las asignaturas. De esta manera, el alumnado podrá superar el miedo a expresarse libremente, ser más comprensivo y empático, y dar rienda suelta a su creatividad, lo que redundará positivamente en su evolución e implicación en otras materias. Asimismo, posibilita la optimización de los recursos humanos y materiales existentes en los centros educativos, al tiempo que se facilitará la mejora de la comprensión de los acontecimientos sociales, cognitivos, emocionales, psicomotrices y culturales presentes en el aula y en toda la etapa de secundaria.

Utilizar los lenguajes verbales y no verbales, los musicales y los gráfico-plásticos para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuye a la mejora de la comunicación, a la reflexión crítica y al respeto entre las personas.

Además, ayuda a comprender las relaciones entre los mismos y, por tanto, a elegir el modo de expresión más adecuado según las necesidades de comunicación, fomentando así el desarrollo de la imaginación y el pensamiento divergente.

La materia de *Prácticas Comunicativas y Creativas* contribuye especialmente al desarrollo de la creatividad, la utilización de distintos medios de expresión y representación, y la apreciación de la creación artística y sus lenguajes como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras artísticas.

### **Criterios de evaluación evaluables**

Los criterios de evaluación son el elemento referencial en la estructura del currículo, cumpliendo, por tanto, una función nuclear, dado que conectan todos los elementos que lo componen: objetivos de la etapa, competencias, contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y metodología. Debido a este carácter sintético, la redacción de los criterios facilita la visualización de los aspectos más relevantes del proceso de aprendizaje en el alumnado para que el profesorado tenga una base sólida y común para la planificación del proceso de enseñanza, para el diseño de situaciones de aprendizaje y para su evaluación.

Los criterios de evaluación encabezan cada uno de los bloques de aprendizaje en los que se organiza el currículo, estableciéndose la relación de estos criterios con las competencias a las que contribuye, así como con los contenidos que desarrolla. Además, se determinan los estándares de aprendizaje evaluables a los que se vincula cada criterio de evaluación, de manera que aparecen enumerados en cada uno de los bloques de aprendizaje.

Estos criterios de evaluación constan de dos partes indisolublemente relacionadas, que integran los elementos prescriptivos establecidos en el currículo básico:

- El enunciado, elaborado a partir de los criterios de evaluación establecidos en el mencionado currículo básico.
- La explicación del enunciado, elaborada a partir de los estándares de aprendizaje evaluables establecidos para la etapa, graduados en cada curso mediante una redacción holística.

De esta forma, la redacción holística de los criterios de evaluación del currículo conjugan, de manera observable, todos los elementos que enriquecen una situación de aprendizaje competencial: hace evidentes los procesos cognitivos, afectivos y psicomotrices a través de verbos de acción; da sentido a los contenidos asociados y a los recursos de aprendizaje sugeridos; apunta metodologías favorecedoras del desarrollo de las competencias; y contextualiza el escenario y la finalidad del aprendizaje que dan sentido a los productos que elabora el alumnado para evidenciar su aprendizaje.

De este modo se facilita al profesorado la percepción de las acciones que debe planificar para favorecer el desarrollo de las competencias, que se presentan como un catálogo de opciones abierto e inclusivo, que el profesorado adaptará al contexto educativo de aplicación.

En la materia de *Prácticas Comunicativas y Creativas*, por su propia esencia, los criterios de evaluación tienen carácter longitudinal. La graduación viene dada, por un lado, por el grado de desempeño que mostrará el alumnado, y por otro, por el uso de recursos y contextos donde demuestre los aprendizajes y la adquisición de competencias. Estos recursos diferenciales y complementarios entre el primer y el segundo curso vienen dados por las materias de Música y Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA), respectivamente, que aportan sus recursos propios para combinarlos con la Lengua castellana y Literatura, y formar un tándem donde el alumnado encuentre nuevas vías de comunicación y expresión, dando rienda suelta a su creatividad y aplicándola en todas las áreas de la etapa y en su vida personal, escolar y social.

En las explicaciones de los criterios de evaluación es donde se encuentran las diferencias entre primero y segundo, y donde se verán las progresiones de los aprendizajes. No son excluyentes las tres materias implicadas (EPVA, Música y Lengua) en la asignatura; más bien al contrario, se retroalimentan, se necesitan unas a otras y se incluyen en los dos niveles. En este punto, y para una mejora de los recursos humanos de la materia de *Prácticas Comunicativas y Creativas*, se sugiere que en el primer curso se coordine además con el profesorado de EPVA y Lengua castellana y Literatura, y en el segundo curso, con Música y Lengua castellana y Literatura, fomentando así la interdisciplinariedad.

El currículo de esta materia consta de seis criterios de evaluación, que no se trabajan de forma aislada ni independiente, sino que son criterios interrelacionados, integrados y conectados entre sí, orientados a cultivar la autoconciencia y las propias aptitudes creativas, con una finalidad común: aprovecharlas para una mejora de la comunicación y expresión a nivel personal, escolar y social.

Las diferentes situaciones de aprendizaje las planteará el profesorado teniendo en cuenta las experiencias e intereses del alumnado. Por ello, como este currículo busca extraer las mejores capacidades expresivas y no todas las personas tenemos los mismos potenciales, se tendrá que evaluar la evolución personal del alumnado, pues los objetivos no serán alcanzar unos niveles de conocimiento, sino unas destrezas que mejoren la comunicación, expresión y desarrollo personal.

El enfoque es, por tanto, eminentemente competencial, educativo y creativo a partir de situaciones de aprendizaje y proyectos que fomentan la transversalidad, la interdisciplinariedad y la inclusividad, y que repercuten, de manera activa y consciente, en la dinámica positiva del clima escolar y social.

## **Contenidos**

Los contenidos de esta materia no deben considerarse como un listado ordenado sino como una propuesta de organización que el profesorado debe dinamizar de diferentes maneras dependiendo de las necesidades y ritmos de aprendizaje del alumnado. Por esta razón, todos los contenidos están agrupados en un solo bloque: «*Comunicación y Creatividad*».

La vinculación entre los contenidos es estrecha, ya que el único fin es desarrollar la creatividad y la expresión, y aplicarlas en la mejora de la comunicación del alumnado, educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión, iniciativa, confianza; personas dispuestas a asumir riesgos y preparadas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida personal, escolar y social.

La premisa de los contenidos que se trabajan en esta materia es el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo, invitando al alumnado a confiar en su potencial, venciendo el temor al ridículo y a cometer errores, a romper con los prejuicios, estereotipos y roles en función del sexo a través de un adecuado manejo de la inteligencia interpersonal e intrapersonal.

Además, es importante crear un clima óptimo que posibilite una unión entre los afectos y el intelecto. Asimismo, es importante buscar un equilibrio entre las dimensiones motriz, emocional y cognitiva para lograr un espacio dinámico y motivador que desarrolle el *saber, saber ser y estar, y saber hacer*.

### **Orientaciones metodológicas y estrategias didácticas**

Los pilares metodológicos esenciales de la materia de *Prácticas Comunicativas y Creativas* son la docencia compartida, la realización de las sesiones en espacios alternativos, la máxima de «aprender haciendo», el trabajo cooperativo y el compromiso individual y grupal, a través de elementos y códigos comunicativos y artísticos, empleando la diversidad de recursos tecnológicos y manuales, en un marco idóneo para aprender a dialogar, a convivir y a ser personas solidarias, y a comprender que el alumnado tiene el poder del cambio, pues son responsables de efectuar modificaciones en sus vidas, superar la desmoralización y ganar confianza, potenciar sus virtudes y la autoeficacia, evitar la desidia, afrontar y aceptar las realidades de la vida desde sus limitaciones. En este punto, el profesorado adquiere un nuevo rol, convirtiéndose en facilitador y guía que amplía la visión del mundo del alumnado, ayudándolo a contemplar los problemas desde una nueva perspectiva, lo que posibilita la ruptura de esquemas rígidos y le dota de un amplio abanico de respuestas de aceptación; mostrándole, además, que es capaz de acoplar la respuesta adecuada a las diferentes situaciones que se le puedan presentar. De este modo, el alumnado asume el riesgo en la práctica de nuevos comportamientos con la necesaria recapitulación de los conflictos específicos y genéricos que surgen en un marco donde sus expectativas deben ser realistas para obtener satisfacción con pequeños logros.

La presencia de dos profesores o profesoras en un mismo espacio, con el mismo poder de decisión y las mismas atribuciones y responsabilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, implementada por una indispensable coordinación, será clave. El alumnado contará con el doble de recursos y posibilidades que una enseñanza tradicional, lo que si se suma al enfoque holístico e interdisciplinar en el que se inscribe esta propuesta curricular, permite alcanzar satisfactoriamente los objetivos pactados inicialmente y, desde luego, ir mucho más allá, contribuir con el resto de materias a conseguir la meta a la que aspira todo sistema educativo: desarrollar un alumnado activo, autónomo, estratégico, reflexivo, cooperativo, humilde, libre y responsable... Y además, capaz de concienciarse de su potencial creativo y del camino para desarrollarlo a través de experiencias y la búsqueda de ambientes que sensibilicen y aumenten sus percepciones, emociones y pensamientos, que favorezcan el acto comunicativo y expresivo.

Por otra parte, a través del aprendizaje cooperativo y colaborativo se apuesta por una orientación inclusiva, dando la oportunidad a cada persona, generando, en un clima de aula favorable, un bienestar individual y colectivo conscientes. La adecuada gestión de la heterogeneidad en la misma, y la efectiva y eficaz calidad en el aprendizaje de todo el alumnado, favorecerá el desarrollo integral de sus capacidades.

Los espacios alternativos cerrados (aulas-taller, biblioteca, salón de actos, aula medusa, patios interiores, pasillos, pabellón...) o abiertos (canchas, jardines, zona exteriores próximas al centro...), favorecerán, además, el trabajo en distintos contextos, y el alumnado y profesorado aceptarán lo nuevo, rompiendo las barreras arquitectónicas y mobiliarias tradicionales. Para ello, es fundamental disponer de herramientas que habiliten el conocimiento e interpretación más adecuados del entorno educativo y social. Esta circunstancia formará en el alumnado su capacidad de razonamiento, observación, atención y concentración desplegando una actividad más creativa, siendo más autónomo y capaz de mantener una autodisciplina, teniendo más habilidades sociales, y expresando sentimientos de cuidado, empatía y asertividad en los diferentes contextos.

Por tanto, se propone una metodología *flexible*, pues estará abierta a cambios en función de los diferentes ritmos de aprendizaje; *motivadora*, con la construcción de aprendizajes significativos; *directiva* en los momentos necesarios mediante la asignación de tareas igualitarias que fomenten la corresponsabilidad; e *indagativa* a través del descubrimiento guiado, la resolución de problemas y la libre exploración. Además, será *activa*, avanzando desde la experiencia, intereses, necesidades, expectativas y la continua reflexión e integración del alumnado en la dinámica general del grupo y en la adquisición y configuración de los aprendizajes; *participativa*, resaltando la actividad voluntaria y el compromiso personal; *individualizada*, para mejorar la cohesión grupal a partir del respeto de las partes; *lúdica*, creando una situación de distensión, sin juicios de valor ni sensaciones de ansiedad; y basada en lo *indirecto*, disfrazando, en ocasiones, el objetivo para que el alumnado lo consiga sin darse cuenta.

Asimismo, se propone una enseñanza que gira en torno a prácticas creativas y comunicativas situadas en contextos relevantes para el alumnado, quien realizará

proyectos de diferente índole a través de situaciones de aprendizaje relativamente abiertas, y donde el alumnado participará en el diseño de un plan de trabajo, tratará la información pertinente, aplicará sus aprendizajes en los procesos creativos y realizará una síntesis final que ofrecerá con los productos creados.

**Esta materia se imparte con profesorado del departamento de Lengua. Se realizan reuniones, mensuales, de coordinación entre todo el profesorado, de los tres departamentos: Música, Lengua y Educación Plástica Visual y Audiovisual, en la hora de reunión de departamento. El objetivo es el de coordinar las tareas o situaciones de aprendizaje en cada nivel, en el trimestre, y el de ver la posibilidad de desarrollar acciones comunes sobre todo en relación a los ejes transversales.**

Se ha planteado trabajar los criterios de evaluación en bloque, en forma de proyectos. En líneas generales sería de la siguiente manera:

### PRIMERA EVALUACIÓN

Se diseñará la portada y la contraportada de un cuaderno. También un logotipo de la materia que se hará individualmente y formará parte del diseño de dicho diario de clase.

Trabalenguas y monólogos para trabajar la expresión oral y el hablar ante un público.

Situación de aprendizaje que tendrá como objetivo la conmemoración del 25 de noviembre: “Día para la eliminación de la violencia contra la mujer”, donde a través de textos, canciones con la temática, material audiovisual (como por ejemplo: “Pepa y Pepe. “La escalera cíclica de la violencia de género en la adolescencia” de Carmen Ruiz Repullo), se realizará un cartel o ilustración con lema, que se expondrá en la semana de la conmemoración.

Situación de aprendizaje: Teatro de títeres. Realizando guión, personajes, escenarios, etc.

### SEGUNDA EVALUACIÓN

Se continuará con el teatro de títeres.

Situación de aprendizaje que tendrá como objetivo la celebración del día 30 de enero: “Día de la paz y la no violencia”, que consistirá en la ilustración de poemas de esta temática.

Actividad en la semana antes de carnavales, en relación a esta festividad.

Situación de aprendizaje: Realización de un cortometraje. Guión literario, guión técnico, grabación, montaje y exposición. Se utilizará el material del programa CINEDFEST.

### TERCERA EVALUACIÓN

Situación de aprendizaje: Realización de Cómic partiendo de leyendas canarias. Se contará con el material de la exposición del CEP de Lanzarote sobre el Cómic.

Situación de aprendizaje que tendrá como objetivo la conmemoración del día 5 de Junio: "Día del Medio Ambiente" (Sin definir aún en que consistirá esta situación de aprendizaje)

NOTA: Se podrán programar otras tareas o situaciones de aprendizaje además de las que se reflejan en esta programación, añadiéndose a esta a lo largo del presente curso académico.

## **LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA PRÁCTICAS COMUNICATIVAS Y CREATIVAS**

### **BLOQUE DE APRENDIZAJE I: COMUNICACIÓN Y CREATIVIDAD.**

Criterio 1.

**Expresar y comunicar emociones, sentimientos y estados de ánimo propios y ajenos, mediante el uso combinado e integrador de elementos y códigos artísticos, para potenciar la dimensión cognitiva, emocional y motriz en los ámbitos personal, social y escolar.**

A través de este criterio se pretende constatar que el alumnado es capaz de ejecutar producciones creativas (poema objeto, haiku, poemas ilustrados, collage, creaciones efímeras y espontáneas, esculturas de material reciclable, visualizaciones...) aplicando técnicas de composición y creación en diferentes materiales, soportes y aplicaciones digitales, y atendiendo al manejo consciente de los ejercicios y las técnicas de relajación y respiración, la atención y la concentración. Asimismo, se comprobará que el alumnado pueda diferenciar entre la simpatía, la identificación y la empatía para seleccionar las más adecuadas según contextos y propuestas. De este modo, valorará y compartirá sus mundos internos y externos que mejorarán su salud y su bienestar personal y mental.

### **Contenidos**

1. Uso, reflexión y valoración de las emociones básicas, los sentimientos y los estados de ánimos en el proceso creativo.
2. Desarrollo de la introspección: diálogo interno, conciencia de sus propios estados y descripción de los sentimientos y las sensaciones internas.
3. Indagación y valoración de las formas relacionales de simpatía, empatía e identificación en el proceso creativo.
4. Desarrollo consciente de las técnicas de relajación, respiración, atención y concentración para el proceso creativo.
5. Aplicación del esquema de la comunicación y las funciones del lenguaje en el proceso creativo.

**Competencias: CL, CD, CSC,CEC**

Criterio 2

**Mostrar motivación, compromiso y cooperación mediante el diseño y la realización de proyectos colectivos inclusivos y solidarios, a través de la asunción de tareas y responsabilidades para desarrollar la autonomía, la asertividad y el espíritu emprendedor en diversas situaciones y contextos educativos y sociales.**

Con este criterio, se comprobará que el alumnado se integra en dinámicas de grupo creativas que se reflejan en conductas observables (asimilación de roles, participación en diferentes actividades y grupo, reparto de tareas igualitarias,escucha activa...). De este modo, se fomenta un comportamiento social, solidario, tolerante, asertivo y responsable, que lo ayude a superar inhibiciones, miedos y obstáculos comunicativos y expresivos, desarrollando y consolidandouna convivencia positiva, hábitos de estudio y trabajo individual y en equipo, y preparándose así para el ejercicio responsable de la ciudadanía democrática, donde la participación sea la estrategia para lograr la corresponsabilidad en las decisiones y propuestas en diferentes contextos de aplicación, como medio de desarrollo personal y social.

### **Contenidos**

1. Desarrollo de la motivación interna y externa a través de la creatividad.
2. Concienciación del compromiso individual y grupal en el proceso creativo.

**Competencias: AA, CSC, SIEE, CEC**

Criterio 3



**Participar en experiencias creativas individuales y grupales, utilizando el potencial artístico propio y el ajeno, a través de dinámicas que favorezcan el desarrollo del autoconocimiento y la autoestima para contribuir al enriquecimiento integral como seres humanos.**

Con este criterio, se pretende que el alumnado sea capaz de involucrarse en diferentes actividades y dinámicas, utilizando diversos recursos (topograma, móviles poéticos, papiroflexia, pintado de camiseta, graffiti...) para desarrollar un mayor autoconocimiento, de la propia forma de ser y de la personalidad, y un interés por desarrollar una personalidad autónoma e independiente, por medio de estilos y técnicas presentes en las Artes que favorezcan la autoestima adecuada, el espíritu emprendedor y la autoconfianza, la resiliencia, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades que propician una práctica educativa y social íntegra.

### **Contenidos**

1. Desarrollo del autoconocimiento y la autoestima a través de la creatividad.
2. Indagación en la (auto)observación y la resiliencia en el proceso creativo.

**Competencias: AA, CSC, SIEE, CEC**

### **Criterio 4**

**Crear producciones artísticas individuales y colectivas con la ayuda de medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación, mediante la planificación, desarrollo y valoración de su proceso creador, a partir de experiencias e iniciativas personales y grupales para incrementar su capacidad creativa y expresiva, rechazando estereotipos y promoviendo el esfuerzo, la asertividad y la resiliencia en diversas situaciones y contextos educativos y sociales.**

A través de este criterio se pretende comprobar que el alumnado es capaz de aplicar las fases del proceso creador en la realización de proyectos y participar en propuestas artísticas (piezas teatrales, spot, construcción de máscaras, fotonovela, exposición de fotografía, revista digita, cortometraje...), empleando medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual, plástica, musical y escénica, con un sentido crítico y ético, disfrutando y valorando los diversos elementos que las constituyen. Se comprobará asimismo que es capaz de diferenciar ritmos musicales y compositivos, y reflexionar sobre los valores éticos en las producciones artísticas; manifestar un juicio razonado sobre estas propuestas y relacionarlas con otras, de manera que demuestre sensibilidad ante la aplicación del Arte como un medio de

intervención, transformación de la realidad y conciencia social para rechazar estereotipos.

### **Contenidos**

1. Aplicación de las fases del proceso creador en la realización de proyectos: preparación, incubación, iluminación y verificación.
2. Aplicación de las TIC en las producciones creativas.
3. Reflexión y aportación de los valores éticos en las producciones artísticas.

**Competencias: CMCT, CD, AA, CEC**

### **Criterio 5**

**Realizar puestas en escena, con la debida atención a las particularidades del español de Canarias, a través de la aplicación de diferentes técnicas y estilos básicos de los códigos artísticos y expresivos, teniendo en cuenta la relación espacio, tiempo y movimiento para aplicar la interacción comunicativa en espacios comunes y alternativos.**

Con este criterio se pretende constatar que el alumnado sea capaz de desarrollar capacidades y destrezas lingüísticas, orales y escritas, no verbales, gestuales y mímicas, que aumenten su acervo expresivo y el repertorio comunicativo y creativo, a través de producciones comunicativas y artísticas (charla-coloquio, ponencia, reportaje audiovisual, exposiciones artísticas colectivas, cine-fórum...) para lograr una comunicación efectiva y fomentar la capacidad en el alumnado de elegir con criterio propio, imaginar, planificar y gestionar proyectos, que le posibiliten seguir aprendiendo y participando plenamente en la diversidad de los contextos de la vida, y reconociendo cualquier variedad del español como igualmente válida para la comunicación en todos los contextos personales y sociales, y con todas las finalidades comunicativas.

### **Contenidos**

1. Manejo consciente y reflexión sobre el espacio, tiempo y movimiento en el acto comunicativo.
2. El empleo consciente y combinado del lenguaje oral, corporal, gestual y artístico en la realización de puestas en escena.
3. Aplicación y reflexión sobre las técnicas de la VOZ (respiración, entonación, proyección...) y la ortofonía en el acto comunicativo.

**Competencias: CL, CMCT, AA, SIEE**

## Criterio 6

**Desarrollar la atención y curiosidad por diferentes manifestaciones artísticas mediante el contacto directo o indirecto con artistas, sus obras y espacios creativos para potenciar la participación sociocultural y la identidad cultural como ciudadanos y ciudadanas, el espíritu crítico y la sensibilidad estética y educacional como público, fomentando la divulgación y conservación del patrimonio cultural y artística, especialmente el de Canarias.**

Con este criterio, se pretende fomentar la capacidad del alumnado de realizar una visión activa y crítica de manifestaciones artísticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos de las artes, con especial atención al ámbito de Canarias, visibilizando el papel de las mujeres y utilizando diferentes recursos (ficha técnica, reseña, crónica, artículo, blog, exposición, rueda de prensa...) realizando y estableciendo comparaciones entre distintos tipos de manifestaciones artísticas, para emitir juicios críticos sobre productos literarios y culturales con apreciación estética y reconocimientos de la diversidad y multiculturalidad. Asimismo, se pretende que el alumnado comprenda, valore, respete y divulgue, con sentido crítico, los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico, cultural y natural.

### **Contenidos**

1. Experimentación y reflexión del papel del espectador y la espectadora en diferentes manifestaciones artísticas.
2. Construcción y reflexión sobre las claves para la divulgación y conservación del patrimonio cultural y artístico.
3. Desarrollo del espíritu crítico ante las expresiones artísticas.

**Competencias: CL, CSC, CEC**

## **LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA MATERIA PRÁCTICAS COMUNICATIVAS Y CREATIVAS.**

Para que la evaluación sea efectiva, los alumnos deben recibir pautas claras.

Desde el principio se les explicarán los **criterios de calificación**.

Cada tarea y/o situación de aprendizaje se llevará a cabo a partir de los criterios de evaluación de la materia y sus competencias básicas, mediante los instrumentos acordados.

Los porcentajes que se acuerdan para valorar las competencias en la materia de Prácticas Comunicativas y Creativas son los siguientes:

COMPETENCIAS CLAVE	
<b>Competencia en comunicación lingüística (CCL)</b>	20,00%
<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</b>	5,00%
<b>Competencia digital (CD)</b>	10,00%
<b>Competencia de aprender a aprender (CPAA)</b>	20,00%
<b>Competencias sociales y cívicas (CSC)</b>	15,00%
<b>Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)</b>	10,00%
<b>Competencia de conciencia y expresiones culturales (CEC)</b>	20,00%

Los **instrumentos** que se utilizarán para evaluar al alumno son los que se describen a continuación:

1. Observación directa y sistemática.
2. Producción individual.
3. Trabajo en grupo.
4. Revisión de la libreta y material del área.

Se ha elaborado una rúbrica, partiendo de diferentes propuestas del profesorado que imparte la materia. La finalidad es evaluar a través de los criterios propuestos, tratando de que la rúbrica los contemple en su conjunto pues en cada tarea o situación de aprendizaje se trabaja cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

#### **Rúbrica:**

Excelente (E): Ejecuta con excelencia producciones creativas individuales y grupales, usando diversidad de materiales y técnicas, atendiendo al manejo

consciente de los ejercicios, mostrando un comportamiento social solidario, tolerante, asertivo y responsable, desarrollando sus capacidades comunicativas verbales y no verbales, orales y escritas, siendo capaz de realizar puestas en escena. Asimismo, respeta y valora los aspectos básicos de la cultura y la historia propias.

Bien (B): Ejecuta de manera destacada producciones creativas individuales y grupales usando diversidad de materiales y técnicas, atendiendo al manejo consciente de los ejercicios, mostrando un comportamiento social solidario, tolerante, asertivo y responsable, desarrollando sus capacidades comunicativas verbales y no verbales, orales y escritas, siendo capaz de realizar puestas en escena. Asimismo, respeta y valora los aspectos básicos de la cultura y la historia propias

Aceptable (A): Ejecuta aceptablemente producciones creativas individuales y grupales usando materiales y técnicas, atendiendo de manera circunstancial al manejo consciente de los ejercicios, mostrando en ocasiones un comportamiento social solidario, tolerante, asertivo y responsable, desarrollando suficientemente sus capacidades comunicativas verbales y no verbales, orales y escritas, siendo capaz de realizar puestas en escena sencillas. Asimismo, respeta los aspectos básicos de la cultura y la historia propias.

Necesita Mejorar (NM): Ejecuta pobre y ocasionalmente producciones creativas individuales y grupales, haciendo un uso insuficiente de materiales y técnicas, atendiendo de manera circunstancial al manejo consciente de los ejercicios, mostrando raramente un comportamiento social solidario, tolerante, asertivo y responsable, desarrollando insuficientemente sus capacidades comunicativas verbales y no verbales, orales y escritas, siendo incapaz de realizar puestas en escena sencillas. Asimismo, no muestra respeto por aspectos básicos de la cultura y la historia propias.

## **MEDIDAS DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO CON DIFICULTADES O REPETIDOR.**

**M1.** Coordinación con las familias, mediante el uso y supervisión de la Agenda, WebEkade u otros medios.

**M3.** Reubicación del alumno o búsqueda de agrupamientos más favorables para su aprendizaje.

**M4.** Atención y asesoramiento individualizado del alumno sobre sus dificultades, así como sobre las estrategias necesarias para superarlas.

Para aquel alumno/a que vaya suspendiendo alguna evaluación, se tratará de ayudar en aquella actividad y/o tarea en la que ha tenido dificultad. En el caso de que no haya trabajado, siempre se tratará de motivarlo para que lleve a cabo el proyecto.

## **PLAN DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE.**

Para la recuperación de la materia pendiente de otros cursos, los alumnos deben realizar una prueba que deben superar para aprobarla. Se informará desde el primer trimestre del curso de los contenidos comunes para realizar dicha prueba, al alumnado que esté en esta situación.

Al alumnado que supere en 2º de la ESO, las evaluaciones de este nivel, se le considerará superada la del curso anterior, si acaso la tuviera pendiente.

## **BACHILLERATO**

### **PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I Y II.**

#### **Introducción**

A lo largo de la Historia, la necesidad del ser humano de expresar sus ideas o de representar su entorno le ha llevado a buscar alternativas a la palabra o la escritura. Mediante representaciones gráficas expresa sus pensamientos, ideas, sentimientos o elementos que le rodean, realizando así unas manifestaciones gráficas que pueden ser artísticas o meramente descriptivas. Este lenguaje gráfico se ha manifestado antes que otros en todas las culturas por su universalidad y mayor facilidad de comprensión.

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

Una de las finalidades del Dibujo Técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

La adquisición de las destrezas en la interpretación de documentación gráfica normalizada requiere, por un lado, el conocimiento de las principales normas de dibujo y, por otro, un desarrollo avanzado de la “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de interpretar la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que se adquieran las habilidades que permitan la representación de espacios u objetos de todo tipo, y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la creación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. El Dibujo Técnico pretende facilitar un sistema de aprendizaje continuo, en el que todo conocimiento nuevo tenga una aplicación directa y se comprenda como parte de un proceso.

La materia está concebida para impartirse a lo largo de los dos cursos de bachillerato. Durante el primer curso se trabajan los aprendizajes relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría y Dibujo Técnico, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el alumnado tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita, en el siguiente curso, profundizar en distintos aspectos de esta materia. A lo largo del segundo curso se introduce un Bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa.

## **CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS EN LAS MATERIAS DE DIBUJO TÉCNICO I Y II DE BACHILLERATO**

El carácter integrador de una materia como Dibujo Técnico hace posible que su proceso de enseñanza-aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias.

Toda acción comunicativa posee unos procedimientos comunes y, como tal, Dibujo Técnico facilita el acceso a recursos específicos para expresar e interpretar ideas, y con ello, favorecer la comunicación. La competencia en *Comunicación lingüística* (CL) se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará

cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde Dibujo Técnico ayudan a desarrollar la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología* (CMCT). El dibujo técnico exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica una relación clara con las competencias básicas en ciencia y tecnología, que suponen realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la Geometría métrica; e incluir la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

La *Competencia digital* (CD) se desarrolla en Dibujo Técnico mediante los contenidos desarrollados en los distintos bloques. En la actualidad, el uso de recursos digitales específicos es generalizado en el diseño y en las representaciones gráficas... Por ello, el uso combinado de las herramientas propias de la materia y la utilización de programas de diseño y dibujo por ordenador podrán aumentar los recursos para que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos. Se contribuye también a la adquisición de esta competencia cuando el alumnado busca, selecciona y almacena información propia de la materia. Esta competencia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

La competencia *Aprender a aprender* (AA) se ve favorecida e incrementada en esta materia cuando el alumnado reflexiona sobre los procesos y los métodos de representación, lo que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos; planifica las fases de un proyecto técnico ajustado a unos objetivos finales; utiliza estrategias para convertir problemas complejos en otros más sencillos al seleccionar el método de representación idóneo y al hacer un seguimiento del proceso seguido y su aproximación al objetivo final; y evalúa los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora. La competencia exige que en el alumnado se genere curiosidad y necesidad de aprender, que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje, y que llegue a alcanzar las metas propuestas, lo que favorece la motivación, la confianza y un aprendizaje más eficaz y autónomo.

También la materia facilita el desarrollo de las *Competencias sociales y cívicas* (CSC). La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y



proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

El Dibujo Técnico ayuda a la adquisición de la competencia *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* en la medida en que toda creación de proyectos supone convertir una idea en una realidad. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, selección de recursos, toma de decisiones, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación. También se requiere la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo, con pensamiento crítico, sentido de la responsabilidad y autoconfianza. Finalmente requiere el desarrollo de actitudes y valores como la predisposición a actuar de una forma creativa e imaginativa, el autoconocimiento y la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo.

La competencia *Conciencia y expresiones culturales* (CEC) se ve favorecida desde esta materia porque se centra en el uso del lenguaje técnico aplicado a la industria, el diseño y la arquitectura. Proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos utilizados en la representación técnica. Por un lado, implica relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones técnicas, propias o ajenas; y por otro, aumentar las posibilidades de expresión y creación, con lo que facilita la comunicación a otros de ideas y la transformación de estas en productos nuevos, personales y originales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumnado, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Además reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que pueden apreciarse en el entorno comunitario universal, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

## **CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA EN DIBUJO TÉCNICO I Y II DE BACHILLERATO.**

El dibujo técnico desarrolla en el alumnado capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos del Bachillerato. A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así a su respeto, conservación y mejora. En la actualidad, el lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes en los campos del diseño, la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

Siendo el dibujo técnico una forma de expresión gráfica con carácter universal, dotada de características y lenguaje específicos, es obvio que se convierta en un complemento que mejora la comunicación. Esta mejora se consigue, además, a través de los intercambios comunicativos que se generan en el aula, de la

explicación de los procesos que se desarrollan, de la argumentación de las soluciones adoptadas, de la valoración de los proyectos y del uso del vocabulario específico de la materia.

El auge de soportes informáticos y tecnología digital está dando una dimensión especial al dibujo técnico. En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

La concepción del conocimiento científico para conocer y aplicar los métodos y buscar posibles soluciones a problemas se refuerza a través del dibujo técnico y el diseño. La realización de diseños y proyectos implica la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades, lo que desarrolla la capacidad de aprender a aprender, el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor, el sentido crítico y la iniciativa personal. Asimismo, mediante el trabajo en equipo se potencia la participación activa e inclusiva, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas para el desarrollo y mejora del entorno personal y social.

El dibujo técnico contribuye al desarrollo de la creatividad y a la apreciación y valoración de la creación artística como medio de disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación, respeto y divulgación.

## **ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La metodología a seguir se fundamentará en la idea principal de que el Dibujo Técnico debe capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas. Ha de favorecer la capacidad para aprender por sí mismo, trabajar en equipo, aplicar los métodos de investigación apropiados y transferir lo aprendido a la vida real.

Para facilitar la comprensión de las ideas y el camino hacia la abstracción es necesaria la utilización de métodos perceptivos y reflexivos. El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y representación, por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales y la utilización de aplicaciones informáticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos planteados.

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al dibujo técnico nos permite incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado, con el fin de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia.

Por otra parte, el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito

artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación del alumnado hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

Cabe destacar el papel cada vez más predominante de las nuevas tecnologías, especialmente, la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo sino como herramienta, debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo Técnico.

El uso de estas tecnologías dependerá mucho del acceso a ellas por motivos de organización del centro educativo y su dotación en estos instrumentos.

Los procesos de aprendizaje deben girar en torno a actividades de carácter práctico, que posibiliten el desarrollo de todas las capacidades involucradas. Esta forma de organizar el proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado, supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, principios, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana al alumnado.

## **DIBUJO TÉCNICO I**

Se tendrá en cuenta el contenido y planteamiento del currículo de Dibujo Técnico I publicado en el BOC n.º 136 del viernes 15 de Julio de 2016 para 1º de Bachillerato en la impartición de esta materia.

A groso modo se ha realizado una distribución por trimestres, teniendo en cuenta la vinculación de unos contenidos con otros con la finalidad de favorecer el aprendizaje. Puede variar esta distribución por trimestres dependiendo de lo que pueda ir ocurriendo en el aula, en relación al tipo de alumnado y su ritmo de trabajo.

Se continuará evaluando los criterios de evaluación ya vistos a lo largo del curso académico.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO I y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL**

### PRIMER TRIMESTRE

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: Geometría y Dibujo Técnico

#### **Criterio de evaluación**

**1. Aplicar los trazados fundamentales en el plano mediante el análisis de los fundamentos de la geometría métrica, y a través de la construcción de formas planas y el uso de herramientas convencionales y digitales de dibujo, para resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano de acuerdo a un esquema paso a paso, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.**

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de aplicar los trazados fundamentales en el plano a través de la determinación de los principales lugares geométricos (circunferencia, mediatriz, bisectriz); la descripción y aplicación de las propiedades de los polígonos, la circunferencia y el círculo (líneas y puntos notables de polígonos y relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia) en la resolución de diferentes trazados; el diseño, modificación o reproducción de polígonos (por triangulación, radiación, itinerario o semejanza) y redes modulares; así como la construcción de figuras proporcionales y escalas gráficas y la representación de formas planas, aplicando las transformaciones geométricas (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), destacando el resultado final de los trazados auxiliares, utilizando el material de dibujo tradicional y digital, y valorando la precisión, acabado y presentación, para resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano, de acuerdo a un esquema paso a paso, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

### **Contenidos**

1. Reconocimiento e identificación de la geometría en la naturaleza y en el arte.
2. Utilización de los instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.
3. Resolución de trazados fundamentales en el plano: operaciones con segmentos, mediatriz, ángulos, bisectriz, paralelismo y perpendicularidad, circunferencia y círculo.
4. Determinación de lugares geométricos y sus aplicaciones.
5. Elaboración de formas basadas en redes modulares.
6. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos y rectas notables.
7. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.
8. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
9. Construcción y utilización de escalas gráficas en el trazado de formas proporcionales y semejantes.
10. Aplicaciones de las transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes.
11. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.
3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.
8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

## **COMPETENCIAS: CL, CMCT, AA**

### **Criterio de evaluación**

**2. Aplicar los conceptos fundamentales de tangencias y enlaces mediante el análisis de sus propiedades en figuras planas compuestas por rectas y circunferencias, a través de la resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces y de curvas técnicas, y el uso de herramientas convencionales y digitales de dibujo, para diseñar y reproducir figuras planas donde intervengan curvas técnicas, tangencias y enlaces, valorando el papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.**

Se pretende comprobar con este criterio si el alumnado es capaz de aplicar los conceptos fundamentales de tangencias y enlaces. Para ello tendrá que identificar, en diferentes figuras, las relaciones existentes entre puntos de tangencia y enlace,

centros y radios de circunferencia; resolver problemas básicos de tangencias y enlaces entre rectas y circunferencias y entre circunferencias; aplicar los conceptos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides (dados los ejes) y espirales (de dos o varios centros, de Arquímedes, etc.) y relacionar su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. Además deberá diseñar o reproducir a escala, a partir de bocetos previos, figuras planas que contengan tangencias y enlaces, todo ello indicando la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace, la relación entre sus elementos y destacando el resultado, valorando la precisión, acabado y presentación, y haciendo uso del material tradicional y de programas informáticos, para diseñar y reproducir figuras planas donde intervengan curvas técnicas, tangencias y enlaces, valorando el papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.

### **Contenidos**

1. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces.
2. Aplicación de las propiedades de las tangencias y enlaces en la construcción de óvalos, ovoides y espirales.
3. Aplicación de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
4. Relación de las nuevas tecnologías y la geometría.
5. Aplicación del dibujo vectorial en 2D.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

9. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.

10. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

11. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

12. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

### **COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC**

### SEGUNDO TRIMESTRE

## BLOQUE DE APRENDIZAJE II: Sistemas de Representación.

### Criterio de evaluación

**3. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación mediante el análisis de sus elementos y propiedades diferenciales y la clasificación de sus ámbitos de aplicación, a través de la observación de objetos y espacios en documentos gráficos; el dibujo de un mismo cuerpo representado en varios sistemas; la selección del sistema adecuado al objetivo previsto; y el uso de los materiales tradicionales y digitales de dibujo técnico, para aplicarlos en representaciones técnicas, valorando las ventajas e inconvenientes de cada sistema.**

Comprobamos con este criterio si el alumnado es capaz relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación. Para ello tendrá que determinar las características diferenciales y los elementos principales de cada sistema de representación (diédrico, planos acotados, axonométrico y cónico); identificar el sistema empleado en diferentes representaciones (dibujos técnicos, ilustraciones, fotografías, etc.), así como, dibujar, a mano alzada, un mismo cuerpo geométrico en diferentes sistemas, estableciendo los ámbitos de aplicación, ventajas e inconvenientes; usar las herramientas convencionales y digitales, y seleccionar el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación y la exactitud requerida, con la finalidad de aplicarlos en representaciones técnicas, valorando las ventajas e inconvenientes de cada sistema.

### Contenidos

1. Descripción de los tipos de proyección.
2. Identificación de los sistemas de representación en el arte y conocimiento de su evolución histórica.
3. Aplicación de los sistemas de representación en distintos ámbitos.
4. Análisis de los fundamentos de los sistemas de representación: características diferenciales, elementos principales, reversibilidad, ventajas, inconvenientes y criterios de selección.
5. Relación de las nuevas tecnologías y los sistemas de representación: dibujo vectorial en 3

### Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

13. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.
14. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

15. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.

16. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

## **COMPETENCIAS: CMCT, SIEE, CEC**

### **Criterio de evaluación**

**4. Interpretar los fundamentos del sistema diédrico a través del análisis de sus elementos, características, convencionalismos, notaciones y normas de aplicación; del dibujo de formas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo; y del uso de materiales de dibujo técnico convencionales y digitales, para representar piezas tridimensionales sencillas utilizando el sistema diédrico o el sistema de planos acotados.**

Se pretende verificar con este criterio si el alumnado es capaz de interpretar los fundamentos del sistema diédrico, para lo que tendrá que describir los procedimientos de obtención de las proyecciones de una pieza y su disposición normalizada; dibujar a mano alzada las vistas suficientes para definir una forma tridimensional (planta, alzado y perfil) y disponerlas de acuerdo a la norma (sistema europeo y sistema americano); visualizar formas tridimensionales definidas por sus vistas y dibujarlas a mano alzada en axonometrías (isométrica, caballera, etc.); representar, inequívocamente, puntos, rectas y planos y resolver problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud (en sistema diédrico o en sistema de planos acotados); así como determinar secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, y su verdadera magnitud, en el sistema diédrico; y obtener perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel en el sistema de planos acotados, utilizando las herramientas convencionales de dibujo técnico o digitales, con la finalidad de representar piezas tridimensionales sencillas utilizando el sistema diédrico o el sistema de planos acotados.

### **Contenidos**

6. Descripción de los procedimientos para la obtención de vistas.
7. Elección de las proyecciones suficientes para la definición de piezas y disposición normalizada de las mismas.
8. Obtención de las proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.
9. Representación e identificación de puntos, rectas y planos.
10. Resolución de problemas de pertenencia, paralelismo, perpendicularidad e intersección.
11. Determinación de secciones planas y verdadera magnitud.
12. Aplicación del sistema de planos acotados en la obtención de curvas de nivel y perfiles.



### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

17. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

18. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

19. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.

20. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

21. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

### **COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC**

## TERCER TRIMESTRE

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: Sistemas de Representación.

### **Criterio de evaluación**

**5. Interpretar los fundamentos del sistema axonométrico mediante el análisis de sus elementos y características; el trazado de perspectivas de formas tridimensionales aplicando, en su caso, los coeficientes de reducción; y el uso de los materiales de dibujo tradicionales y digitales, para definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la axonometría adecuada al propósito de la representación.**

Este criterio nos permite comprobar si el alumnado es capaz de interpretar los fundamentos del sistema axonométrico, para lo que tendrá que disponer los ejes en función de la perspectiva a trazar y la finalidad de la representación (isométrica,

dimétrica, trimétrica, caballera y militar) y determinar los coeficientes de reducción correspondientes; realizar perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas, con o sin coeficiente de reducción; representar circunferencias, en isométrica, situadas en caras paralelas a los planos coordenados, simplificando su trazado (dibujando óvalos en lugar de elipses); trazar perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de objetos o espacios, disponiendo su orientación para simplificar su trazado en los casos en los que contengan circunferencias, todo ello utilizando las herramientas convencionales de dibujo técnico o digitales, con la finalidad de definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la axonometría adecuada al propósito de la representación.

### **Contenidos**

1. Análisis de los fundamentos del sistema axonométrico: disposición de los ejes en la axonometría ortogonal y oblicua.
2. Determinación de coeficientes de reducción.
3. Realización de perspectivas axonométricas ortogonales: isométricas, dimétricas y trimétricas.
4. Aplicación del óvalo isométrico en representaciones simplificadas de formas circulares.
5. Trazado de perspectivas axonométricas oblicuas: caballeras y planimétricas o militares.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

22. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

23. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

### **COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC**

#### **Criterio de evaluación**

**6. Interpretar los fundamentos del sistema cónico, mediante el análisis de sus elementos y características, y a través del trazado de perspectivas de formas tridimensionales y el uso de los útiles de dibujo convencionales y digitales, para definir piezas o espacios tridimensionales, utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación, y valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.**

Se pretende que el alumnado sea capaz de interpretar los fundamentos del sistema cónico. Para ello tendrá que clasificar y seleccionar los tipos de perspectiva (cónica frontal o central y cónica oblicua); determinar sus elementos (plano del cuadro, plano geométral, línea de tierra, línea de horizonte, punto de vista, punto principal, puntos de fuga, puntos métricos, etc.); dibujar perspectivas cónicas frontales o centrales de cuerpos o espacios que incluyan circunferencias, disponiendo su orientación paralela al plano del cuadro para simplificar su trazado; representar, en perspectiva cónica oblicua, formas sólidas o espaciales que contengan arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, simplificando su trazado con polígonos circunscritos a los mismos (a mano alzada o con plantillas de curvas); valorar la selección del método utilizado y del punto de vista elegido; así como usar las herramientas de dibujo técnico tradicionales y digitales para definir piezas o espacios tridimensionales, utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación y valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.

### **Contenidos**

1. Análisis de los fundamentos del sistema cónico: elementos del sistema y cono visual.
2. Selección del tipo de perspectiva: frontal u oblicua.
3. Determinación de la orientación de las caras principales, punto de vista, puntos de fuga y puntos métricos.
4. Realización de perspectivas cónicas centrales o frontales de cuerpos o espacios.
5. Dibujo de perspectivas cónicas oblicuas de formas sólidas o espaciales.
6. Representación simplificada de la circunferencia.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

24. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

25. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

26. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

### **COMPETENCIAS: CMCT, AA, CEC**

## BLOQUE DE APRENDIZAJE III: NORMALIZACIÓN

### **Criterio de evaluación**

**7. Programar el desarrollo de proyectos sencillos individuales o colectivos, mediante la planificación de las distintas fases de realización en función de su finalidad; de la aplicación de la normalización y la geometría descriptiva en la elaboración de los bocetos, croquis y planos necesarios para su definición; y del el uso de aplicaciones informáticas, para elaborar la documentación gráfica de proyectos de diseño gráfico, industrial o arquitectónico sencillos.**

Con este criterio se pretende verificar si el alumnado es capaz de programar el desarrollo de proyectos sencillos individuales o colectivos. Para ello deberá elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos; dibujar bocetos a mano alzada y croquis acotados de objetos industriales o arquitectónicos, tomando medidas de los planos técnicos que los definen o de la realidad; realizar croquis acotados de conjuntos y piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo sus vistas y cortes o secciones necesarios; elaborar dibujos acotados y diferentes planos de acuerdo a la normativa de aplicación (de montaje, instalación, detalle o fabricación); y representar objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas 2D, creando entidades, importando bibliotecas, editando objetos, utilizando capas, etc., y 3D, insertando y manipulando sólidos elementales, encuadres, iluminación, importando modelos, texturas, etc., valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización, para elaborar la documentación gráfica de proyectos de diseño gráfico, industrial o arquitectónico sencillos.

### **Contenidos**

1. Evolución histórica del proceso diseño-fabricación.
2. Análisis de diferentes tipos de proyecto y los elementos que los componen.
3. Identificación y planificación de las fases de un proyecto.
4. Elaboración de bocetos y esquemas a mano alzada de las primeras ideas.
5. Realización de croquis acotados de piezas y conjuntos.
6. Elaboración de planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
7. Aplicación del dibujo vectorial 2D y 3D en la elaboración de la documentación gráfica necesaria de un proyecto de diseño, industrial o arquitectónico.
8. Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

23. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

24. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

25. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

26. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

27. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

28. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

29. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.

30. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.

**COMPETENCIAS: CMCT, AA, CEC**

## **DIBUJO TÉCNICO II**

Se tendrá en cuenta el contenido y planteamiento del currículo de Dibujo Técnico II publicado en el BOC n.º 136 del viernes 15 de Julio de 2016 para 2º de Bachillerato en la impartición de esta materia.

A groso modo se ha realizado una distribución por trimestres, teniendo en cuenta la vinculación de unos contenidos con otros con la finalidad de favorecer el

aprendizaje. Puede variar esta distribución por trimestres dependiendo de lo que pueda ir ocurriendo en el aula, en relación al tipo de alumnado y su ritmo de trabajo.

Se continuará evaluando los criterios de evaluación ya vistos a lo largo del curso académico.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO II y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL**

### PRIMER TRIMESTRE

Se comienza con un repaso de todo el Sistema Diédrico, desde el punto y la recta.

BLOQUE DE APRENDIZAJE: Geometría y Dibujo Técnico

#### **Criterio de evaluación**

**1. Aplicar los fundamentos del arco capaz, de los centros y ejes radicales y de las transformaciones por inversión, mediante el análisis de sus propiedades, la resolución de problemas geométricos y el uso de materiales tradicionales y digitales de dibujo, para resolver problemas de tangencias.**

Con este criterio se comprueba si el alumnado sabe aplicar los fundamentos del arco capaz, de los centros y ejes radicales y de las transformaciones por inversión. Para ello deberá identificar la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos señalando sus elementos básicos y determinando las relaciones de proporcionalidad; determinar lugares geométricos; transformar figuras planas por inversión; convertir problemas geométricos complejos en otros más sencillos como estrategia para su resolución; e indicar gráficamente las construcciones auxiliares, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos, utilizando para todo ello las herramientas convencionales o digitales de dibujo técnico, con la finalidad de resolver problemas de tangencias.

#### **Contenidos**

1. Aplicación de la proporcionalidad, rectángulo áureo y equivalencia en la resolución de problemas geométricos y la construcción de figuras planas equivalentes.
2. Relación de la circunferencia y sus ángulos: determinación de arco capaz.
3. Determinación y propiedades del eje y centro radical.
4. Determinación de figuras inversas.
5. Aplicación del arco capaz, la potencia y la inversión en la resolución de tangencias.

#### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.
3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.
5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

**COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC**

### **Criterio de evaluación**

**2. Aplicar las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas, mediante el análisis de su origen, sus elementos, relaciones métricas y aplicaciones, del trazado de diferentes curvas y el uso del material tradicional y digital de dibujo técnico, para resolver problemas de pertenencia, tangencia e intersección entre rectas y curvas cónicas.**

Se pretende comprobar con este criterio si el alumnado es capaz de aplicar las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas, para lo que deberá diferenciar cómo se originan las curvas cónicas (circunferencia, elipse, hipérbola y parábola) y cíclicas (cicloide, epicloide, hipocicloide, envolvente, etc.); describir sus elementos y relaciones entre ellos (ejes, focos, directrices, asíntotas, radios vectores, diámetros conjugados, etc.), identificando sus propiedades y aplicaciones; y dibujar curvas cónicas y técnicas, determinando sus elementos y resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia, para resolver problemas de pertenencia, intersección y tangencia entre líneas rectas y cónicas, utilizando el material tradicional y digital.

### **Contenidos**

1. Origen, clasificación y aplicaciones de las curvas cónicas.
2. Determinación de elementos y construcción de la elipse, la parábola y la hipérbola.

3. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia entre rectas y curvas cónicas.
4. Origen, clasificación y aplicaciones de las curvas técnicas.
5. Trazado de curvas cíclicas y envolventes.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

6. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
7. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
8. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

### **COMPETENCIAS: CL, CMCT, CEC**

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: Sistemas de Representación.

### **Criterio de evaluación**

**4. Aplicar el paralelismo, la perpendicularidad y los métodos del sistema diédrico, mediante el análisis de las propiedades y aplicaciones de los mismos; la resolución de problemas entre puntos, rectas y planos; la representación de figuras planas en el sistema diédrico o de planos acotados; y el uso del material de dibujo técnico, para resolver problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, valorando la importancia del dibujo a mano alzada.**

Se pretende verificar con este criterio si el alumnado es capaz de aplicar el paralelismo, la perpendicularidad y los métodos del sistema diédrico. Para ello deberá analizar los principios geométricos que condicionan el paralelismo y la perpendicularidad (recta-recta, recta-plano y plano-plano); representar las proyecciones de figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares y oblicuos a los planos de proyección, en sistema diédrico o de planos acotados; resolver problemas entre puntos, rectas y planos (pertenencia, posición, distancias y verdadera magnitud) mediante los métodos del sistema diédrico o de planos acotados (abatimientos, giros y cambios de plano), usando los materiales de dibujo tradicionales y digitales, y valorando la importancia del dibujo a mano alzada en el desarrollo de la visión espacial, para resolver problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.



## **Contenidos**

1. Utilización del sistema diédrico y el sistema de planos acotados.
2. Resolución de problemas de pertenencia, intersección, paralelismo y perpendicularidad.
3. Determinación de distancias y verdadera magnitud.
4. Abatimiento y desabatimiento de puntos, rectas y planos.
5. Aplicación de la afinidad en problemas de abatimientos.
6. Giro de puntos, rectas, planos y cuerpos geométricos.
7. Determinación de nuevas proyecciones utilizando los cambios de plano.
8. Determinación de verdadera magnitud utilizando giros, abatimientos y cambios de plano.

## **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

12. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.
13. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.
14. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.

## **COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC**

## SEGUNDO TRIMESTRE

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: Sistemas de Representación.

Terminar el Criterio 4

### **Criterio de evaluación**

**5. Interpretar cuerpos geométricos en el sistema diédrico, mediante el análisis de sus posiciones singulares y la determinación de las relaciones métricas entre sus elementos; de la obtención de secciones, verdaderas magnitudes y desarrollo de las superficies que las conforman; y del uso de materiales tradicionales o digitales, para representar las proyecciones ortográficas de poliedros regulares y superficies radiadas.**

Este criterio nos permite comprobar si el alumnado es capaz de interpretar cuerpos geométricos en el sistema diédrico. Para ello deberá determinar las partes vistas y ocultas en la representación de cuerpos geométricos (poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros, conos y esferas) situados en distintas posiciones respecto a los planos de proyección; resolver problemas disponiendo las proyecciones diédricas en la posición más adecuada aplicando giros o cambios de plano; resolver problemas de intersección entre rectas y cuerpos geométricos indicando los trazados auxiliares; determinar secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales, obteniendo su verdadera magnitud; y hallar el desarrollo de superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, utilizando para todo ello el material digital y tradicional de dibujo técnico, para representar las proyecciones ortográficas de poliedros regulares y superficies radiadas.

### **Contenidos**

1. Representación de poliedros regulares en distintas posiciones: tetraedro, hexaedro o cubo, octaedro, dodecaedro e icosaedro.
2. Determinación de la sección principal de los poliedros regulares.
3. Obtención de intersecciones entre líneas, rectas y cuerpos geométricos.
4. Representación y determinación de secciones planas de prismas, pirámides, cilindros, conos y esferas.
5. Trazado de desarrollos de prismas, pirámides, cilindros y conos.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

15. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

16. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.

17. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

18. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

19. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

## **COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC**

BLOQUE DE APRENDIZAJE: Geometría y Dibujo Técnico

Este criterio 3, se trabajará en ejercicios aplicados, sobre todo en el Sistema Diédrico.

### **Criterio de evaluación**

**3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, mediante el análisis e identificación de sus características, del trazado de figuras afines y homólogas y del uso del material de dibujo, para resolver problemas geométricos y representar cualquier forma plana, valorando la rapidez y exactitud que proporciona la utilización de estas transformaciones.**

Comprobamos con este criterio si el alumnado es capaz de relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación. Para ello deberá interpretar las características de las transformaciones homológicas (homología y afinidad); identificar sus invariantes geométricos y describir sus aplicaciones; diseñar a partir de bocetos previos o reproducir a escala figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada y usando los instrumentos tradicionales e informáticos, para resolver problemas geométricos y representar cualquier forma plana, valorando la rapidez y exactitud que proporciona la utilización de estas transformaciones.

### **Contenidos**

1. Aplicaciones de las transformaciones geométricas: homología y afinidad.
2. Determinación de los elementos de una afinidad.
3. Trazado de figuras afines.
4. Construcción de elipse afín a una circunferencia.
5. Determinación de los elementos de una homología.
6. Trazado de figuras homólogas.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

9. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.

10. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

11. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

NOTA: Dada la extensión de la programación, este criterio 3, se trabajará como aplicación en los ejercicios a resolver dentro de los Sistemas de Representación y no en toda la su extensión.

## **COMPETENCIAS: CL, CMCT, CEC**

### TERCER TRIMESTRE

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: Sistemas de Representación.

#### **Criterio de evaluación**

**6. Interpretar cuerpos geométricos en el sistema axonométrico, mediante el análisis de la orientación del triedro y la obtención de los elementos que determina; de la selección del punto de vista más adecuado del cuerpo; de la obtención de secciones planas; y del uso de los materiales propios del dibujo técnico, para dibujar axonometrías de poliedros regulares y superficies radiadas.**

Se pretende que el alumnado sea capaz de interpretar cuerpos geométricos en el sistema axonométrico. Para ello deberá clasificar y seleccionar el tipo de axonometría (isométrica, dimétrica, trimétrica, caballera y aérea o militar); determinar sus elementos (ejes, triángulo de trazas y coeficientes de reducción); dibujar axonometrías de cuerpos geométricos definidos por sus vistas principales, eligiendo el punto de vista más adecuado en función de la importancia de la cara que se quiere mostrar; y determinar secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales (poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos), utilizando el material propio del dibujo técnico, convencional o digital, para dibujar axonometrías de poliedros regulares y superficies radiadas.

#### **Contenidos**

1. Clasificación de las axonometrías en función de la posición del triedro fundamental: ventajas e inconvenientes.
2. Determinación de los ejes, el triángulo de trazas y los coeficientes de reducción de cada axonometría.
3. Representación de figuras planas: representación simplificada de la circunferencia.
4. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.
5. Obtención de intersecciones entre líneas, rectas y cuerpos geométricos.
6. Determinación de secciones planas.

#### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

20. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

21. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

22. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

### **COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC**

BLOQUE DE APRENDIZAJE: Documentación Gráfica de Proyectos

#### **Criterio de evaluación**

**7. Programar el desarrollo de proyectos sencillos individuales o colectivos, mediante la planificación de las distintas fases de realización en función de su finalidad; de la aplicación de la normalización y la geometría descriptiva en la elaboración de los bocetos, croquis y planos necesarios para su definición; y del el uso de aplicaciones informáticas, para elaborar la documentación gráfica de proyectos de diseño gráfico, industrial o arquitectónico sencillos.**

Con este criterio se pretende verificar si el alumnado es capaz de programar el desarrollo de proyectos sencillos individuales o colectivos. Para ello deberá elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos; dibujar bocetos a mano alzada y croquis acotados de objetos industriales o arquitectónicos, tomando medidas de los planos técnicos que los definen o de la realidad; realizar croquis acotados de conjuntos y piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo sus vistas y cortes o secciones necesarios; elaborar dibujos acotados y diferentes planos de acuerdo a la normativa de aplicación (de montaje, instalación, detalle o fabricación); y representar objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas 2D, creando entidades, importando bibliotecas, editando objetos, utilizando capas, etc., y 3D, insertando y manipulando sólidos elementales, encuadres, iluminación, importando modelos, texturas, etc., valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización, para elaborar la documentación gráfica de proyectos de diseño gráfico, industrial o arquitectónico sencillos.

## **Contenidos**

1. Evolución histórica del proceso diseño-fabricación.
2. Análisis de diferentes tipos de proyecto y los elementos que los componen.
3. Identificación y planificación de las fases de un proyecto.
4. Elaboración de bocetos y esquemas a mano alzada de las primeras ideas.
5. Realización de croquis acotados de piezas y conjuntos.
6. Elaboración de planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
7. Aplicación del dibujo vectorial 2D y 3D en la elaboración de la documentación gráfica necesaria de un proyecto de diseño, industrial o arquitectónico.
8. Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

## **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados**

23. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
24. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.
25. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
26. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.
27. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.
28. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.
29. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.

30. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

**COMPETENCIAS: CMCT, CD, AA, SIEE, CEC**

NOTA: Este último criterio 7, se trabajará en la medida de lo posible al final del curso y probablemente no en su totalidad dada la escasez de tiempo y la dedicación necesaria a la preparación de las pruebas de la EBAU

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN EN DIBUJO TÉCNICO I Y II**

En cada uno de los trabajos o pruebas objetivas se evaluarán los criterios correspondientes con los estándares de aprendizaje evaluables relacionados, siguiendo el modelo de rúbricas propuesto por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias o similar:

- 0- 4, no se alcanzan los objetivos propuestos.
- 5-6 ,se alcanza suficientemente.
- 7-8, se alcanza de forma notable.
- 9-10, se alcanza de manera sobresaliente.

Todos los instrumentos de evaluación: láminas realizadas, pruebas objetivas y proyectos individuales o en grupo servirán para evaluar los estándares de aprendizaje. Cada estándar tendrá un peso dentro del criterio a evaluar.

Se ha visto la necesidad para una mejor comprensión del alumnado sobre su evaluación y calificación, y para facilitar una mayor objetividad en dichas calificaciones el darle un 70% a las pruebas objetivas y un 30% al resto de los instrumentos.

**MODELO DE PLANTILLA PARA EVALUAR ELABORADA POR EL DEPARTAMENTO**

MATERIA:

CURSO: 2019-2020

NOMBRE ALUMNO/A:

GRUPO:

CRITERIO DE EVALUACIÓN nº	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN						O T R O S	T O T A L
	PRUEBAS OBJETIVAS	LÁMINAS	APUNTES	OBSERVACION DIRECTA EN EL AULA	ACTIV. GRUPO			

E S T A N D A R E S  D E  A P R E N D I Z A J E  E V A L U A B L E S								

COMPETENCIA	Poco Adecuado	Adecuado	Muy Adecuado	Excelente
Comunicación Lingüística				
Matemática				
Conocimiento e				



Interacción con el mundo físico				
Tratamiento de la información y Competencia Digital				
Social y Ciudadana				
Cultural y Artística				
Aprender a aprender				
Autonomía e Iniciativa Personal				

**NOTA:**

Esto es un modelo de plantilla para cada alumno/a, que sirve de orientación sobre el modo de evaluar pero que se podrá realizar de manera similar a través de apps como Aditio o Idoceo.

Los criterios de evaluación se califican, a través de los instrumentos, teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje evaluables, que puede ser por el sistema de rúbricas o similar. Las rúbricas que se podrían utilizar son las elaboradas para cada nivel y materia, propuestas por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias u otras similares creadas por el profesorado que imparte cada materia.

Las competencias se harán a través del documento escalera que también se propone, para cada nivel de Bachillerato. Coincidiendo con el sistema general utilizado por todo el centro que es utilizando los porcentajes por competencia, diferentes en cada materia, que se recogen en la PGA del centro.

## **PROGRAMACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO EN LA MATERIA OPTATIVA: DIBUJO ARTÍSTICO I**

La materia Dibujo Artístico, considera el dibujo como una herramienta de pensamiento y como un vehículo de comunicación, estrechamente ligado a otros lenguajes visuales y al desarrollo de procesos creativos en los distintos campos del diseño o de las artes visuales.

Como herramienta de pensamiento, el dibujo se sustenta en la capacidad de reconocer, analizar y comprender los estímulos visuales, así como en la capacidad de idear y generar, a partir de la realidad, diversidad de interpretaciones y propuestas formales. Como vehículo de comunicación, el dibujo da respuesta a diversas intenciones comunicativas, tanto de carácter objetivo como subjetivo, constituyéndose así en un vehículo de transmisión de ideas, proyectos, impresiones, sensaciones o emociones, y deviene en un lenguaje universal que comparten quienes trabajan en profesiones relacionadas con las artes plásticas o el diseño en sus distintas vertientes, valorando en él sus cualidades intrínsecas, como una relativa espontaneidad en la ejecución y una destacable economía de medios, que constituyen un contrapunto frente a otro tipo de manifestaciones de la imagen en nuestra sociedad actual, más supeditadas a los condicionantes tecnológicos.

El Dibujo Artístico, en esta etapa, debe proporcionar un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar, además de como una habilidad básica que puede ayudarle en su percepción de la realidad así como en su propia expresión artística en su propio desarrollo vital.

El valor formativo de esta materia reside en promover el desarrollo de aptitudes y actitudes de gran importancia, que se estructuran alrededor de tres ejes fundamentales: el desarrollo de la capacidad de visión espacial y de comprensión de las formas del entorno, considerando su configuración estructural y diversidad de variables (espaciales, lumínicas, cromáticas...); el desarrollo de la capacidad expresiva, a través del empleo de diferentes materiales, procedimientos y recursos de expresión gráfico-plástica; y el desarrollo de la creatividad y del pensamiento divergente.

Por otra parte, el Dibujo Artístico contribuye a la educación integral de la persona, fomentando el desarrollo de la capacidad crítica, la iniciativa y autonomía personal, la educación de la sensibilidad, y el afianzamiento de valores sociales y cívicos, como la tolerancia y el respeto hacia la diferencia, estrechamente ligados a actitudes de cooperación y solidaridad.

### **CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS EN LA MATERIA DE DIBUJO ARTÍSTICO I**

La asignatura de Dibujo Artístico contribuye a la competencia en *Comunicación lingüística* (CL) promoviendo la utilización del lenguaje verbal, tanto en su expresión oral (participación en puestas en común o debates, exposiciones orales con apoyo de TIC...) como escrita (lectura de textos de diverso carácter, elaboración de

reseñas a partir de la visita a una exposición, análisis crítico de producciones propias o ajenas...), ya sea de forma individual o colaborativa, de modo que el alumnado utilice la terminología específica de esta materia, emplee diversidad de recursos (bibliográficos y digitales) y genere producciones de diverso tipo, favoreciéndose el intercambio de ideas y opiniones y el desarrollo de una actitud crítica.

A la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología* (CMCT) se contribuye, por una parte, aplicando conceptos matemáticos para el análisis de la forma, como la identificación de formas geométricas elementales y la comparación de medidas, estableciendo proporciones y relaciones de escala entre la realidad y su representación, y por otra, aplicando los diferentes sistemas de representación que proporciona la geometría descriptiva (representación gráfica del volumen mediante vistas en sistema diédrico, perspectiva axonométrica, perspectiva cónica...), que constituyen un lenguaje técnico universal. Conocer las aplicaciones que el dibujo tiene en diversos campos de la ciencia (estudios botánicos, representaciones cartográficas, estudios de anatomía...) o de la tecnología (desarrollo de procesos proyectivos mediante bocetos, croquis y planos en los que se emplea una expresión gráfica normalizada) refuerza en el alumnado la adquisición de esta competencia.

En esta materia, donde los referentes icónicos adquieren una gran importancia, es fundamental tener en cuenta las posibilidades que ofrecen los recursos digitales, contribuyéndose con ello a la adquisición y desarrollo de la *Competencia digital* (CD) al promover la utilización de los mismos, bien para la investigación, considerando la riqueza y variedad de recursos que ofrece internet (acceso a sitios web de museos u otras instituciones, de empresas de diseño, blogs educativos o propios de artistas, ilustradores o ilustradoras...), bien para la exposición y comunicación de sus trabajos o proyectos (elaboración de producciones como presentaciones de diapositivas, vídeos...), bien para el desarrollo de procesos creativos mediante la aplicación de herramientas digitales de dibujo (empleo de programas y aplicaciones para el modelado en tres dimensiones, la edición vectorial, la edición fotográfica..., que permiten trabajar a partir de la importación de imágenes mediante diversos dispositivos, como el escáner, la cámara fotográfica, la cámara de vídeo, la cámara web, la tableta digitalizadora...).

A la competencia *Aprender a aprender* (AA) se contribuye en la medida en que la adquisición de habilidades básicas relacionadas con el dibujo, tanto el desarrollo de la percepción visual («saber ver») como el de la expresión gráfico-plástica («saber hacer») favorecen el desarrollo de las capacidades de concentración, de atención y de autocrítica. Asimismo, esta materia favorece la adquisición de esta competencia a través del aprendizaje colaborativo, promoviendo situaciones de aprendizaje basadas en proyectos colectivos y una concepción del aula como un espacio donde se comparten procesos y resultados, de modo que el alumnado aprenda no solo a partir de la propia experiencia individual sino también a partir de las experiencias de los demás compañeros y compañeras.

Desde el Dibujo Artístico se contribuye a las *Competencias sociales y cívicas* (CSC) promoviendo los valores de tolerancia y respeto ante cualquier tipo de diferencia, ya

sea referida a cualquier condición o circunstancia personal o social, o en relación a los criterios, las ideas o los gustos personales, expresados a través de la valoración crítica de las producciones propias o ajenas (dibujos o imágenes generadas por los demás compañeros y compañeras, o manifestaciones pertenecientes a diversos campos del diseño y de las artes plásticas). Por otra parte, se contribuye también a la adquisición de esta competencia al abordar de forma transversal diversos temas relevantes para la educación en valores, que conduzcan al alumnado a adquirir una conciencia cívica responsable y a reflexionar sobre los valores de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos civiles, contribuyendo a la construcción de una sociedad justa, equitativa e inclusiva.

El Dibujo Artístico contribuye al *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* (SIEE) al promover en el alumnado un pensamiento divergente y el desarrollo de la creatividad, incentivando la búsqueda de alternativas y soluciones variadas ante un determinado reto o propuesta. Por otra parte, también se contribuye a la adquisición de esta competencia al fomentar la puesta en práctica de la capacidad organizativa, desarrollando el sentido de la responsabilidad individual dentro de un equipo de trabajo, y al afianzar el desarrollo personal y la autoestima en el alumnado, para lo cual es importante ofrecerle un espacio de libertad individual para la expresión de la subjetividad y para la elección de materiales, procedimientos, planteamientos temáticos o estéticos que respondan a sus propios intereses e inquietudes.

Esta asignatura, orientada al desarrollo del pensamiento visual y a la adquisición de destrezas relacionadas con la expresión gráfico-plástica, está vinculada estrechamente con la *Conciencia y expresiones culturales* (CEC), ya que resulta fundamental la referencia continua a manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a los distintos campos del arte y del diseño, abarcando diversas realidades culturales y las diferentes etapas del desarrollo histórico hasta la actualidad, prestando especial atención al ámbito de Canarias, y promoviendo, en la medida de lo posible, la observación directa mediante visitas a museos, centros culturales y exposiciones, lo cual fomenta en el alumnado, además del desarrollo de su capacidad crítica, el interés por la conservación y mejora del patrimonio artístico-cultural y la valoración del mismo y de la diversidad cultural como fuentes de formación, de disfrute y de enriquecimiento personal.

## **CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA EN DIBUJO ARTÍSTICO I**

Esta materia contribuye de un modo muy directo al desarrollo de la sensibilidad artística y del criterio estético, a través de la práctica para desarrollar la percepción visual y ejercitar las destrezas técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, y mediante la reflexión a partir de las producciones propias del alumnado y de manifestaciones pertenecientes a diversos contextos históricos y culturales y a diversos campos de las artes plásticas y del diseño, visibilizando la aportación y el papel desempeñado por las mujeres en los diversos campos del arte y del diseño, fomentando la tolerancia y el respeto a la diferencia, en una sociedad cada vez más multicultural y plural, y promoviendo la valoración y el disfrute del patrimonio natural y artístico-cultural.

Por otra parte, desde esta asignatura se establecen puentes con otros campos de conocimiento, lo que contribuye a que el alumnado adquiera de un modo integral los objetivos generales del Bachillerato. Se plantean los conocimientos científicos y tecnológicos específicamente relacionados con la geometría, que suponen tanto una ayuda para comprender la configuración estructural de la forma como un recurso para la representación de objetos y espacios. Se ofrecen valiosas oportunidades para afianzar el empleo de la lengua castellana, tanto en su expresión oral como escrita, fomentando la lectura y el estudio, así como el desarrollo de la sensibilidad literaria, y la utilización de fuentes documentales diversas, tanto bibliográficas como digitales (estas últimas, especialmente adecuadas para fomentar la expresión en una o más lenguas extranjeras), todo ello, para utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y lograr una efectiva comunicación que le permita interactuar en diversos contextos, reforzar su sentido crítico y seguir aprendiendo. Desde un enfoque transversal, se pueden plantear diferentes temas, abarcando desde las realidades del mundo contemporáneo en sus dimensiones social, cultural o medioambiental (considerando los referentes más cercanos al alumnado, de modo que se fomenten actitudes participativas y solidarias, orientadas al desarrollo y mejora de su entorno), hasta la educación física y el deporte o la seguridad vial.

Una dimensión importante de esta materia es la actitudinal, ya que se promueve el desarrollo de determinadas actitudes importantes para la participación plena en la vida, como el hábito de disciplina (ya que la práctica del dibujo favorece intrínsecamente la atención y la concentración); la valoración del esfuerzo y de la constancia (condiciones indispensables para la adquisición de destrezas técnicas y para el desarrollo de las capacidades personales); el sentido cívico (el respeto a las diferencias de criterio y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, orientación sexual, religión, cultura, discapacidad...); el consumo responsable (fomentando el empleo racional de los materiales propios de esta asignatura); la iniciativa personal, la autonomía y la autoconfianza (necesarias para poder avanzar, progresivamente, hacia representaciones que impliquen un mayor grado de complejidad y que supongan un reto para el alumnado); la cooperación y el trabajo en equipo (desarrollando la responsabilidad, la escucha, el respeto, la flexibilidad y la apertura hacia las aportaciones ajenas); el sentido crítico (a partir de la reflexión sobre el trabajo realizado y las manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas); y la creatividad, el pensamiento divergente y la innovación (mediante la consideración de diversos planteamientos y opciones y la búsqueda de diferentes posibilidades y soluciones originales, superando prejuicios y estereotipos).

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES EN DIBUJO ARTÍSTICO I**

Los criterios de evaluación son el elemento referencial en la estructura del currículo, cumpliendo, por tanto, una función nuclear, dado que conectan todos los elementos que lo componen: objetivos de la etapa, competencias, contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y metodología. Debido a este carácter sintético, la redacción de los criterios facilita la visualización de los aspectos más relevantes del proceso

de aprendizaje en el alumnado para tener una base sólida y común para la planificación del proceso de enseñanza, para el diseño de situaciones de aprendizaje y para su evaluación.

Los criterios de evaluación encabezan cada uno de los bloques de aprendizaje en los que se organiza el currículo, estableciéndose la relación de estos criterios con las competencias a las que contribuye, así como con los contenidos que desarrolla. Además, se determinan los estándares de aprendizaje evaluables a los que se vincula cada criterio de evaluación, de manera que aparecen enumerados en cada uno de los bloques de aprendizaje.

Estos criterios de evaluación constan de dos partes indisolublemente relacionadas, que integran los elementos prescriptivos establecidos en el currículo básico:

- El enunciado, elaborado a partir de los criterios de evaluación establecidos en el mencionado currículo básico.
- La explicación del enunciado, elaborada a partir de los estándares de aprendizaje evaluables establecidos para la etapa, graduados en cada curso mediante una redacción holística.

De esta forma, la redacción holística de los criterios de evaluación del currículo conjugan, de manera observable, todos los elementos que enriquecen una situación de aprendizaje competencial: hace evidentes los procesos cognitivos, afectivos y psicomotrices a través de verbos de acción; da sentido a los contenidos asociados y a los recursos de aprendizaje sugeridos; apunta metodologías favorecedoras del desarrollo de las competencias; y contextualiza el escenario y la finalidad del aprendizaje que dan sentido a los productos que elabora el alumnado para evidenciar su aprendizaje.

Se facilita así la percepción de las acciones que se deben planificar para favorecer el desarrollo de las competencias, que se presentan como un catálogo de opciones abierto e inclusivo, que se adaptará al contexto educativo de aplicación.

Los criterios de evaluación funcionan, pues, como un eje vertebrador alrededor del cual se estructuran los demás elementos curriculares, de modo que todos confluyan en los aprendizajes que el alumnado debe desarrollar.

El currículo de las materias Dibujo Artístico I se articula alrededor de seis criterios de evaluación. A cada bloque de aprendizaje corresponden uno o dos criterios, estableciendo dos criterios a partir de un mismo bloque cuando en el mismo aparecen integrados aprendizajes de carácter claramente diferenciado.

En primero, en relación al bloque I (*El dibujo como herramienta*) se establece un primer criterio de evaluación centrado en la elaboración de producciones gráfico-plásticas a partir del estudio y la valoración de las diversas manifestaciones del dibujo a través de la historia y en la actualidad, en relación a diferentes intencionalidades y planteamientos.

Respecto al bloque II (*Línea y forma*), el criterio de evaluación segundo evalúa el aprendizaje relacionado con los aspectos fundamentales del análisis de la forma (el estudio de la estructura y de las proporciones, considerando diversas posiciones espaciales del objeto representado) y con la utilización de la línea tanto para la configuración formal como para la transmisión de expresividad.

Para el bloque III (*La composición y sus fundamentos*) se establece asimismo un criterio tres basado en la representación de distintos volúmenes dentro de un espacio compositivo.

En relación al bloque IV (*La luz. El claroscuro y la textura*), el criterio cuatro evalúa el empleo de la luz y de la textura como elementos de configuración formal, para transmitir sensación de tridimensionalidad y de profundidad espacial.

En relación al bloque V (*El color*), se establecen dos criterios, referidos, cada uno de ellos, a la práctica con las mezclas cromáticas a partir de una intención analítica y objetiva el criterio cinco y a la exploración de las cualidades expresivas del color, el criterio seis.

## **CONTENIDOS EN DIBUJO ARTÍSTICO I**

Los contenidos se estructuran en cinco bloques de aprendizaje atendiendo a una progresión desde lo más general a lo particular, y desde un tipo de representación más analítica y objetiva, a otra más subjetiva y abierta a la intervención de múltiples variables.

En el primer curso, el bloque I (*El dibujo como herramienta*) se presenta con la intención de plantear un acercamiento al dibujo lo más amplio posible, para estimular el interés y la curiosidad del alumnado, apuntando ya a la identificación y comprensión de los fundamentos de la asignatura. El bloque II (*Línea y forma*) está concebido como un núcleo central en torno al cual se articulan los diversos aprendizajes que se plantean en los siguientes bloques, con la intención de afianzar las destrezas básicas tanto a nivel de percepción como de representación, para posteriormente profundizar en ellas y enriquecerlas con las aportaciones que vienen dadas por los bloques III (*La composición y sus fundamentos*), IV (*La luz. El claroscuro y la textura*) y V (*El color*), los cuales terminan de perfilar una visión global sobre el dibujo y las diversas variables y posibilidades que ofrece la expresión gráfico-plástica.

No hay ningún bloque dedicado específicamente a los materiales y procedimientos de expresión gráfico-plástica, fundamentales para el aprendizaje del dibujo, sino que estos contenidos aparecen de forma transversal, con un enfoque abierto y flexible, de modo que los aprendizajes ligados a ellos se sustenten en la experimentación práctica, buscando la coherencia respecto al tipo de representación y a la intención comunicativa subyacente.

## **ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.**

Desde esta asignatura, que tiene una orientación muy práctica y en la cual el aprendizaje se sustenta directamente en la experiencia, se pretende contribuir a la construcción de aprendizajes significativos y funcionales, para ello, se fomentará la autonomía e implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, se promoverá la variedad tanto en las actividades como en los recursos empleados, se realizarán propuestas didácticas que respondan a un enfoque interdisciplinar y se promoverá la presencia de contenidos transversales, todo ello, para contribuir tanto a una adquisición integral de las competencias del Bachillerato como al logro de los diferentes objetivos de esta etapa educativa.

Para fomentar la autonomía e implicación del alumnado, dando respuesta a sus intereses y motivaciones, los planteamientos didácticos serán lo suficientemente abiertos e inclusivos como para permitir que cada alumno o alumna pueda enfocar su trabajo con un mayor margen de libertad, a medida que progresa en su aprendizaje, para la elección de los materiales y procedimientos, de la temática o de la orientación estética. Asimismo, en relación a los referentes estéticos y visuales, fundamentales en esta asignatura, a la vez que se ofrecen, asociados a cada bloque de contenidos, referentes imprescindibles bien por su valor universal o bien por su relevancia en el contexto de Canarias, se dejará un espacio abierto a los intereses personales del alumnado, promoviendo así su iniciativa personal. Se fomentará así un papel activo y autónomo del alumnado, además de consciente y responsable con su propio aprendizaje.

Las actividades relacionadas con la expresión gráfico-plástica (apuntes, estudios, bocetos, ilustraciones...) constituyen el núcleo central de la materia, pero además, el aprendizaje del Dibujo Artístico se construirá también a partir de la experiencia que proporcionan otro tipo de actividades, como las relacionadas con la lectura, con la expresión oral (exposiciones, debates, puestas en común...), con la expresión escrita (mapas conceptuales, resúmenes, reseñas, análisis crítico de textos o de producciones propias o ajenas...) o con el empleo de las TIC (investigaciones, elaboración de vídeos o de presentaciones con diapositivas, empleo de herramientas digitales de dibujo...), sin olvidar las actividades de carácter complementario (salidas fuera del centro para tomar apuntes en espacios exteriores, visitas a exposiciones...). En la medida de lo posible, deben establecerse relaciones entre distintas actividades, contribuyendo así a la construcción de aprendizajes significativos.

El desarrollo de actividades variadas irá unido al empleo de recursos variados, ya sean los materiales (técnicas secas y húmedas, monocromáticas y cromáticas...), los elementos del entorno utilizados como modelos o referentes para el dibujo (diversidad de formas, colores, estilos...), los recursos bibliográficos (prensa, revistas especializadas, manuales prácticos, textos teóricos de referencia, catálogos de exposiciones...) o los recursos proporcionados por las TIC (proyección de imágenes o visualización de vídeos en el aula, utilización de internet como fuente de información, empleo de herramientas digitales de dibujo...).

Es importante un enfoque interdisciplinar, que permita comprender las relaciones de esta materia con otros campos de conocimiento y que fomente en el alumnado la curiosidad y el interés por el mundo que le rodea; sin olvidar tampoco el tratamiento



transversal de aquellos temas que permitan contribuir a la adquisición de los objetivos generales del Bachillerato.

Con respecto a la evaluación de los aprendizajes y en aras de fomentar un papel activo del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, se fomentará el empleo de herramientas que fomenten la autoevaluación y la coevaluación, así como el uso de rúbricas o matrices de evaluación que faciliten la evaluación objetiva del alumnado.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN DIBUJO ARTÍSTICO I Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.**

Se decide no hacer una distribución por trimestres, teniendo en cuenta que todos los criterios se podrán evaluar en las diferentes situaciones de aprendizaje y/o tareas. Se irán conformando, a lo largo del curso, las diferentes unidades de programación donde se reflejarán los criterios que se evalúan en cada una de ellas. Pudiéndose modificar, las que se presentan en esta programación.

Se elaborará una situación de aprendizaje, dentro del proyecto: “Mi instituto es un museo” donde se trabajarán varios criterios y las competencias asociadas.

### **BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA.**

#### **Criterio de evaluación**

**1. Elaborar producciones gráfico-plásticas a partir del estudio y la observación de obras y artistas significativos, y de la realización de proyectos o trabajos de investigación, individuales, grupales o colectivos, sobre las diferentes manifestaciones del dibujo aplicado al desarrollo de procesos creativos de carácter artístico, tecnológico, científico..., utilizando con criterio los materiales y la terminología específica, así como las TIC, y mostrando autonomía, responsabilidad y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para valorar la importancia del dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, además de estimular su motivación, interés y curiosidad por el dibujo, y consolidar su madurez personal y social.**

Este criterio pretende constatar si el alumnado elabora producciones gráfico-plásticas a partir del estudio y la valoración de las diversas manifestaciones del dibujo a través de la historia y en la actualidad, en relación a diferentes intencionalidades y planteamientos, ya sea como fin en sí mismo o bien como instrumento aplicado al desarrollo de procesos creativos con fines artísticos (con el estudio de artistas y obras especialmente significativos), tecnológicos (croquis y planos referidos a objetos o edificios...) o científicos (estudios botánicos, de anatomía, representaciones cartográficas...). Para ello utiliza con propiedad diversos materiales y procedimientos de expresión gráfico-plástica, explorando sus posibilidades expresivas en relación al objetivo plástico deseado. Además, emplea

las TIC como instrumento de estudio y documentación, y también como apoyo para la elaboración de producciones orales o escritas (exposiciones, puestas en común de sus proyectos o actividades, juicios críticos...), de carácter individual o colectivo, referidas tanto a producciones propias como ajenas (ya sean actividades de clase o manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al patrimonio artístico-cultural de Canarias), aportando ejemplos significativos, de manera que se valorará que utilice diversas fuentes bibliográficas o digitales, en diferentes contextos (bibliotecas, museos...) para la búsqueda, selección y exposición de información, así como la utilización adecuada de la terminología específica. Asimismo, se evaluará su autonomía y responsabilidad (cuidado del material o del espacio de trabajo, adecuada organización y planificación de actividades, actitud crítica y participativa, seguimiento de las pautas establecidas, aportación al aula de los materiales necesarios para las actividades...), y su capacidad para expresar las propias ideas y opiniones, así como la capacidad de escucha y de diálogo, el respeto y la tolerancia hacia las opiniones, ideas y producciones ajenas. Todo ello, con la finalidad de conocer y valorar la importancia del dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, adquirir una visión global de la materia y consolidar unos hábitos de comportamiento que le permitan seguir aprendiendo así como desarrollar una actitud responsable, autónoma y participativa en los diferentes ámbitos de la vida.

## **Contenidos**

6. Acercamiento al concepto de dibujo y utilización de la terminología básica.
7. Identificación de las características más importantes de los materiales y procedimientos de expresión gráfico-plástica.
8. Valoración de las aplicaciones del dibujo al desarrollo de procesos creativos, tanto en manifestaciones de carácter artístico, como tecnológico o científico.
9. Valoración del dibujo como herramienta del pensamiento y como fin en sí mismo en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.

## **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados.**

1. Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad con el estudio y observación de obras y artistas significativos.
2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.

3. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.

4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

5. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.

**Competencias: CL, CD, AA, CEC**

## BLOQUE DE APRENDIZAJE V: EL COLOR

### **Criterio de evaluación**

**5. Aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, en la elaboración de composiciones y en la representación de formas naturales y artificiales de su entorno, así como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas, utilizando con criterio los materiales y la terminología específica y mostrando autonomía, responsabilidad y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para valorar la importancia del color en la comunicación visual, así como consolidar su madurez personal y social.**

A través de este criterio se comprobará si el alumnado elabora, individual o colaborativamente, producciones gráfico-plásticas en las que aplica los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas (identificando colores primarios, secundarios y terciarios, sus dimensiones —croma o tono, valor o luminosidad y saturación o intensidad—, colores análogos y complementarios...), tanto mediante la mezcla de colores al margen de una intención representativa (realización de círculos cromáticos, escalas cromáticas de tono, valor o saturación, cartas de colores...) como a partir de la observación del natural, mediante la representación de los matices cromáticos de formas naturales y artificiales (estudios cromáticos en los que consigue diferentes matices mediante la mezcla de colores primarios...). Se evaluará si para ello utiliza con propiedad los materiales y procedimientos de expresión gráfico-plástica (técnicas secas y húmedas, fundamentalmente lápices de color, ceras blandas, témperas, acrílicos...), adecuándolos al objetivo plástico deseado. Se valorará asimismo si es capaz de aplicar, en producciones orales, escritas o gráficas, utilizando adecuadamente la terminología específica, los fundamentos teóricos del color y de las relaciones cromáticas, de forma individual o colaborativa, a partir de la observación de producciones propias o ajenas. Asimismo, se evaluará su autonomía y responsabilidad (cuidado del material o del espacio de trabajo, adecuada organización y planificación de actividades, actitud crítica y participativa, seguimiento de las pautas establecidas, aportación al aula de los materiales necesarios para las actividades...) y su capacidad para expresar las propias ideas y opiniones, así como la capacidad de escucha y de diálogo, el respeto y la tolerancia hacia las opiniones, ideas y producciones ajenas. Todo ello,

con la finalidad de aplicar los fundamentos teóricos sobre el color, consolidar unos hábitos de comportamiento que le permitan seguir aprendiendo y mostrar una actitud responsable, autónoma y participativa en los diferentes ámbitos de la vida.

## **Contenidos**

1. Identificación de las diferencias entre color luz y color pigmento, así como entre síntesis aditiva y síntesis sustractiva, a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno.
2. Identificación de los procesos perceptivos más importantes en relación al color, a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno.
3. Identificación de las diferencias entre colores primarios, secundarios y terciarios, a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de colores secundarios y terciarios a partir de los primarios.
4. Identificación de las dimensiones o cualidades del color (croma-tono, valor-luminosidad y saturación-intensidad), a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de imágenes a partir de la modificación del color en base a sus dimensiones.
5. Identificación de diferentes relaciones cromáticas en base a armonías y contrastes (colores análogos y complementarios), a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de imágenes a partir de la aplicación de diferentes relaciones cromáticas.

## **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados.**

2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.
3. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.
4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
5. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.
15. Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y croma-tono) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales.

16. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.

19 Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.

**Competencias: CL, CMCT, CSC, CEC**

## BLOQUE DE APRENDIZAJE II: LÍNEA Y FORMA

### Criterio de evaluación

**2. Representar gráficamente formas naturales y artificiales del entorno, de manera que demuestra la comprensión de su estructura interna, empleando la línea tanto para el estudio de la configuración formal como para la transmisión de expresividad, utilizando con criterio los materiales y la terminología específica, y mostrando autonomía, responsabilidad y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para desarrollar la capacidad de análisis de la forma y explorar las posibilidades expresivas de la línea, afianzar su confianza en las propias capacidades expresivas y consolidar su madurez personal y social.**

Con este criterio, se evaluará si el alumnado representa gráficamente formas naturales y artificiales presentes en el aula o en su entorno cercano, en producciones individuales o colectivas en las que demuestra que comprende su estructura interna (mostrando ejes estructurales, partes vistas y ocultas...), a partir de su relación con formas geométricas simples (aplicando el conocimiento de las formas geométricas fundamentales, tanto bidimensionales como tridimensionales) y mostrando el estudio de sus proporciones, del volumen y de las relaciones espaciales (empleando distintos puntos de vista y aplicando fundamentos de perspectiva), mediante la utilización de la línea tanto con una intención analítica (al servicio de la descripción gráfica objetiva de la forma) como expresiva (interpretando las características formales desde la subjetividad, expresando así el volumen, el movimiento, las relaciones espaciales y sensaciones subjetivas). Se evaluará también si, para ello, utiliza con propiedad los materiales y procedimientos de expresión gráfico-plástica, y si los emplea de forma adecuada en relación al objetivo plástico deseado (con especial atención a los más indicados para el dibujo de línea, fundamentalmente el grafito, y también otros como el carboncillo, sanguina, bolígrafos, estilógrafos...). Además, se evaluará la utilización adecuada de la terminología en producciones orales o escritas, individuales o colectivas (exposiciones orales, puestas en común, pruebas individuales...) en las que valora críticamente las diferentes cualidades expresivas de la línea en producciones gráfico-plásticas propias o ajenas, ya sean actividades de clase o manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al patrimonio artístico-cultural de Canarias. Asimismo, se evaluará su autonomía y responsabilidad (cuidado del material o del espacio de trabajo, adecuada

organización y planificación de actividades, actitud crítica y participativa, seguimiento de las pautas establecidas, aportación al aula de los materiales necesarios para las actividades...), y su capacidad para expresar las propias ideas y opiniones, así como la capacidad de escucha y de diálogo, el respeto y la tolerancia hacia las opiniones, ideas y producciones ajenas. Todo ello para comprender y valorar el dibujo como instrumento para el análisis objetivo de la forma, además de conocer, explorar y valorar las posibilidades expresivas de la línea, y consolidar unos hábitos de comportamiento que le posibiliten seguir aprendiendo, así como mostrar una actitud responsable, autónoma y participativa en los diferentes ámbitos de la vida.

## **Contenidos**

1. Aplicación del análisis estructural de la forma a la representación de los elementos observados, estableciendo relaciones con las formas geométricas simples.
2. Aplicación del análisis de las relaciones de proporción a la representación de los elementos observados.
3. Utilización de la línea como elemento configurador de formas planas y volumétricas de estructura sencilla, mediante la representación de ejes estructurales y de las partes vistas y ocultas.
4. Exploración de las cualidades expresivas de la línea mediante la utilización de diversos materiales y procedimientos.
5. Valoración de las cualidades expresivas de la línea en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.

## **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados.**

2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.
3. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.
4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
6. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas.
7. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.

8. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista.
9. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples.

**Competencias: CMCT, AA, CSC, CEC**

### BLOQUE DE APRENDIZAJE III: LA COMPOSICIÓN Y SUS FUNDAMENTOS.

#### **Criterio de evaluación**

**3. Representar distintos volúmenes dentro de un espacio compositivo, estudiando su configuración formal, sus proporciones y sus relaciones espaciales, y aplicando las leyes básicas de la percepción visual, mediante la elaboración de composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad en las que utiliza con criterio los materiales y la terminología específica, mostrando autonomía, responsabilidad y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para descubrir las diferentes posibilidades expresivas que ofrece la composición, afianzar su capacidad de representación de la forma, incentivar su autoestima y consolidar su madurez personal y social.**

A través de este criterio, se comprobará si el alumnado representa distintos volúmenes, tanto geométricos como orgánicos, dentro de un espacio compositivo, estudiando la configuración formal, las proporciones y las relaciones espaciales, y aplicando fundamentos de perspectiva así como las leyes básicas de la percepción visual (percepción de figura y fondo, leyes visuales asociativas...); y si explora diversas organizaciones compositivas en relación a diversos tipos de equilibrio — estático o dinámico— y a diversas posibilidades (simetría, contraste, tensiones...), mediante la elaboración de composiciones que respondan a una finalidad expresiva, analítica o descriptiva, con diferentes grados de iconicidad, seleccionando los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función comunicativa que se persiga y su grado de iconicidad. Se constatará que, para ello, utiliza con propiedad los materiales y procedimientos de expresión gráfico-plástica, de forma adecuada en relación al objetivo plástico deseado (técnicas secas y húmedas, monocromáticas y cromáticas, como grafito, carboncillo, estilógrafos, lápices de color, tintas, témperas, incluyendo técnicas experimentales como el collage o el fotomontaje). Se evaluará también la utilización adecuada de la terminología específica en la elaboración de producciones orales o escritas, individuales o colectivas, en las que valora críticamente el empleo de diversas organizaciones compositivas en producciones gráfico-plásticas propias o ajenas, ya sean actividades de clase o manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias. Asimismo, se evaluará su autonomía y responsabilidad (cuidado del material o del espacio de trabajo, adecuada organización y planificación de actividades, actitud crítica y participativa, seguimiento de las pautas establecidas, aportación al aula de los materiales necesarios para las actividades...) y su capacidad para expresar las

propias ideas y opiniones, así como la capacidad de escucha y de diálogo, el respeto y la tolerancia hacia las opiniones, ideas y producciones ajenas. Todo ello, para conocer los fundamentos de la composición y explorar sus posibilidades, afianzar su capacidad de representación de la forma y consolidar unos hábitos de comportamiento que le posibiliten seguir aprendiendo y mostrar una actitud responsable, autónoma y participativa en los diferentes ámbitos de la vida.

## **Contenidos**

1. Generación de imágenes de carácter analítico, descriptivo o expresivo, con diversos grados de iconicidad.
2. Identificación de los procesos perceptivos más importantes en relación a la forma (leyes visuales asociativas), a partir de la observación de diversas imágenes y elementos del entorno.
3. Aplicación de diversas organizaciones compositivas (equilibrio estático y dinámico, simetría, contraste, tensiones...) a la generación de imágenes que respondan a diferentes intenciones comunicativas.
4. Valoración del empleo de diversas organizaciones compositivas en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.

## **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados.**

2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.
3. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.
4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
5. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.
10. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad.
11. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y



direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.

**Competencias: CL, AA,CSC, CEC**

BLOQUE DE APRENDIZAJE IV: LA LUZ, EL CLAROSCURO Y LA TEXTURA.

**Criterio de evaluación**

**4. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales de su entorno, explorando las posibilidades expresivas de la textura visual y del claroscuro, utilizando con criterio los materiales y valorar la luz y la textura como elementos de configuración formal y como recursos expresivos, a partir de la observación y el juicio crítico sobre producciones gráfico-plásticas propias o ajenas, mediante la elaboración de producciones orales o escritas en las que utiliza una terminología específica y emplea las TIC, mostrando autonomía y responsabilidad así como respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para enriquecer el propio vocabulario gráfico y afianzar la confianza en las propias capacidades expresivas, así como consolidar su madurez personal y social.**

Mediante este criterio se pretende evaluar si el alumnado representa el espacio, el volumen y la textura de los elementos observados (en el aula, el centro educativo, el entorno cercano...), mediante el empleo de la luz (el claroscuro, gradaciones de diferentes valores lumínicos...) y de la textura (visual o táctil) como elementos de configuración formal, transmitiendo sensación de tridimensionalidad y de profundidad espacial, de manera que explora sus cualidades o valores expresivos. Se valorará la apropiada utilización de diferentes materiales y técnicas de expresión gráfico-plástica en relación al objetivo plástico deseado (técnicas secas y húmedas, monocromáticas y cromáticas, como grafito, carboncillo, sanguina, estilógrafos, tinta china, lápices de color, pasteles..., que permitan experimentar las posibilidades tanto del dibujo de línea como del dibujo de mancha). Asimismo, se pretende evaluar si elabora producciones orales o escritas, individuales o colectivas, en las que reflexiona sobre el valor expresivo y configurador de la luz (tanto en valores acromáticos como cromáticos) y de la textura, a partir de la valoración de la influencia de la luz y de la textura en producciones gráfico-plásticas propias o ajenas, ya sean actividades de clase o manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al patrimonio artístico-cultural de Canarias, valorándose asimismo la utilización adecuada de la terminología específica y el empleo de las TIC como instrumento de estudio y documentación, y también como apoyo para la exposición oral y puesta en común de las actividades. Por otra parte, se evaluará su autonomía y responsabilidad (cuidado del material o del espacio de trabajo, adecuada organización y planificación de actividades, actitud crítica y participativa, seguimiento de las pautas establecidas, aportación al aula de los materiales necesarios para las actividades...), y su capacidad para expresar las propias ideas y opiniones, así como la capacidad de escucha y de diálogo, y el respeto y la tolerancia hacia las opiniones, ideas y producciones ajenas. Todo ello,

con la finalidad de explorar las posibilidades expresivas de la luz y afianzar su capacidad de representación de la forma, así como consolidar unos hábitos de comportamiento que le posibiliten seguir aprendiendo y mostrar una actitud responsable, autónoma y participativa en los diferentes ámbitos de la vida.

### **Contenidos**

1. Aplicación del claroscuro a la representación de los elementos observados, mediante la utilización de diversos materiales y procedimientos.
2. Identificación de texturas táctiles y visuales en diversas imágenes y elementos del entorno, y generación de texturas visuales mediante la utilización de diversos materiales y procedimientos.
3. Valoración del empleo de la luz, del claroscuro y de la textura en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados.**

2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.
3. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.
4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
5. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.
12. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.
13. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.
14. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.

### **Competencias: CL, CD, CSC, CEC**

## **BLOQUE DE APRENDIZAJE V: EL COLOR**

## **Criterio de evaluación**

**6. Emplear de manera expresiva el color, aplicando los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas propias o ajenas, utilizando con criterio los materiales y la terminología específica, así como las TIC, y mostrando autonomía, responsabilidad y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para desarrollar su creatividad, valorar las posibilidades expresivas que ofrece el color y consolidar su madurez personal y social.**

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado elabora, individual o colaborativamente, composiciones en las que emplea de manera expresiva el color, desarrollando un proceso de indagación personal en base a diferentes intenciones comunicativas y aplicando los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas (identificando colores primarios, secundarios y terciarios, sus dimensiones —croma o tono, valor o luminosidad y saturación o intensidad—, colores análogos y complementarios, armonías y contrastes, cualidades expresivas del color...). Se evaluará si para ello utiliza con propiedad los materiales y procedimientos de expresión gráfico-plástica, adecuándolos al objetivo plástico deseado. Se valorará asimismo si es capaz de analizar, en producciones orales o escritas, utilizando adecuadamente la terminología específica, el uso del color en producciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al patrimonio artístico-cultural de Canarias, aportando ejemplos significativos, de manera que emplea las TIC como instrumento de estudio y documentación, y también como apoyo para la exposición oral y puesta en común de sus proyectos o trabajos. Asimismo, se evaluará su autonomía y responsabilidad (cuidado del material o del espacio de trabajo, adecuada organización y planificación de actividades, actitud crítica y participativa, seguimiento de las pautas establecidas, aportación al aula de los materiales necesarios para las actividades...) y su capacidad para expresar las propias ideas y opiniones, así como la capacidad de escucha y de diálogo, el respeto y la tolerancia hacia las opiniones, ideas y producciones ajenas. Todo ello, con la finalidad de explorar las posibilidades expresivas del color, consolidar unos hábitos de comportamiento que le permitan seguir aprendiendo y mostrar una actitud responsable, autónoma y participativa en los diferentes ámbitos de la vida.

## **Contenidos**

1. Identificación de las diferencias entre colores primarios, secundarios y terciarios, a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de colores secundarios y terciarios a partir de los primarios.
2. Identificación de las dimensiones o cualidades del color (croma-tono, valor-luminosidad y saturación-intensidad), a partir de la observación de diversas

imágenes y de elementos del entorno, y generación de imágenes a partir de la modificación del color en base a sus dimensiones.

3. Identificación de diferentes relaciones cromáticas en base a armonías y contrastes (colores análogos y complementarios), a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de imágenes a partir de la aplicación de diferentes relaciones cromáticas.
4. Exploración de las cualidades expresivas del color, mediante la utilización de diversos materiales y procedimientos.
5. Valoración de las cualidades expresivas del color en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.

### **Estándares de aprendizaje evaluables relacionados.**

2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.

3. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.

4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

5. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.

17. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.

18. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.

### **Competencias: CL, CD, SIEE, CEC**

### **EVALUACIÓN EN BACHILLERATO.**

- La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Bachillerato será continua y formativa así como diferenciada en las distintas materias del currículo.
- Los profesores evaluarán a sus alumnos teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo.
- Los criterios de evaluación de las materias y los ámbitos relacionan todos los elementos del currículo: objetivos de la etapa, competencias, contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y metodología; para esta evaluación y para la comprobación conjunta del logro de los objetivos de la etapa y del grado

de desarrollo y adquisición de las competencias, los referentes serán los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje, integrados en estos y que están graduados por cursos en la explicación de dichos criterios.

- El equipo docente constituido por el conjunto de profesores del alumno, coordinados por el profesor tutor, actuará de manera colegiada a lo largo del proceso de evaluación y en la adopción de las decisiones resultantes del mismo, en el marco de lo que establezcan las administraciones educativas.
- Cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.
- Los profesores evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente
- Serán evaluados negativamente aquellos alumnos que no presenten dentro del tiempo establecido, las actividades propuestas. También aquellos que demuestren, de modo sistemático, una actitud pasiva o negativa con respecto a la materia.
- Las pruebas objetivas que sean necesarias realizar dentro de las situaciones de aprendizaje programadas, no necesariamente serán iguales para todos los grupos. Los criterios serán idénticos para todos.
- Las pruebas objetivas de la convocatoria extraordinaria, en Septiembre serán lo suficientemente amplias como para que el alumno/a demuestre con su ejecución que conoce lo fundamental de la materia pues estarán relacionadas con los estándares de aprendizaje evaluables, dentro de cada criterio de evaluación, de cada nivel.

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN DIBUJO ARTÍSTICO I DE 1º DE BACHILLERATO.**

Calificaciones de los trabajos realizados y pruebas objetivas dentro de los proyectos individuales o grupales y/o tareas encomendadas.

Se calificarán de acuerdo a los Criterios de Evaluación y a los Estándares de Aprendizaje Evaluables asociados en cada proyecto o tarea que se proponga.

En términos generales los aspectos a tener en cuenta, en relación a estos estándares de aprendizaje evaluables, para valorar el “saber hacer”, serán:

La adecuación de los conocimientos adquiridos y/o competencias básicas en la tarea o tareas realizadas, teniendo en cuenta:

- Los aspectos estéticos: plásticos-creativos.
- La utilización de recursos expresivos: forma, color, textura (alfabeto visual).
- La organización y composición de los elementos (sintaxis visual).
- La selección y aplicación de procedimientos: técnicas e instrumentos.
- La corrección en la ejecución y el acabado.

Los aspectos a tener en cuenta, en términos generales, en relación a los estándares de aprendizaje evaluables, para valorar el “saber ver”, serán:

Valorar las capacidades que los alumnos y las alumnas poseen para:

Observar: entendiéndose con ello que los alumnos/as deben distinguir.

Analizar: esta fase supondría seleccionar lo observado, relacionar y ordenar.

Sintetizar: la realización de las fases anteriores llevaría a emitir un juicio.

En cada uno de los trabajos, proyectos o pruebas objetivas se evaluarán los criterios correspondientes con los estándares de aprendizaje evaluables relacionados, siguiendo el modelo de rúbricas propuesto por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias:

0- 4, no se alcanzan los objetivos propuestos.

5-6 ,se alcanza suficientemente.

7-8, se alcanza de forma notable.

9-10, se alcanza de manera sobresaliente.

Se elaborarán rúbricas para la calificación de los proyectos y/o tareas.

Se valorará también en cada situación de aprendizaje y/o tarea encomendada la Actitud en el aula, (pasiva o activa), comportamiento (actitud respetuosa frente a los compañeros y el profesor) y que el alumno traiga el material.

## MODELO DE PLANTILLA PARA EVALUAR ELABORADA POR EL DEPARTAMENTO

MATERIA:

CURSO: 2019-2020

NOMBRE ALUMNO/A:

GRUPO:

	CRITERIO DE EVALUACIÓN nº	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN						
		PRUEBAS OBJETIVAS	LÁMINAS	APUNTES	OBSERVACIÓN DIRECTA EN EL AULA	ACTIV. GRUPO	OTROS	TOTAL
E S T A N D								

A R E S  D E  A P R E N D I Z A J E  E V A L U A B L E S								

COMPETENCIA	Poco Adecuado	Adecuado	Muy Adecuado	Excelente
Comunicación Lingüística				
Matemática				
Conocimiento e Interacción con el mundo físico				
Tratamiento de la información y Competencia Digital				

Social y Ciudadana				
Cultural y Artística				
Aprender a aprender				
Autonomía e Iniciativa Personal				

**NOTA:**

Esto es un modelo de plantilla para cada alumno/a, que sirve de orientación sobre el modo de evaluar pero que se podrá realizar de manera similar a través de apps como Aditio o Idoceo.

Los criterios de evaluación se califican, a través de los instrumentos, teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje evaluables, que puede ser por el sistema de rúbricas o similar. Las rúbricas que se podrían utilizar son las elaboradas para cada nivel y materia, propuestas por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias u otras similares creadas por el profesorado que imparte cada materia.

Las competencias se harán a través del documento escalera que también se propone, para cada nivel de Bachillerato. Coincidiendo con el sistema general utilizado por todo el centro que es utilizando los porcentajes por competencia, diferentes en cada materia, que se recogen en la PGA del centro.

## **MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD PARA ESO Y BACHILLERATO**

### **ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS:**

Se realizarán las Adaptaciones Curriculares a este alumnado o Adaptaciones de Aula al alumnado que lo requiera.

### **CRITERIOS COMUNES A LA HORA DE TOMAR MEDIDAS DE REFUERZO Y APOYO CON EL ALUMNADO AL QUE SE DETECTE DIFICULTADES, A LO LARGO DEL CURSO:**

Los criterios comunes de este departamento a la hora de tomar medidas de refuerzo y apoyo con el alumnado que se detecte con dificultades, a lo largo del curso académico, son las siguientes:

Se hará uso de los recursos que se considere más apropiados, de manera que las tareas impliquen un grado de dificultad menor a aquellas que realiza el grupo en general en el alumnado con dificultades.

Con el fin de que el alumno/a logre la adquisición de las competencias que están relacionadas con los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.



Se aplicará la metodología apropiada, tal como se refleja en esta programación, en dicho apartado.

Para aquel alumno/a que vaya suspendiendo alguna evaluación, se tratará de ayudar en aquella actividad y/o tarea en la que ha tenido dificultad. En el caso de que no haya trabajado, siempre se tratará de motivarlo para que lleve a cabo el proyecto o tarea encomendada.

## **MEDIDAS DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO CON DIFICULTADES O REPETIDOR.**

### **Para 1º de la ESO**

**M1.** Coordinación con las familias, mediante el uso y supervisión de la Agenda, WebEkade u otros medios.

**M3.** Reubicación del alumno o búsqueda de agrupamientos más favorables para su aprendizaje.

**M4.** Atención y asesoramiento individualizado del alumno sobre sus dificultades, así como sobre las estrategias necesarias para superarlas.

### **Para 3º de la ESO**

**M1.** Coordinación con las familias, mediante el uso y supervisión de la Agenda, WebEkade u otros medios.

**M3.** Reubicación del alumno o búsqueda de agrupamientos más favorables para su aprendizaje.

**M4.** Atención y asesoramiento individualizado del alumno sobre sus dificultades, así como sobre las estrategias necesarias para superarlas.

### **Para 4º de la ESO**

**M1.** Coordinación con las familias, mediante el uso y supervisión de la Agenda, WebEkade u otros medios.

**M3.** Reubicación del alumno o búsqueda de agrupamientos más favorables para su aprendizaje.

**M4.** Atención y asesoramiento individualizado del alumno sobre sus dificultades, así como sobre las estrategias necesarias para superarlas.

### **Para 1º de Bachillerato Dibujo Técnico I**

**M1.** Coordinación con las familias, mediante el uso y supervisión de la Agenda, WebEkade u otros medios.

**M3.** Reubicación del alumno o búsqueda de agrupamientos más favorables para su aprendizaje.

**M4.** Atención y asesoramiento individualizado del alumno sobre sus dificultades, así como sobre las estrategias necesarias para superarlas.

**M7.** Medidas de motivación e integración (Asunción de responsabilidades, valoración positiva ante el grupo/individualmente, evaluación individualizada, dinámicas grupales...)

**M8.** Propuesta de actividades de refuerzo, no previstas para el resto, sobre las dificultades que se hayan detectado.

**M11.** Realización de pruebas o actividades de seguimiento y/o recuperación de los aprendizajes.

### **Para 2º de Bachillerato Dibujo Técnico II**

**M1.** Coordinación con las familias, mediante el uso y supervisión de la Agenda, WebEkade u otros medios.

**M3.** Reubicación del alumno o búsqueda de agrupamientos más favorables para su aprendizaje.

**M4.** Atención y asesoramiento individualizado del alumno sobre sus dificultades, así como sobre las estrategias necesarias para superarlas.

**M7.** Medidas de motivación e integración (Asunción de responsabilidades, valoración positiva ante el grupo/individualmente, evaluación individualizada, dinámicas grupales...)

**M8.** Propuesta de actividades de refuerzo, no previstas para el resto, sobre las dificultades que se hayan detectado.

### **Para 1º de Bachillerato Dibujo Artístico I**

**M4.** Atención y asesoramiento individualizado del alumno sobre sus dificultades, así como sobre las estrategias necesarias para superarlas.

**M7.** Medidas de motivación e integración (Asunción de responsabilidades, valoración positiva ante el grupo/individualmente, evaluación individualizada, dinámicas grupales...)

### **MEDIDAS DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA A LO LARGO DEL CURSO.**

Para el alumnado que no vaya superando la materia en cada trimestre, se tomarán algunas medidas, sobre todo para aquellos alumnos/as que muestren un mínimo interés y no estén en situación de abandono.

Las medidas pueden ser las siguientes:

1. Realización de prueba/s de recuperación específica/s de los aprendizajes no superados durante el trimestre siguiente.
2. Elaboración de trabajos y/o actividades sobre los aprendizajes no superados.
3. Presentación de trabajos y/o actividades no entregadas en la evaluación pendiente.
4. Orientación, atención y asesoramiento individualizado del alumno sobre sus dificultades y sobre estrategias específicas para superarlas.

## **CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN DE ALUMNOS / AS CON LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES.**

Con los alumnos/as que tienen la materia de Educación Plástica y Visual sin superar en algún nivel de la ESO, sin continuidad, en el nivel que cursan en la actualidad:

1. Se elaborará un guión de contenidos (contenidos comunes) a modo de enunciados de ejercicios para que quede más claro para el alumnado. Deben prepararse tanto para realizar láminas como para superar la prueba objetiva. Se le entregará a los alumnos/as en el primer trimestre.
2. Se informará a dicho alumnado, de manera individualizada, y se les hará firmar que han recibido tanto el documento de contenidos comunes, que al mismo tiempo son las láminas a realizar, como la fecha y lugar de entrega y realización de la prueba. A su vez, se entregará copia del documento firmado y la misma información que se le ha dado al alumnado afectado, a los tutores/as. Esta llegará también a sus familias.
3. Se colocará además en el tablón de anuncios del centro, en cada aula donde haya alumnado afectado y en el aula de Plástica, un cartel anunciador con la fecha y el lugar de realización de la prueba, así como la invitación a ser ayudados por el profesorado del departamento, en algún recreo. Se hará en el primer trimestre.
4. Se realizará la prueba objetiva, en el segundo trimestre. A la hora de evaluar se aplicarán los criterios de evaluación correspondientes a los mismos así como las competencias relacionadas.  
Los trabajos prácticos o láminas, relacionados con los citados contenidos comunes, el alumnado deberá entregarlas el mismo día del examen de recuperación. Normalmente se realiza en la semana posterior a Semana Santa.

En el presente curso será el **20 de Abril de 2020**, en horario de **12.10 a 13.05** en el **aula específica de Dibujo**.

5. Las pruebas y láminas serán corregidas en el Departamento.
6. Si el alumnado con la materia pendiente de Educación Plástica y Visual, sin continuidad, no hace entrega de los trabajos solicitados, no se corrige la prueba objetiva.
7. Los trabajos tendrán un valor de cinco puntos y la prueba objetiva de otros cinco. Se obtiene la media entre estos dos instrumentos de calificación.

El alumnado que ha superado 5º o 6º de primaria con Adaptación Curricular en 1º de la ESO y pasa a 2º de la ESO con la materia aún pendiente de primero, pues no ha podido cursarla, realizará los trabajos que se les solicitará pero no prueba objetiva.

El alumnado de **PMAR**, con la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual sin superar, **no realizará prueba objetiva, presentará los trabajos** en la fecha indicada para todo el alumnado.

Con los alumnos/as que tienen la materia de Dibujo Técnico I, sin superar, en **1º de BACHILLERATO**:

Con el alumnado con el Dibujo Técnico I, pendiente de 1º de Bachillerato y que **curso Dibujo Técnico II** de 2º de Bachillerato, se actuará de la siguiente manera:

Se les dará por partes, en cada trimestre, los contenidos relacionados con los criterios de evaluación correspondientes, en forma de láminas o trabajos a realizar.

Después de la segunda evaluación, se les hará una prueba objetiva con los criterios de evaluación que correspondan a los contenidos comunes o mínimos de toda la materia.

Este alumnado podrá ir superando la primera y segunda evaluación correspondientes a la materia de Dibujo Técnico II. Para superar la tercera evaluación de Dibujo Técnico II, tendrán que haber superado el Dibujo Técnico I del primer curso de bachillerato.

Para los alumnos/as que no haya superado Dibujo Técnico I y **no curso Dibujo Técnico II**, se procederá del siguiente modo:

1. Se elaborará un guión de contenidos (contenidos comunes) a modo de enunciados de ejercicios para que quede más claro para el alumnado. Deben prepararse tanto para realizar láminas como para superar la prueba objetiva. Se le entregará a los alumnos/as en el primer trimestre.
2. Se informará a dicho alumnado, de manera individualizada, y se les hará firmar que han recibido tanto el documento de contenidos comunes, que al mismo tiempo son las láminas a realizar, como la fecha y lugar de entrega y realización de la prueba. A su vez, se entregará copia del documento firmado y la misma información que se le ha dado al alumnado afectado, a los tutores/as. Esta llegará también a sus familias.
3. Se colocará además en el tablón de anuncios del centro, en cada aula donde haya alumnado afectado y en el aula de Plástica, un cartel anunciador con la fecha y el lugar de realización de la prueba, así como la invitación a ser ayudados por el profesorado del departamento, en algún recreo. Se hará en el primer trimestre.
4. Se realizará la prueba objetiva, en el segundo trimestre. A la hora de evaluar se aplicarán los criterios de evaluación correspondientes a los mismos así como las competencias relacionadas.

Los trabajos prácticos o láminas, relacionados con los citados contenidos comunes, el alumnado deberá entregarlas el mismo día del examen de recuperación. Normalmente se realiza en la semana posterior a Semana Santa.

5. Las pruebas y láminas serán corregidas en el Departamento.

6. Si el alumnado con la materia pendiente de Dibujo Técnico I, sin continuidad, no hace entrega de los trabajos solicitados, no se corrige la prueba objetiva.

7. Los trabajos tendrán un valor de cinco puntos y la prueba objetiva de otros cinco. Se obtiene la media entre estos dos instrumentos de calificación.

### **CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN DE ALUMNOS / AS CON LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES EN LA CONVOCATORIA DE SEPTIEMBRE.**

Se le dará al alumnado, antes de la entrega de las notas finales del curso, los contenidos comunes de la materia en cuestión. Así como los criterios de evaluación asociados a estos, con sus correspondientes estándares de aprendizaje evaluables y las competencias asociadas a dichos criterios de evaluación.

Se les hará las pertinentes recomendaciones para poder superarla.

También conocerán los criterios de corrección y de calificación.

La prueba objetiva es el único instrumento que se evaluará por lo que dependerá del resultado de la misma, el 100% de la nota que se obtenga.

Cada una de las pruebas, en los diferentes niveles, serán pensadas y realizadas como para que el alumno demuestre con su ejecución que conoce lo fundamental de la materia pues estarán relacionadas con los estándares de aprendizaje evaluables de cada nivel.

Con mucha probabilidad, tanto en la ESO como en BACHILLERATO, constará de cinco preguntas, cada pregunta tendrá el valor de dos puntos.

El alumnado conocerá también el día y la hora en que se realizará dicha prueba.

Toda esta información, como cualquier otra referente a la evaluación del alumnado, se encontrará en la página web del centro.

## **EVALUACIÓN DEL ALUMNADO, DE LA ESO Y BACHILLERATO, QUE NO PUDIERA ASISTIR AL CENTRO POR CAUSA JUSTIFICADA Y DE AQUEL QUE PIERDE EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.**

Se le entregará, al alumnado que no puede tener un desarrollo académico normal por no poder asistir al centro por causa justificada, los criterios de evaluación que se vayan trabajando en cada trimestre, podría ser a modo de preguntas.

También se les pedirá unas láminas donde se refleje la comprensión, a nivel procedimental. Se les informará de cuáles serían los estándares de aprendizaje que deben superar.

Se le solicitará a un familiar que haga entrega de dichos trabajos en los plazos acordados.

Cuando se incorpore el alumno/a al centro se le realizará una prueba objetiva con los criterios de evaluación que haya trabajado.

En la situación de que no pueda realizar láminas por encontrarse impedido para ello, se buscará el modo de realizar solamente la prueba objetiva.

En el caso de que realice las láminas estas se considerarán el 40% de la nota y la prueba objetiva el 60%.

En el caso de que no pueda realizar las láminas, la prueba objetiva se considerará el 100% de la nota.

A los alumnos/as que pierdan el derecho a la evaluación continua se les realizará una prueba al finalizar los trimestres en que han perdido dicho derecho con los contenidos que corresponden a los criterios de evaluación trabajados en cada uno de ellos.

Esta prueba se considera el 80% de la nota, pues habrá un 20% restante, que correspondería al trabajo que debió realizar en el aula, que lo habrá perdido.

## **CRITERIO GENERAL RESPECTO A LA ORTOGRAFÍA CONSENSUADO POR EL CLAUSTRO DE PROFESORES PARA EL ALUMNADO DE LA ESO**

Existe un criterio general, aprobado por el Claustro de Profesores, referentes a las faltas de ortografía de los alumnos/as, es el siguiente:

PARA 1º DE LA ESO:

En la primera evaluación: hasta 12 faltas se permiten.

En la segunda evaluación: hasta 10 faltas se permiten.

En la tercera evaluación: hasta 8 faltas se permiten.

PARA 2º DE LA ESO:

En la primera evaluación: hasta 10 faltas se permiten.

En la segunda evaluación: hasta 8 faltas se permiten.

En la tercera evaluación: hasta 6 faltas se permiten.

PARA 3º DE LA ESO:

En la primera evaluación: hasta 8 faltas se permiten.

En la segunda evaluación: hasta 6 faltas se permiten.

En la tercera evaluación: hasta 4 faltas se permiten.

PARA 4º DE LA ESO:

En la primera evaluación: hasta 6 faltas se permiten.

En la segunda evaluación: hasta 4 faltas se permiten.

En la tercera evaluación: hasta 3 faltas se permiten.

PARA 1º DE BACHILLERATO:

En la primera evaluación: hasta 5 faltas se permiten.

En la segunda evaluación: hasta 3 faltas se permiten.

En la tercera evaluación: hasta 2 faltas se permiten.

PARA 2º DE BACHILLERATO:

En la primera evaluación: hasta 5 faltas se permiten.

En la segunda evaluación: hasta 3 faltas se permiten.

En la tercera evaluación: hasta 2 faltas se permiten.

A partir de estos límites cada falta cometida supondrá 0'20 punto de menos en la nota del ejercicio, pudiendo ésta bajar hasta un punto.

En la tercera evaluación, y en los casos en que se supere el límite de faltas establecido, se tendrá en cuenta la evolución del alumno.

Las faltas que se repitan se contabilizan una sola vez.

Se informará a los padres de que la corrección ortográfica será un criterio más de calificación y que, por lo tanto, se tendrá en cuenta para superar cada una de las materias.

Estos criterios se flexibilizarán para el alumnado que conlleve medidas de atención a la diversidad (alumnado que curse el programa de refuerzo, de NEAE con y sin informe, del PDC, extranjero...)

### **CONTRIBUCIÓN DEL DEPARTAMENTO A LA PROPUESTA DEL PLAN DE LECTURA PARA EL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO.**

Se tendrán en cuenta los objetivos que se proponen en la PGA del centro y que son generales para todas las áreas o materias.

Aunque el departamento tiene una propuesta de lecturas para cada sesión de cada nivel de la ESO, en reunión de departamento del día 28 de Octubre de 2019, que se pudiera llevar a cabo otro tipo de lecturas o que el alumnado lea los libros que se encuentran en la sala de profesores, en una caja, para los diferentes grupos.



Este departamento concreta su contribución en el siguiente apartado

## **CONTRIBUCIÓN DEL DEPARTAMENTO AL PLAN LECTOR**

*Para contribuir al cumplimiento de este plan lector, este departamento ha realizado una selección de textos que además pretenden lograr un acercamiento al mundo del arte.*

*Con el propósito, complementario, de familiarizar al alumnado con obras conocidas, en las diferentes disciplinas artísticas y en los diferentes periodos históricos. También de que puedan manejar un vocabulario más amplio en el terreno de la Plástica y lo Visual. Un objetivo importante es el de crear la necesidad y que se produzca este acercamiento por iniciativa personal. Que este interés que puede nacer, en muchos casos, les anime a realizar visitas a exposiciones, museos y ampliar su cultura, desarrollando también la sensibilidad artística y el gusto por crear. Además de tratar de contribuir a que el alumnado disfrute de la lectura en general y de este tipo de contenidos en particular.*

### **Listado de lecturas para 1º de la ESO.**

Los siguientes capítulos de los libros “El ABC del Arte para niños” I y II:

En la primera sesión.

- “Retratos”- Velazquez (Las Meninas)
- “CHOF”- Jackson Pollock (Expresionismo abstracto)
- “Un misterio”- Leonardo da Vinci (La Gioconda o Mona Lisa)
- “Movimiento”- Britget Riley (Op Art)
- “Obsesión”- Katsushika Hokusai (Serie de grabados sobre el Monte Fuji)
- “Un cómic”- Simone Martini (La Anunciación)

En la segunda sesión.

- “Envoltorios”- Christo y Jeanne Claude (El puente nuevo envuelto, Paris 1975-1985 e Islas rodeadas, bahía de Biscayne, Miami, Florida 1980-1983)
- “¿Luciéndose?”- Jan Van Eyck (El matrimonio Arnolfini)
- “Lágrimas”- Pablo Picasso (Mujer llorando)
- “Amarillo”- Vicent Van Gogh (Los Girasoles)
- “Estrella de cine”- Andy Warhol- Pop Art (diferentes obras sobre Marilyn Monroe)
- “Arte o mueble”- Donald Judd (diferentes obras sin título)

En la tercera sesión.

- “Un garabato”- Henry Moore (Rey y reina)
- “El arte se puede tocar”- Félix González Torres (sin título, Retrato de Ross en Los Ángeles)
- “Una pareja feliz”-Thomas Gainsborough (El señor y la señora Andrews)
- “Relojes de Camambert”- Salvador Dalí (La persistencia de la memoria)

- “Música para la vista”- Kandinsky (Composición nº VII)
- “Decoración singular”- Henri Matisse (La habitación roja o Armonía en rojo)

### **Listado de lecturas para 3º de la ESO.**

En la primera sesión.

- Del libro “La palabra Encendida”, selección de textos de César Manrique e introducción de Fernando Gómez Aguilera. Editado por la Fundación César Manrique.

En la segunda sesión.

- Del libro “Tras las Obras maestras”. La novela del arte. Harvey Rochlin. Ediciones Robinbook s.l. El capítulo 25, “Guernica”(1937)- Pablo Picasso

En la tercera sesión.

- Del libro “El retrato de Dorian Gray” de Oscar Wilde, el capítulo VII.

### **Listado de lecturas para 4º de la ESO.**

En la primera sesión

- Del libro “Tras las Obras maestras”. La novela del arte. Harvey Rochlin. Ediciones Robinbook s.l. El capítulo 1, “La Mona Lisa”(1503-1506)- Leonardo Da Vinci.

En la segunda sesión.

- Del libro “El enigma de la luz”. Un viaje en el arte. Cees Nooteboom. El ojo del tiempo de Siruela. El capítulo, “Hopper revisitado”.

En la tercera sesión.

- “El enamorado de las cosas sencillas”, reportaje del PAIS SEMANAL A Miguel Milá por Anatxu Zabalbeascoa.

Existe una selección de textos de reserva, indicados para 3º y 4º de la ESO, como alternativa o por si no fuera suficiente con los ya previstos.

Han sido recogido de la “Enciclopedia del arte del siglo XX” de la editorial Salvat: 1ª selección.

Sobre movimientos artísticos:

- El Surrealismo. De 1929.
- El Constructivismo. De 1924.
- El Modernismo. De 1918.
- El Futurismo. De 1919.
- El Cubismo. De 1914.
- El Suprematismo. De 1918.

Sobre Escritos y Teorías:

- Henry Matisse: La primacía del color. De 1908.
- Kandinsky: Pintura y Música. De 1926.
- Le Corbusier: ¿Adónde ha llegado la arquitectura? De 1943.
- Le Corbusier: Los trazados reguladores. De 1923.

2ª selección.

Sobre movimientos artísticos:

- El Expresionismo. De 1913.
- El Fauvismo. De 1908.

Artículo de la época y manifiesto:

- El Suprematismo de Malevic y Manifiesto; Malevic la búsqueda de lo Absoluto. De 1915.
- Mondrian crea el Neoplasticismo y Manifiesto; Mondrian: Una forma estética purificada. De 1917.
- Marinetti introduce el puñetazo en el arte y Manifiesto; Marinetti: Manifiesto del Futurismo. De 1909.
- El Jinete Azul galopa y Manifiesto; Kandiinsky: Tres necesidades místicas. De 1911.

Artículos sobre grandes maestros y por otro lado artículos escritos por ellos:

- Chagall en busca de sí mismo y Chagall: Cómo me he convertido en pintor. De 1931.
- Sentía latir el mundo y Paul Klee ha escrito. De 1940.
- Kandinsky: Con los ojos cerrados y Kandinsky ha escrito. De 1944.
- Bonnard, Mago de la luz y Bonnard ha escrito. De 1947.
- Moore: El Alma secreta de las cosas y Moore ha escrito. De 1949.

### **Listado de lecturas para el Aula Enclave.**

Las lecturas se adaptarán a los objetivos que estén trabajando en cada momento del trimestre, con alguna relación con la Educación Plástica y Visual.

Un libro que les resulta de interés y con el que se trabaja es "Mi primer libro de ARTE". Famosas pinturas, primeras palabras. Selección de Lucy Micklethwait. Editorial Molino

Nota: Se podrán añadir lecturas a este apartado de la programación en el presente curso. Sobre todo las que se trabajarán con la materia de 2º de la ESO de Prácticas Comunicativas y Creativas.

### **APORTACIÓN DEL DEPARTAMENTO PARA LA CONSECUCIÓN DE ALGUNOS OBJETIVOS DEL PLAN DE MEJORA DEL CENTRO.**

Objetivos:

#### **1. Mejorar el clima de convivencia en aula y en el centro.**

Desde cada materia de este departamento, se velará por la aplicación y seguimiento de las normas de convivencia recogidas en el PGA, así como de las del normas de aula, del grupo con el que se trabaje.

Se tomarán en cuenta las consideraciones de la Comisión de Convivencia del Centro, en cuanto a las pautas sobre resolución de conflictos, que quedarán reflejadas en el PGA. Se contribuirá activamente a resolver los conflictos que surjan.

En relación al aula específica de Dibujo, se han elaborado unas normas para el cuidado y mantenimiento tanto de los bienes muebles como del material de uso común. Se aplicarán sanciones concretas al incumplimiento de dichas normas encaminadas a la reparación de manera individual o colectiva de los daños causados. Se ha realizado un cartel informativo que está colocado en dicha aula.

Se insistirá en el uso de la agenda escolar, considerándose como calificación negativa el no traerla a clase, al menos hasta que se considere adquirido el hábito. Se hará uso de ella como instrumento importante para la comunicación directa con la familia, en caso de que el alumno tenga una actitud negativa que impida el normal desarrollo de las clases o en otras situaciones de este tipo. También para informar del incumplimiento de plazos en la entrega de trabajos o de no realizar la tarea encomendada, así como de no traer el material específico de la materia de Educación Plástica y Visual.

En el caso de reincidencia del alumno/a, se contactará con la familia telefónicamente, bien por motivos académicos y/o actitudinales.

## **2. Mejorar la comprensión lectora en el alumnado.**

En determinadas ocasiones, se leerá un texto en alto, relativo al tema del que se trate y se realizarán actividades enfocadas a conocer si el alumnado ha sido capaz de obtener información a través de la lectura y/o haber disfrutado de la misma.

Se aplicarán actividades para trabajar la comprensión lectora con las siguientes estrategias para el desarrollo de la competencia lectora: realizar un resumen o idea principal, elaboración de esquemas para organizar la información, identificación de lo principal y lo secundario, relación de lo leído con otros temas o conocimientos, opinión y comentario de lo leído, utilización de lo leído para fines académicos, utilización de diccionarios y vocabulario específico del área.

Por otro lado, a través del Plan de Lectura del PGA, la contribución del departamento es la siguiente:

“Para contribuir al cumplimiento de este plan lector, este departamento ha realizado una selección de textos que además pretenden lograr un acercamiento al mundo del arte”.

Con el propósito, complementario, de familiarizar al alumnado con obras conocidas, en las diferentes disciplinas artísticas y en los diferentes periodos históricos. También de que puedan manejar un vocabulario más amplio en el terreno de la Plástica, lo Visual y lo Audiovisual. Un objetivo importante es el de crear la necesidad y que se produzca este acercamiento por iniciativa personal. Que este interés que puede nacer, en muchos casos, les anime a realizar visitas a exposiciones, museos y ampliar su cultura, desarrollando también la sensibilidad artística y el gusto por crear. Además de tratar de

contribuir a que el alumnado disfrute de la lectura en general y de este tipo de contenidos en particular.”

Se considera que desde esta motivación por conocer y disfrutar de diferentes aspectos del mundo del arte, con este tipo de lecturas, se mejora la comprensión lectora del alumnado. Además estableciendo debates en relación a lo leído o realizando preguntas concretas, con el fin de evaluar dicha comprensión.

### **PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y/O COMPLEMENTARIAS:**

En el primer trimestre, con el alumnado de 4º de la ESO de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se está trabajando en la realización de ilustraciones y un cartel mural en cartón para anunciar y promover la celebración de la noche de FINAOS (Finados), el 31 de Octubre. Se hace la petición desde el departamento de Geografía e Historia, del profesorado que imparte la asignatura optativa “Historia de Canarias”. También participa, en menor medida, el alumnado del aula enclave.

Con el alumnado del aula enclave se trabajará en proyectos de mural y otros. Participarán también en alguna de las actividades propuestas y/o proyectos previstos.

El alumnado de 1º de Bachillerato de Dibujo Artístico I, está trabajando en la ambientación de la biblioteca del centro, en la recreación de un acuario. También con este alumnado, se está realizando un cartel, con el alumnado de 1º de Bachillerato de Dibujo Artístico I, para REDECO. El proyecto se denomina “For the future”.

En el primer trimestre y con motivo de la celebración de las fiestas navideñas, se realizará con 1º y 3º de la ESO de Educación Plástica Visual y Audiovisual y 1º de Bachillerato de Dibujo Artístico I, la realización de vidrieras y árboles de Navidad. Éstos, preferiblemente, con material reciclado.

Con Dibujo Técnico I, se llevará a cabo también la realización de vidrieras, a partir de polígonos estrellados.

Todos estos trabajos decorarán el centro.

A lo largo del curso, con los niveles de 1º, 3º y 4º de la ESO en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual y en la optativa de Dibujo Artístico I de 1º de Bachillerato, se llevará a cabo el proyecto “Mi instituto es un museo”. Una parte de dicho proyecto se fundamentará en la obra de artistas plásticos canarios y otra parte

artistas plásticos universales, tanto figurativos como abstractos. Se realizará con la colaboración de otros departamentos del centro.

El departamento de latín ha solicitado colaboración para una actividad: realización de murales con la técnica de mosaico romano, para el 2º trimestre. Se realizará con 4º de la ESO de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Con el departamento de Biología también se trabajará de forma interdisciplinar en el proyecto del huerto ecológico, realizando la señalización del mismo y el cartel de compostaje. Se llevará a cabo con el alumnado de 4º de la ESO, de Educación Plástica Visual y Audiovisual y el alumnado de Dibujo Artístico de 1º de Bachillerato. También participará el aula enclave. Se podrá llevar a cabo a lo largo del curso.

En el segundo trimestre se trabajará en el diseño y realización de ex-libris, con técnicas de grabado, con el alumnado de 4º de la ESO, de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Con motivo de la celebración del día del libro, se realizará exposición de los ex-libris seleccionados en la biblioteca y/o alrededores.

También para el segundo trimestre y sin fecha aún prevista, se desea realizar una visita a la sala de exposiciones de “El Almacén” y al MIAC, con el alumnado de 1º de la ESO.

Durante la Semana Cultural del Centro y en otros períodos aún sin concretar, se prevee realizar murales con el alumnado de 1º y 3º de la ESO de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual y de la optativa de Dibujo Artístico I de 1º de Bachillerato, en diferentes lugares del centro, ya localizados.

El alumnado de 4º de la ESO, de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, tiene previstos el diseño y realización de tres murales homenaje a Manrique, por su centenario. Dos en el patio de abajo, cerca de las aulas de informática y medusa y otro en el pabellón. Se llevará a cabo la actividad a lo largo del primer y segundo trimestre.

En 2º de la ESO, en la materia de Prácticas Comunicativas y Creativas, se trabajará en el primer trimestre en una actividad para conmemorar el “Día de la eliminación de la violencia contra la mujer”, el próximo 25 de Noviembre. Los trabajos seleccionados se expondrán en el centro, en la semana de dicha conmemoración.

También en esta materia, con 2º de la ESO, se trabajará para conmemorar el 30 de enero, “Día de la paz y la no violencia” con ilustraciones de poemas referidos a esta temática.

Se hará también con el alumnado de 4º de la ESO de Educación Plástica Visual y Audiovisual.

Con 2º de la ESO, también se tiene previsto para conmemorar el “Día mundial del medio ambiente”, 5 de Junio, una actividad aún sin definir. Podrán participar otros niveles para conmemorar dicho día.

Se tiene prevista también una salida a una playa de la isla con 4º de la ESO de Educación Plástica Visual y Audiovisual para trabajar con las diferentes texturas de la naturaleza, con esculturas naturales y murales con “hallos” (todo aquello que se encuentra y que trae el mar). Se realizarán fotografías de este arte efímero.

El departamento contempla la posibilidad de un proyecto que implica un viaje a Madrid para visitar los museos principales con el alumnado de 1º de Bachillerato. No se ha concretado la posibilidad de llevarlo a cabo, ni fechas.

Se ha solicitado la exposición sobre El Cómic al CEP para la Semana Cultural del centro, la anterior y la posterior.

Se realizará exposición de los cómics realizados en la materia de Prácticas Comunicativas y Creativas de 2º de la ESO, a partir de leyendas canarias.

Y cabe la posibilidad de que se expongan también otro tipo de cómics realizados con el alumnado de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de otros niveles.

En relación a CINEDEFEST se impartirán conocimientos acerca del Lenguaje Cinematográfico en todos los niveles, a comienzos del segundo trimestre, para que el alumnado esté preparado para realizar cortometrajes. Se podrá trabajar a nivel interdisciplinar, con otros departamentos. Se utilizará también la página web de CINEDEFEST.

Salida para realizar una clase de paisaje en el exterior con 4º de la ESO y es posible que con Dibujo Artístico I de 1º de Bachillerato. Se realizará en el segundo trimestre.

Una visita al MIAC, por el Día Mundial de los Museos, 18 de Mayo, llegado el momento, se planteará, probablemente con 3º y/o 4º de la ESO, podrá también ir el alumnado de 1º de Bachillerato de Dibujo Artístico I.

El concurso para el Diseño de la Agenda Escolar 2019-2020, se realizará con todos los niveles de la ESO y 1º de Bachillerato. En el tercer trimestre.

Colaborar en las actividades que se oferten a lo largo del curso desde la vice-dirección o/y otros departamentos del centro, así como de instituciones, siempre y cuando sean de interés y no interfiera en el cumplimiento de la programación.

Realizar actividades que tengan que ver con la celebración de días de interés educativo que tengan relación con la materia o que inviten a trabajar alguno de los ejes transversales.

Los días de interés educativo se plantean como temas para trabajar con contenidos de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual, de todos los niveles, y de Dibujo Artístico, generalmente en el aula. En alguna ocasión se expondrán los trabajos en los pasillos o en los paneles del aula.

No con todos los días de interés educativo señalados se realizará actividad alguna, puede que solo se nombren y se haga algún comentario o se invite a que realicen algo voluntariamente.

Esta sería la relación de días de interés educativo (algunos otros están marcados en el apartado de la programación del departamento: Estrategias de trabajo en la Educación en Valores)

8 de Septiembre- Día de la Alfabetización.  
16 de Octubre- Día mundial de la alimentación.  
17 de Octubre- Día internacional para la erradicación de la pobreza.  
24 de Octubre- Día internacional de las bibliotecas.  
24 de Octubre- Día de las Naciones Unidas.  
27 de Octubre- **Día mundial del Patrimonio Audiovisual.**  
20 de Noviembre- Día mundial de la infancia.  
21 de Noviembre- Día mundial del Aire Puro.  
22 de Noviembre- **Día universal de la música.**  
25 de Noviembre- Día mundial contra el maltrato.  
1 de Diciembre- Día mundial contra el Sida.  
3 de Diciembre- Día internacional de las personas con discapacidad.  
10 de Diciembre- Día mundial de los Derechos Humanos.  
30 de Enero- Día escolar de la Paz y la no violencia.  
11 de Febrero- Día mundial del cambio climático.  
13 de Febrero- **Día del Cine.**  
8 de Marzo- Día de la mujer trabajadora.  
15 de marzo- Día internacional del consumidor.  
21 de Marzo- Día internacional para la eliminación de la discriminación racial.  
21 de Marzo- **Día de la Poesía.**  
22 de marzo- Día mundial del Agua.  
25 de marzo- Día forestal mundial.  
7 de abril- Día mundial de la salud  
22 de Abril- Día de la Tierra.  
23 de abril- **Día del Libro.**  
1 de Mayo- Día internacional de los trabajadores.  
3 de Mayo- Día mundial de la libertad de prensa.  
15 de Mayo- Día internacional de la objeción de conciencia.  
15 de mayo- Día de la familia.



18 de mayo- **Día mundial de los Museos.**  
22 de Mayo- Día internacional de la Diversidad Biológica.  
30 de mayo- Día de Canarias.  
31 de Mayo- Día mundial sin tabaco.  
5 de Junio- Día mundial del medio ambiente.  
8 de Junio- Día mundial de los océanos.  
16 de Junio- Día mundial del refugiado.

Nota: El Departamento se reserva el derecho a cambiar o anular alguna de estas actividades dependiendo de valoraciones relacionadas con los grupos participantes, las cuales tendrán que ver fundamentalmente con problemas de actitud pero que podrán ser relativas a otras cuestiones que puedan plantearse a lo largo del curso.