Programación didáctica de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales
Curso: 1º de ESO (LOMLOE) - 0/1

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
1.PAP.B1	A. El proceso creativo.	
	1.PAP.B1.SB1	Fases del proceso creativo.
	1.PAP.B1.SB2	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
	1.PAP.B1.SB3	Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
1.PAP.B2	B. El arte para entender el mundo.	
	1.PAP.B2.SB1	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
	1.PAP.B2.SB2	Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.
	1.PAP.B2.SB3	El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
1.PAP.B3	C. Experimentación con técnicas artísticas.	
	1.PAP.B3.SB1	Técnicas y medios gráfico-plásticas.
	1.PAP.B3.SB2	Técnicas y medios audiovisuales.
	4.PAP.B3.SB2	Técnicas y medios audiovisuales.
	4.PAP.B3.SB3	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.
	1.PAP.B3.SB3	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
1.PAP.B4	D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.	
	4.PAP.B4.SB1	Arte y ciencia.
	1.PAP.B4.SB1	Arte y ciencia.
	4.PAP.B4.SB2	Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
	1.PAP.B4.SB2	Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
	1.PAP.B4.SB3	Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
	4.PAP.B4.SB3	Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
	1.PAP.B4.SB4	El proyecto artístico interdisciplinar.
	4.PAP.B4.SB4	El proyecto artístico interdisciplinar.

1	**Unidad de Programación: Diseños geométricos**		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	1.PAP.B1.SB1	Fases del proceso creativo.		
	1.PAP.B1.SB3	Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.		
	1.PAP.B2.SB1	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.		
	1.PAP.B3.SB1	Técnicas y medios gráfico-plásticas.		
	1.PAP.B3.SB3	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		
	1.PAP.B4.SB1	Arte y ciencia.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE1	Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa		20	
	1.PAP.CE1.CR1	Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	33,33	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE2	Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes		10	
	1.PAP.CE2.CR1	Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.	25	MEDIA ARITMÉTICA

2	**Unidad de Programación: Taller de poliedros**		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	1.PAP.B1.SB2	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.		
	1.PAP.B2.SB1	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.		
	1.PAP.B3.SB1	Técnicas y medios gráfico-plásticas.		
	1.PAP.B3.SB3	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		
	1.PAP.B4.SB1	Arte y ciencia.		
	1.PAP.B4.SB3	Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.		
	1.PAP.B4.SB4	El proyecto artístico interdisciplinar.		
	4.PAP.B4.SB1	Arte y ciencia.		
	4.PAP.B4.SB3	Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE3	Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo		30	
	1.PAP.CE3.CR2	Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE4	Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad		20	
	1.PAP.CE4.CR1	Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE5	Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal		20	
	1.PAP.CE5.CR2	Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	50	MEDIA ARITMÉTICA

3	**Unidad de Programación: La escultura móvil. Calder**		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	1.PAP.B1.SB2	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.		
	1.PAP.B1.SB3	Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.		
	1.PAP.B2.SB1	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.		
	1.PAP.B3.SB1	Técnicas y medios gráfico-plásticas.		
	1.PAP.B3.SB3	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE1	Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa		20	
	1.PAP.CE1.CR1	Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	33,33	MEDIA ARITMÉTICA
	1.PAP.CE1.CR2	Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	33,33	MEDIA ARITMÉTICA
	1.PAP.CE1.CR3	Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	33,33	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE4	Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad		20	
	1.PAP.CE4.CR2	Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	60	MEDIA ARITMÉTICA

4	**Unidad de Programación: Mascaras creativas**		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	1.PAP.B1.SB1	Fases del proceso creativo.		
	1.PAP.B1.SB2	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.		
	1.PAP.B1.SB3	Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.		
	1.PAP.B2.SB1	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.		
	1.PAP.B2.SB2	Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.		
	1.PAP.B3.SB1	Técnicas y medios gráfico-plásticas.		
	1.PAP.B3.SB3	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		
	1.PAP.B4.SB3	Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.		
	1.PAP.B4.SB4	El proyecto artístico interdisciplinar.		

Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE2	Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes		10	
	1.PAP.CE2.CR1	Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.	25	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE3	Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo		30	
	1.PAP.CE3.CR3	Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	20	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE5	Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal		20	
	1.PAP.CE5.CR1	Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	50	MEDIA ARITMÉTICA

5	**Unidad de Programación: Caligramas. El arte de escribir dibujando**		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	1.PAP.B1.SB1	Fases del proceso creativo.		
	1.PAP.B1.SB2	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.		
	1.PAP.B2.SB1	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.		
	1.PAP.B2.SB3	El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.		
	1.PAP.B3.SB1	Técnicas y medios gráfico-plásticas.		
	1.PAP.B4.SB4	El proyecto artístico interdisciplinar.		
	4.PAP.B4.SB2	Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.		
	4.PAP.B4.SB3	Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE3	Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo		30	
	1.PAP.CE3.CR2	Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	40	MEDIA ARITMÉTICA
	1.PAP.CE3.CR3	Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	20	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE5	Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal		20	
	1.PAP.CE5.CR1	Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	50	MEDIA ARITMÉTICA

6	**Unidad de Programación: La imagen en movimiento**		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	1.PAP.B1.SB2	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.		
	1.PAP.B1.SB3	Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.		
	1.PAP.B2.SB1	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.		
	1.PAP.B2.SB2	Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.		
	1.PAP.B2.SB3	El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.		
	1.PAP.B3.SB1	Técnicas y medios gráfico-plásticas.		
	1.PAP.B4.SB2	Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE3	Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo		30	
	1.PAP.CE3.CR2	Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE4	Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad		20	
	1.PAP.CE4.CR1	Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	40	MEDIA ARITMÉTICA
	1.PAP.CE4.CR2	Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	60	MEDIA ARITMÉTICA

7	**Unidad de Programación: Collage y arte**		Final	
	Saberes básicos:			
	1.PAP.B1.SB2	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.		
	1.PAP.B2.SB1	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.		
	1.PAP.B3.SB1	Técnicas y medios gráfico-plásticas.		
	1.PAP.B3.SB3	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		
	1.PAP.B4.SB1	Arte y ciencia.		
	1.PAP.B4.SB3	Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.		
	1.PAP.B4.SB4	El proyecto artístico interdisciplinar.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE2	Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes		10	
	1.PAP.CE2.CR2	Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	75	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE3	Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo		30	
	1.PAP.CE3.CR1	Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE4	Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad		20	
	1.PAP.CE4.CR2	Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	60	MEDIA ARITMÉTICA

8	**Unidad de Programación: Tampografía: Taller de ilustración y creación de histórias**		Final	
	Saberes básicos:			
	1.PAP.B1.SB1	Fases del proceso creativo.		
	1.PAP.B1.SB2	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.		
	1.PAP.B1.SB3	Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.		
	1.PAP.B2.SB2	Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.		
	1.PAP.B2.SB3	El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.		
	1.PAP.B4.SB1	Arte y ciencia.		
	4.PAP.B3.SB3	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		

Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE3	Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo		30	
	1.PAP.CE3.CR2	Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	40	MEDIA ARITMÉTICA

Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE4	Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad		20	
	1.PAP.CE4.CR1	Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	40	MEDIA ARITMÉTICA

9	**Unidad de Programación: Las culturas antiguas y el mosaico**		Final	
	Saberes básicos:			
	1.PAP.B1.SB1	Fases del proceso creativo.		
	1.PAP.B1.SB2	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.		
	1.PAP.B2.SB1	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.		
	1.PAP.B2.SB2	Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.		
	1.PAP.B2.SB3	El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.		
	1.PAP.B3.SB1	Técnicas y medios gráfico-plásticas.		
	1.PAP.B3.SB3	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		
	1.PAP.B4.SB2	Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.		
	1.PAP.B4.SB4	El proyecto artístico interdisciplinar.		

Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE3	Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo		30	
	1.PAP.CE3.CR1	Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.	40	MEDIA ARITMÉTICA
	1.PAP.CE3.CR3	Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	20	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.PAP.CE5	Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal		20	
	1.PAP.CE5.CR2	Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	50	MEDIA ARITMÉTICA

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.EPVA.B1	A. Patrimonio artístico y cultural.	
	2.EPVA.B1.SB1	Los géneros artísticos.
	2.EPVA.B1.SB2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
	2.EPVA.B1.SB3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.EPVA.B2	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	
	2.EPVA.B2.SB1	El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
	2.EPVA.B2.SB2	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
	2.EPVA.B2.SB3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
	2.EPVA.B2.SB4	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
	2.EPVA.B2.SB5	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
	2.EPVA.B2.SB6	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.EPVA.B3	C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	
	2.EPVA.B3.SB1	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
	2.EPVA.B3.SB4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
	2.EPVA.B3.SB5	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.
	2.EPVA.B3.SB2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
	2.EPVA.B3.SB3	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.
	2.EPVA.B3.SB6	Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.
	2.EPVA.B3.SB7	El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.EPVA.B4	D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	
	2.EPVA.B4.SB4	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
	2.EPVA.B4.SB1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
	2.EPVA.B4.SB5	Edición digital de la imagen fija y en movimiento.
	2.EPVA.B4.SB2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
	2.EPVA.B4.SB6	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
	2.EPVA.B4.SB3	La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.

1	Unidad de Programación: UP. 1 Los elementos básicos de la expresión plástica			Final
	Saberes básicos:			
	2.EPVA.B2.SB1	El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.		
	2.EPVA.B2.SB2	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.		
	2.EPVA.B2.SB3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.		
	2.EPVA.B3.SB4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.		5	
	2.EPVA.CE1.CR2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.		5	
	2.EPVA.CE2.CR2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.		30	
	2.EPVA.CE5.CR1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.EPVA.CE5.CR2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.		20	
	2.EPVA.CE6.CR2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	70	MEDIA ARITMÉTICA

2	**Unidad de Programación: UP. 2 El lenguaje y la comunicación visual**		Final	
	Saberes básicos:			
	2.EPVA.B1.SB2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.		
	2.EPVA.B3.SB4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.		
	2.EPVA.B4.SB1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.		
	2.EPVA.B4.SB2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.		5	
	2.EPVA.CE1.CR1	Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.		5	
	2.EPVA.CE2.CR1	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE3	Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.		5	
	2.EPVA.CE3.CR1	Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario proprio.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.		30	
	2.EPVA.CE5.CR2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE7	Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.		5	
	2.EPVA.CE7.CR1	Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	100	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.		5	
	2.EPVA.CE8.CR1	Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	20	MEDIA ARITMÉTICA

3	Unidad de Programación: UP. 3 La composición bidimensional			Final	
	Saberes básicos:				
	2.EPVA.B1.SB2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
	2.EPVA.B2.SB4	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.			
	2.EPVA.B2.SB5	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.			
	2.EPVA.B3.SB4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.			5	
	2.EPVA.CE2.CR2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.		50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.			25	
	2.EPVA.CE4.CR2	Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.		50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.			20	
	2.EPVA.CE6.CR2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.		70	MEDIA ARITMÉTICA

4	**Unidad de Programación: UP. 4 Trazados geométricos y diseño**		Final	
	Saberes básicos:			
	2.EPVA.B1.SB3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.		
	2.EPVA.B3.SB1	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.		
	2.EPVA.B3.SB3	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.		5	
	2.EPVA.CE1.CR2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.		30	
	2.EPVA.CE5.CR2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.		20	
	2.EPVA.CE6.CR2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	70	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE7	Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.		5	
	2.EPVA.CE7.CR1	Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	100	MEDIA ARITMÉTICA

5	**Unidad de Programación: UP. 5 La luz como elemento formal y expresivo**			Final	
	Saberes básicos:				
	2.EPVA.B1.SB2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
	2.EPVA.B2.SB6	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.			
	2.EPVA.B3.SB2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.			
	2.EPVA.B3.SB4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE3	Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.			5	
	2.EPVA.CE3.CR1	Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario proprio.		60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.			25	
	2.EPVA.CE4.CR1	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.		50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.			30	
	2.EPVA.CE5.CR1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.		50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.EPVA.CE5.CR2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.		50	MEDIA ARITMÉTICA

6	**Unidad de Programación: UP. 6 Imagen fija y en movimiento**		Final	
	Saberes básicos:			
	2.EPVA.B1.SB2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.		
	2.EPVA.B3.SB2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.		
	2.EPVA.B4.SB4	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE3	Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.		5	
	2.EPVA.CE3.CR2	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.		20	
	2.EPVA.CE6.CR1	Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	30	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.EPVA.CE8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.		5	
	2.EPVA.CE8.CR2	Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	60	MEDIA ARITMÉTICA
	2.EPVA.CE8.CR3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	20	MEDIA ARITMÉTICA

1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

El resultado de la evaluación del alumnado en forma de calificación se obtendrá del análisis de los criterios de evaluación y, más concretamente, de la calificación de las tareas establecidas en cada situación de aprendizaje para la consecución de las competencias específicas de la materia y de las competencias clave del perfil de salida. Para ello se emplearán **5 niveles de desempeño** que se especifican en la siguiente tabla:

Nivel I: No iniciado (NI). El desempeño es muy deficiente o no se ha iniciado. El alumno/a muestra graves carencias en términos de conocimientos, orden, claridad y destrezas (argumentativas, de análisis, creativas y procedimentales) que le conducen a la no consecución de los objetivos, los criterios de evaluación y las competencias requeridas para alcanzar el aprobado en la asignatura.

Nivel II: **En proceso** (EP). El desempeño es insuficiente. El alumno/a muestra bastantes imprecisiones y carencias en relación al trabajo diario, así como en términos de desarrollo de producciones plásticas, de experimentación con diferentes técnicas y análisis de conceptos básicos por lo que no ha adquirido los requisitos mínimos que se le exigen en objetivos, criterios de evaluación y competencias para obtener el aprobado en la asignatura.

Nivel III: **Conseguido** (C). El desempeño del alumno/a es bueno. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas plásticas visuales y audiovisuales se ha conseguido de una forma básica, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas.

Nivel IV: relevante (R). El desempeño del alumno es notable. Maneja con autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas plásticas visuales y audiovisuales, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas es notable, mostrando intencionalidad creativa, claridad y orden.

Nivel V: **excelente** (E). El desempeño del alumno es sobresaliente. Maneja con gran autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas plásticas visuales y audiovisuales, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas es excelente, mostrando creatividad, claridad y orden.

Cuando no se alcance el aprobado o cuando el nivel de logro global corresponda a un aprobado bajo se indicará al alumnado los criterios de evaluación y los saberes básicos que debe recuperar, para lo cual se establecerán los procedimientos e instrumentos de evaluación que deberán desarrollar para lograr un nivel de desempeño adecuado. Aquellos alumnos que no logren obtener una calificación positiva en una evaluación recibirán un Plan de Trabajo en el que se propondrán actividades a realizar al inicio de la siguiente evaluación.

2. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO CON MATERIAS NO SUPERADAS DEL CURSO ANTERIOR

- El alumnado que curse 2º ESO y que tenga pendiente Proyectos de artes plásticas y visuales de 1º ESO, deberá atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento, y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca, pudiendo ser informado y supervisado por el profesor/a correspondiente de EPVA de 2º ESO. El proceso de recuperación será transmitido a sus tutores/as durante el comienzo del curso escolar, así como a los interesados/as y a las familias. El proceso podrá consistir en una prueba objetiva y/o en trabajos a presentar por el alumno/a. La evaluación se llevará a cabo por el Departamento o por el profesor/a correspondiente de EPVA de 2º ESO.

- El alumnado que curse 3º y que tenga pendiente EPVA de 2º o Proyectos de artes plásticas y visuales de 1º ESO, deberá atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento, y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca, pudiendo ser informado y supervisado por el profesor/a correspondiente de EPVA de 3º ESO. El proceso de recuperación será transmitido a sus tutores/as durante el comienzo del curso escolar, así como a los interesados/as y a las familias. El proceso podrá consistir en una prueba objetiva y/o en trabajos a presentar por el alumno/a. La evaluación se llevará a cabo por el Departamento o por el profesor/a correspondiente de EPVA de 2º ESO.

- El alumnado que curse 4º ESO y que tenga pendiente EPVA de 2º o 3º ESO o Proyectos de artes plásticas y visuales de 1º ESO, deberá atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento, y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca. El proceso de recuperación será informado por el profesorado del Departamento y, en el caso de que no cursen materias del Departamento, será transmitido a los tutores/as de 4º ESO durante el comienzo del curso escolar, así como a los interesados/as y a las familias. El proceso consistirá en la realización de una serie de trabajos a presentar por el alumno. La evaluación se llevará a cabo por el Departamento.

3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

Para favorecer la adquisición de un adecuado nivel de desempeño se emplearán procedimientos e instrumentos de evaluación variados (pruebas escritas, observación en clase, debates, exposiciones orales, trabajos individuales, trabajos colaborativos¿) que se adapten lo mejor posible al tipo de criterio de evaluación y de saber básico que se pretende evaluar.

Como actividades que serán evaluadas dentro de las situaciones de aprendizaje se podrán plantear las siguientes:

- Test o cuestionario inicial que servirá de punto de partida.
- Debates.
- Trabajos individuales del alumnado.
- Trabajos grupales del alumnado.
- Cuaderno de trabajo del alumnado.
- Trabajo diario del alumnado en clase.

Como instrumentos de evaluación se podrán incluir en las situaciones de aprendizaje los siguientes:

- Rúbrica de evaluación del cuaderno de trabajo del alumnado.
- Rúbrica de observación del trabajo diario del alumnado y de la participación en debates.
- Rúbricas de evaluación de los cuestionarios.
- Rúbricas de evaluación de los trabajos tanto grupales como individuales, incluyendo escalas del nivel alcanzado en cada competencia específica por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.
- Escalas de participación en trabajos cooperativos.
- Escalas del nivel alcanzado en cada competencia clave por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.

4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y MEDIDAS DE INCLUSIÓN

Las características metodológicas que se establecen se concretan con carácter general en:

- Generar un ambiente propicio en el aula.
- Utilizar estrategias participativas.
- Motivar hacia el objeto de aprendizaje.
- Favorecer la autonomía del aprendizaje.
- Potenciar el uso de fuentes de información diversas.
- Utilizar las Tecnologías digitales como herramientas de aprendizaje.
- Favorecer la comunicación de lo aprendido.
- Utilizar la evaluación formativa.
- Impulsar la funcionalidad de lo aprendido.

Además, en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje tendremos en cuenta las siguientes consideraciones sobre la materia:

- El planteamiento de la materia es eminentemente práctico, por eso todos los saberes se trabajarán a través de actividades: de análisis de ejemplos que refuercen los contenidos o de creación y producción artística (más o menos guiada). Todas las actividades que se solicitan deben ir acompañadas de una producción oral o escrita en la que el alumnado recoja la experiencia (puede hacer referencia al proceso, al resultado, a la relación con sus experiencias¿). De este modo se contribuirá al desarrollo de la reflexión crítica y de la responsabilidad por parte del alumnado.

- De cara a transmitir la importancia del proceso es conveniente que los alumnos o las alumnas cuenten con un cuaderno a modo de portfolio en el que registren el desarrollo de las tareas que realizan, recogiendo pruebas, diferentes planteamientos, posibles alternativas¿ se trata de hacerles ver que recoger este proceso va a contribuir a que sus propuestas finales estén más justificadas.

- Es fundamental que antes de enfrentarse a las diversas situaciones de aprendizaje planteadas los alumnos o las alumnas tengan claro qué se les está pidiendo, qué se espera de ellos y cómo se les va a evaluar. Esta es una forma de potenciar su seguridad en lo que están haciendo y contribuir al desarrollo de su autonomía.

- La temática de las diferentes producciones o análisis y observaciones será cercana al entorno y realidad cotidiana o a temas que les causen interés a nuestros alumnos y alumnas. Conviene que a través de estas situaciones de aprendizaje el alumnado pueda manifestar su propia identidad y establecer un diálogo con determinadas problemáticas sociales y culturales, donde presente un posicionamiento crítico.

- En cuanto al trabajo individual o cooperativo, la materia va a requerir de los dos para desarrollar por completo sus saberes y adquirir las competencias específicas. El trabajo en pequeños grupos es muy bueno para obtener la colaboración del alumnado y obtener interacciones que enriquezcan el proceso, lo que tiene un impacto muy positivo en el aprendizaje. No obstante, habrá situaciones de aprendizaje particulares en las que sea necesaria una práctica individual que contribuya a que todos los alumnos o todas las alumnas experimenten enfrentarse un ¿problema¿ por ellos mismos o por ellas mismas para que sean conscientes de sus fortalezas y debilidades.

· **Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**

Las aulas de Plástica pueden organizarse colocando las mesas en grupos de cuatro o dos, de esta forma se favorece el trabajo en grupo y colaborativo, a la vez que permite la figura del alumno o alumna tutor/a. Así, el espacio permite atender una parte experimental, pero también una actividad expositiva y reflexiva en torno a las producciones del alumnado, y facilita la interacción y la participación de los alumnos y las alumnas en los procesos de trabajo, evitando la exclusión.

La distribución de los tiempos es tan importante como la organización y la elección del espacio dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y cooperativo. Así pues, el profesorado, como guía conductor de toda propuesta de trabajo o proyecto que se plantee, establecerá previamente las necesidades materiales y de organización del aula, y, además, determinará unos tiempos y unos recursos, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que es necesario un cierto margen de flexibilidad.

· **Materiales y recursos didácticos**

En lo que respecta a los recursos disponibles, es interesante impulsar el reciclaje y trabajar sobre el uso adecuado de los materiales atendiendo a su toxicidad.

En cada situación de aprendizaje se incluirán los materiales y recursos didácticos necesarios, teniendo siempre en cuenta que los materiales curriculares y recursos didácticos serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

· **Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.**

El diseño de la secuencia de actividades y las estrategias metodológicas empleadas serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Algunas estrategias aplicadas a esta Programación Didáctica son:

Proporcionar múltiples formas de representación.

- Antes del inicio de un nuevo concepto trabajar, a priori, conceptos previos esenciales.
- Se destacan los elementos/ideas clave con organizadores gráficos, mapas conceptuales, esquemas para subrayar sus relaciones.
- Se proporcionan situaciones para practicar la generalización y transferencia de los aprendizajes.
- Se facilitan situaciones para revisar y poner a prueba las ideas principales y los vínculos entre ellas.

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.

- Producción en múltiples medios, visuales y audiovisuales.
- Utilización de apoyos graduales para mejorar el desempeño.

Proporcionar múltiples formas de implicación.

- Proporcionar opciones de elección de contenidos y temáticas.
- Empleo de fuentes de información diversas.
- Utilizar la auto-reflexión, fomentando aprendizajes significativos.
- Personalización y contextualización de tareas a la vida real, a sus intereses, a su cultura juvenil, a su entorno cultural.
- Diseño de tareas y actividades referidas a prácticas sociales reales, que sean y comunicables, relevantes.
- Aprendizaje cooperativo.

Además, vamos a tener en cuenta las siguientes pautas de actuación en el **tratamiento de la inclusión educativa**:

a) Al inicio del curso escolar.

Se consultará con el Departamento de Orientación para conocer si existen dificultades con algún alumno/a respecto a:

- Expresión oral, escrita y gráfico-plástica.
- La capacidad de abstracción.
- La correcta utilización y valoración de las fuentes de información.
- El dominio de las Técnicas de Estudio más elementales.

b) Durante el curso escolar.

Las medidas ordinarias que se contemplan son:

- En cuanto a tareas establecidas en las situaciones de aprendizaje: incluir posibilidades de ampliación para alumnos/as con un ritmo más avanzado o de refuerzo para el alumnado que lo requiera.
- En cuanto a la metodología: realizando agrupamientos de alumnos diversos, utilizando métodos de aprendizaje cooperativo, favoreciendo la participación del alumnado en las actividades propuestas.
- Planes de Trabajo Individualizados.
- Las adaptaciones y modificaciones que sean necesarias llevar a cabo en el aula para garantizar el acceso al currículo y la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
3.EPVA.B1	A. Patrimonio artístico y cultural.	
	3.EPVA.B1.SB1	Los géneros artísticos.
	3.EPVA.B1.SB2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
	3.EPVA.B1.SB3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
3.EPVA.B2	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	
	3.EPVA.B2.SB1	El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
	3.EPVA.B2.SB2	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
	3.EPVA.B2.SB3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
	3.EPVA.B2.SB4	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
	3.EPVA.B2.SB5	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
	3.EPVA.B2.SB6	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
3.EPVA.B3	C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	
	3.EPVA.B3.SB1	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
	3.EPVA.B3.SB4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
	3.EPVA.B3.SB5	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.
	3.EPVA.B3.SB2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
	3.EPVA.B3.SB3	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.
	3.EPVA.B3.SB6	Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.
	3.EPVA.B3.SB7	El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
3.EPVA.B4	D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	
	3.EPVA.B4.SB4	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
	3.EPVA.B4.SB1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
	3.EPVA.B4.SB5	Edición digital de la imagen fija y en movimiento.
	3.EPVA.B4.SB2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
	3.EPVA.B4.SB6	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
	3.EPVA.B4.SB3	La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.

1	Unidad de Programación: UP.1 Percepción visual y composición			Final
	Saberes básicos:			
	3.EPVA.B1.SB1	Los géneros artísticos.		
	3.EPVA.B1.SB2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.		
	3.EPVA.B1.SB3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.		
	3.EPVA.B2.SB4	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.		
	3.EPVA.B2.SB5	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.		
	3.EPVA.B3.SB2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.		
	3.EPVA.B3.SB3	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.		
	3.EPVA.B3.SB4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.		
	3.EPVA.B3.SB7	El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.		5	
	3.EPVA.CE1.CR2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.		5	
	3.EPVA.CE2.CR2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.		30	
	3.EPVA.CE5.CR1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	50	MEDIA ARITMÉTICA
	3.EPVA.CE5.CR2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.		20	
	3.EPVA.CE6.CR2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	60	MEDIA ARITMÉTICA

2	Unidad de Programación: UP. 2 Representación del espacio			Final	
	Saberes básicos:				
	3.EPVA.B1.SB2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
	3.EPVA.B3.SB4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.			
	3.EPVA.B3.SB6	Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.			25	
	3.EPVA.CE4.CR1	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.		50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.			30	
	3.EPVA.CE5.CR2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.		50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.			20	
	3.EPVA.CE6.CR2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.		60	MEDIA ARITMÉTICA

3	Unidad de Programación: UP. 3 Geometría, volumen y diseño		Final	
	Saberes básicos:			
	3.EPVA.B1.SB3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.		
	3.EPVA.B2.SB6	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.		
	3.EPVA.B3.SB3	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.		
	3.EPVA.B3.SB5	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.		
	3.EPVA.B3.SB6	Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.		5	
	3.EPVA.CE1.CR2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE7	Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.		5	
	3.EPVA.CE7.CR1	Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	100	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.		5	
	3.EPVA.CE8.CR3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	20	MEDIA ARITMÉTICA

4	Unidad de Programación: UP. 4 La luz como elemento configurador y expresivo		Final	
	Saberes básicos:			
	3.EPVA.B1.SB2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.		
	3.EPVA.B2.SB6	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.		
	3.EPVA.B3.SB4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.		5	
	3.EPVA.CE1.CR2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.		5	
	3.EPVA.CE2.CR2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.		25	
	3.EPVA.CE4.CR2	Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.		30	
	3.EPVA.CE5.CR2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	50	MEDIA ARITMÉTICA

5	**Unidad de Programación: UP. 5 Mensajes visuales y audiovisuales**		Final	
	Saberes básicos:			
	3.EPVA.B1.SB2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.		
	3.EPVA.B4.SB1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.		
	3.EPVA.B4.SB2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.		
	3.EPVA.B4.SB3	La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.		
	3.EPVA.B4.SB4	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.		
	3.EPVA.B4.SB5	Edición digital de la imagen fija y en movimiento.		
	3.EPVA.B4.SB6	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE1	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.		5	
	3.EPVA.CE1.CR1	Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.		5	
	3.EPVA.CE2.CR1	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	40	MEDIA ARITMÉTICA
	3.EPVA.CE2.CR2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE3	Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.		5	
	3.EPVA.CE3.CR1	Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario proprio.	60	MEDIA ARITMÉTICA
	3.EPVA.CE3.CR2	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.		30	
	3.EPVA.CE5.CR2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.		20	
	3.EPVA.CE6.CR1	Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
3.EPVA.CE8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.		5	
	3.EPVA.CE8.CR1	Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	20	MEDIA ARITMÉTICA
	3.EPVA.CE8.CR2	Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	60	MEDIA ARITMÉTICA
	3.EPVA.CE8.CR3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	20	MEDIA ARITMÉTICA

1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

El resultado de la evaluación del alumnado en forma de calificación se obtendrá del análisis de los criterios de evaluación y, más concretamente, de la calificación de las tareas establecidas en cada situación de aprendizaje para la consecución de las competencias específicas de la materia y de las competencias clave del perfil de salida. Para ello se emplearán **5 niveles de desempeño** que se especifican en la siguiente tabla:

Nivel I: No iniciado (NI). El desempeño es muy deficiente o no se ha iniciado. El alumno/a muestra graves carencias en términos de conocimientos, orden, claridad y destrezas (argumentativas, de análisis, creativas y procedimentales) que le conducen a la no consecución de los objetivos, los criterios de evaluación y las competencias requeridas para alcanzar el aprobado en la asignatura.

Nivel II: **En proceso** (EP). El desempeño es insuficiente. El alumno/a muestra bastantes imprecisiones y carencias en relación al trabajo diario, así como en términos de desarrollo de producciones plásticas, de experimentación con diferentes técnicas y análisis de conceptos básicos por lo que no ha adquirido los requisitos mínimos que se le exigen en objetivos, criterios de evaluación y competencias para obtener el aprobado en la asignatura.

Nivel III: **Conseguido** (C). El desempeño del alumno/a es bueno. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas plásticas visuales y audiovisuales se ha conseguido de una forma básica, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas.

Nivel IV: relevante (R). El desempeño del alumno es notable. Maneja con autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas plásticas visuales y audiovisuales, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas es notable, mostrando intencionalidad creativa, claridad y orden.

Nivel V: **excelente** (E). El desempeño del alumno es sobresaliente. Maneja con gran autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas plásticas visuales y audiovisuales, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas es excelente, mostrando creatividad, claridad y orden.

Cuando no se alcance el aprobado o cuando el nivel de logro global corresponda a un aprobado bajo se indicará al alumnado los criterios de evaluación y los saberes básicos que debe recuperar, para lo cual se establecerán los procedimientos e instrumentos de evaluación que deberán desarrollar para lograr un nivel de desempeño adecuado. Aquellos alumnos que no logren obtener una calificación positiva en una evaluación recibirán un Plan de Trabajo en el que se propondrán actividades a realizar al inicio de la siguiente evaluación.

2. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO CON MATERIAS NO SUPERADAS DEL CURSO ANTERIOR

- El alumnado que curse 2º ESO y que tenga pendiente Proyectos de artes plásticas y visuales de 1º ESO, deberá atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento, y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca, pudiendo ser informado y supervisado por el profesor/a correspondiente de EPVA de 2º ESO. El proceso de recuperación será transmitido a sus tutores/as durante el comienzo del curso escolar, así como a los interesados/as y a las familias. El proceso podrá consistir en una prueba objetiva y/o en trabajos a presentar por el alumno/a. La evaluación se llevará a cabo por el Departamento o por el profesor/a correspondiente de EPVA de 2º ESO.

- El alumnado que curse 3º y que tenga pendiente EPVA de 2º o Proyectos de artes plásticas y visuales de 1º ESO, deberá atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento, y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca, pudiendo ser informado y supervisado por el profesor/a correspondiente de EPVA de 3º ESO. El proceso de recuperación será transmitido a sus tutores/as durante el comienzo del curso escolar, así como a los interesados/as y a las familias. El proceso podrá consistir en una prueba objetiva y/o en trabajos a presentar por el alumno/a. La evaluación se llevará a cabo por el Departamento o por el profesor/a correspondiente de EPVA de 2º ESO.

- El alumnado que curse 4º ESO y que tenga pendiente EPVA de 2º o 3º ESO o Proyectos de artes plásticas y visuales de 1º ESO, deberá atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento, y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca. El proceso de recuperación será informado por el profesorado del Departamento y, en el caso de que no cursen materias del Departamento, será transmitido a los tutores/as de 4º ESO durante el comienzo del curso escolar, así como a los interesados/as y a las familias. El proceso consistirá en la realización de una serie de trabajos a presentar por el alumno. La evaluación se llevará a cabo por el Departamento.

3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

Para favorecer la adquisición de un adecuado nivel de desempeño se emplearán procedimientos e instrumentos de evaluación variados (pruebas escritas, observación en clase, debates, exposiciones orales, trabajos individuales, trabajos colaborativos¿) que se adapten lo mejor posible al tipo de criterio de evaluación y de saber básico que se pretende evaluar.

Como actividades que serán evaluadas dentro de las situaciones de aprendizaje se podrán plantear las siguientes:

- Test o cuestionario inicial que servirá de punto de partida.
- Debates.
- Trabajos individuales del alumnado.
- Trabajos grupales del alumnado.
- Cuaderno de trabajo del alumnado.
- Trabajo diario del alumnado en clase.

Como instrumentos de evaluación se podrán incluir en las situaciones de aprendizaje los siguientes:

- Rúbrica de evaluación del cuaderno de trabajo del alumnado.
- Rúbrica de observación del trabajo diario del alumnado y de la participación en debates.
- Rúbricas de evaluación de los cuestionarios.
- Rúbricas de evaluación de los trabajos tanto grupales como individuales, incluyendo escalas del nivel alcanzado en cada competencia específica por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.
- Escalas de participación en trabajos cooperativos.
- Escalas del nivel alcanzado en cada competencia clave por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.

4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y MEDIDAS DE INCLUSIÓN

Las características metodológicas que se establecen se concretan con carácter general en:

- Generar un ambiente propicio en el aula.
- Utilizar estrategias participativas.
- Motivar hacia el objeto de aprendizaje.
- Favorecer la autonomía del aprendizaje.
- Potenciar el uso de fuentes de información diversas.
- Utilizar las Tecnologías digitales como herramientas de aprendizaje.
- Favorecer la comunicación de lo aprendido.
- Utilizar la evaluación formativa.
- Impulsar la funcionalidad de lo aprendido.

Además, en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje tendremos en cuenta las siguientes consideraciones sobre la materia:

- El planteamiento de la materia es eminentemente práctico, por eso todos los saberes se trabajarán a través de actividades: de análisis de ejemplos que refuercen los contenidos o de creación y producción artística (más o menos guiada). Todas las actividades que se solicitan deben ir acompañadas de una producción oral o escrita en la que el alumnado recoja la experiencia (puede hacer referencia al proceso, al resultado, a la relación con sus experiencias¿). De este modo se contribuirá al desarrollo de la reflexión crítica y de la responsabilidad por parte del alumnado.

- De cara a transmitir la importancia del proceso es conveniente que los alumnos o las alumnas cuenten con un cuaderno a modo de portfolio en el que registren el desarrollo de las tareas que realizan, recogiendo pruebas, diferentes planteamientos, posibles alternativas¿ se trata de hacerles ver que recoger este proceso va a contribuir a que sus propuestas finales estén más justificadas.

- Es fundamental que antes de enfrentarse a las diversas situaciones de aprendizaje planteadas los alumnos o las alumnas tengan claro qué se les está pidiendo, qué se espera de ellos y cómo se les va a evaluar. Esta es una forma de potenciar su seguridad en lo que están haciendo y contribuir al desarrollo de su autonomía.

- La temática de las diferentes producciones o análisis y observaciones será cercana al entorno y realidad cotidiana o a temas que les causen interés a nuestros alumnos y alumnas. Conviene que a través de estas situaciones de aprendizaje el alumnado pueda manifestar su propia identidad y establecer un diálogo con determinadas problemáticas sociales y culturales, donde presente un posicionamiento crítico.

- En cuanto al trabajo individual o cooperativo, la materia va a requerir de los dos para desarrollar por completo sus saberes y adquirir las competencias específicas. El trabajo en pequeños grupos es muy bueno para obtener la colaboración del alumnado y obtener interacciones que enriquezcan el proceso, lo que tiene un impacto muy positivo en el aprendizaje. No obstante, habrá situaciones de aprendizaje particulares en las que sea necesaria una práctica individual que contribuya a que todos los alumnos o todas las alumnas experimenten enfrentarse un ¿problema¿ por ellos mismos o por ellas mismas para que sean conscientes de sus fortalezas y debilidades.

· **Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**

Las aulas de Plástica pueden organizarse colocando las mesas en grupos de cuatro o dos, de esta forma se favorece el trabajo en grupo y colaborativo, a la vez que permite la figura del alumno o alumna tutor/a. Así, el espacio permite atender una parte experimental, pero también una actividad expositiva y reflexiva en torno a las producciones del alumnado, y facilita la interacción y la participación de los alumnos y las alumnas en los procesos de trabajo, evitando la exclusión.

La distribución de los tiempos es tan importante como la organización y la elección del espacio dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y cooperativo. Así pues, el profesorado, como guía conductor de toda propuesta de trabajo o proyecto que se plantee, establecerá previamente las necesidades materiales y de organización del aula, y, además, determinará unos tiempos y unos recursos, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que es necesario un cierto margen de flexibilidad.

· **Materiales y recursos didácticos**

En lo que respecta a los recursos disponibles, es interesante impulsar el reciclaje y trabajar sobre el uso adecuado de los materiales atendiendo a su toxicidad.

En cada situación de aprendizaje se incluirán los materiales y recursos didácticos necesarios, teniendo siempre en cuenta que los materiales curriculares y recursos didácticos serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

· **Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.**

El diseño de la secuencia de actividades y las estrategias metodológicas empleadas serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Algunas estrategias aplicadas a esta Programación Didáctica son:

Proporcionar múltiples formas de representación.

- Antes del inicio de un nuevo concepto trabajar, a priori, conceptos previos esenciales.
- Se destacan los elementos/ideas clave con organizadores gráficos, mapas conceptuales, esquemas para subrayar sus relaciones.
- Se proporcionan situaciones para practicar la generalización y transferencia de los aprendizajes.
- Se facilitan situaciones para revisar y poner a prueba las ideas principales y los vínculos entre ellas.

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.

- Producción en múltiples medios, visuales y audiovisuales.
- Utilización de apoyos graduales para mejorar el desempeño.

Proporcionar múltiples formas de implicación.

- Proporcionar opciones de elección de contenidos y temáticas.
- Empleo de fuentes de información diversas.
- Utilizar la auto-reflexión, fomentando aprendizajes significativos.
- Personalización y contextualización de tareas a la vida real, a sus intereses, a su cultura juvenil, a su entorno cultural.
- Diseño de tareas y actividades referidas a prácticas sociales reales, que sean y comunicables, relevantes.
- Aprendizaje cooperativo.

Además, vamos a tener en cuenta las siguientes pautas de actuación en el **tratamiento de la inclusión educativa**:

a) Al inicio del curso escolar.

Se consultará con el Departamento de Orientación para conocer si existen dificultades con algún alumno/a respecto a:

- Expresión oral, escrita y gráfico-plástica.
- La capacidad de abstracción.
- La correcta utilización y valoración de las fuentes de información.
- El dominio de las Técnicas de Estudio más elementales.

b) Durante el curso escolar.

Las medidas ordinarias que se contemplan son:

- En cuanto a tareas establecidas en las situaciones de aprendizaje: incluir posibilidades de ampliación para alumnos/as con un ritmo más avanzado o de refuerzo para el alumnado que lo requiera.
- En cuanto a la metodología: realizando agrupamientos de alumnos diversos, utilizando métodos de aprendizaje cooperativo, favoreciendo la participación del alumnado en las actividades propuestas.
- Planes de Trabajo Individualizados.
- Las adaptaciones y modificaciones que sean necesarias llevar a cabo en el aula para garantizar el acceso al currículo y la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
4.EXA.B1	A. Técnicas gráfico-plásticas.	
	4.EXA.B1.SB1	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
	4.EXA.B1.SB2	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
	4.EXA.B1.SB3	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
	4.EXA.B1.SB4	Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
	4.EXA.B1.SB5	Grafiti y pintura mural.
	4.EXA.B1.SB6	Técnicas básicas de creación de volúmenes.
	4.EXA.B1.SB7	El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
	4.EXA.B1.SB8	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
	4.EXA.B1.SB9	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
4.EXA.B2	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	
	4.EXA.B2.SB1	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
	4.EXA.B2.SB2	Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
	4.EXA.B2.SB3	Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
	4.EXA.B2.SB4	Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
	4.EXA.B2.SB5	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
	4.EXA.B2.SB6	Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
	4.EXA.B2.SB7	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
	4.EXA.B2.SB8	Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
	4.EXA.B2.SB9	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
	4.EXA.B2.SB10	Técnicas básicas de animación.
	4.EXA.B2.SB11	Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.

1	Unidad de Programación: UP 1 Dibujo Artístico		Final	
	Saberes básicos:			
	4.EXA.B1.SB1	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.		
	4.EXA.B1.SB2	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.		
	4.EXA.B1.SB3	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.		
	4.EXA.B1.SB8	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.		
	4.EXA.B1.SB9	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE1	Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.		15	
	4.EXA.CE1.CR1	Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	75	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE2	Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.		25	
	4.EXA.CE2.CR1	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	40	MEDIA ARITMÉTICA
	4.EXA.CE2.CR2	Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE4	Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.		35	
	4.EXA.CE4.CR1	Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	50	MEDIA ARITMÉTICA

2	**Unidad de Programación: UP 2 Arte y naturaleza**		Final
	Saberes básicos:		
	4.EXA.B1.SB2	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.	
	4.EXA.B1.SB3	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	
	4.EXA.B1.SB5	Grafiti y pintura mural.	
	4.EXA.B1.SB6	Técnicas básicas de creación de volúmenes.	
	4.EXA.B1.SB7	El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	
	4.EXA.B1.SB8	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	
	4.EXA.B1.SB9	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	

Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE1	Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.		15	
	4.EXA.CE1.CR2	Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	25	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE2	Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.		25	
	4.EXA.CE2.CR1	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	40	MEDIA ARITMÉTICA
	4.EXA.CE2.CR2	Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE4	Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.		35	
	4.EXA.CE4.CR1	Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	50	MEDIA ARITMÉTICA
	4.EXA.CE4.CR2	Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	30	MEDIA ARITMÉTICA
	4.EXA.CE4.CR3	Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	20	MEDIA ARITMÉTICA

3	Unidad de Programación: UP 3 Técnicas de estampación			Final	
	Saberes básicos:				
	4.EXA.B1.SB1	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.			
	4.EXA.B1.SB3	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.			
	4.EXA.B1.SB4	Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.			
	4.EXA.B1.SB8	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.			
	4.EXA.B1.SB9	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE2	Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.			25	
	4.EXA.CE2.CR1	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.		40	MEDIA ARITMÉTICA
	4.EXA.CE2.CR2	Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.		60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE4	Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.			35	
	4.EXA.CE4.CR1	Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.		50	MEDIA ARITMÉTICA
	4.EXA.CE4.CR2	Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.		30	MEDIA ARITMÉTICA
	4.EXA.CE4.CR3	Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.		20	MEDIA ARITMÉTICA

4	**Unidad de Programación: UP 4 Narrativa de la imagen**			Final	
	Saberes básicos:				
	4.EXA.B2.SB1	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.			
	4.EXA.B2.SB2	Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.			
	4.EXA.B2.SB3	Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.			
	4.EXA.B2.SB4	Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.			
	4.EXA.B2.SB5	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE1	Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.			15	
	4.EXA.CE1.CR1	Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.		75	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE2	Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.			25	
	4.EXA.CE2.CR1	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.		40	MEDIA ARITMÉTICA
	4.EXA.CE2.CR2	Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.		60	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE4	Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.			35	
	4.EXA.CE4.CR2	Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.		30	MEDIA ARITMÉTICA

5	**Unidad de Programación: UP 5 Publicidad y diseño**		Final	
	Saberes básicos:			
	4.EXA.B2.SB8	Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.		
	4.EXA.B2.SB9	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE1	Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.		15	
	4.EXA.CE1.CR1	Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	75	MEDIA ARITMÉTICA
	4.EXA.CE1.CR2	Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	25	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE3	Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.		25	
	4.EXA.CE3.CR1	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE4	Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.		35	
	4.EXA.CE4.CR1	Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	50	MEDIA ARITMÉTICA

6	**Unidad de Programación: UP 6 Animación y narrativa audiovisual**		Final	
	Saberes básicos:			
	4.EXA.B2.SB10	Técnicas básicas de animación.		
	4.EXA.B2.SB11	Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.		
	4.EXA.B2.SB6	Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.		
	4.EXA.B2.SB7	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
4.EXA.CE3	Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.		25	
	4.EXA.CE3.CR1	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	40	MEDIA ARITMÉTICA
	4.EXA.CE3.CR2	Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	60	MEDIA ARITMÉTICA

1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

El resultado de la evaluación del alumnado en forma de calificación se obtendrá del análisis de los criterios de evaluación y, más concretamente, de la calificación de las tareas establecidas en cada situación de aprendizaje para la consecución de las competencias específicas de la materia y de las competencias clave del perfil de salida. Para ello se emplearán **5 niveles de desempeño** que se especifican en la siguiente tabla:

Nivel I: No iniciado (NI). El desempeño es muy deficiente o no se ha iniciado. El alumno/a muestra graves carencias en términos de conocimientos, orden, claridad y destrezas (argumentativas, de análisis, creativas y procedimentales) que le conducen a la no consecución de los objetivos, los criterios de evaluación y las competencias requeridas para alcanzar el aprobado en la asignatura.

Nivel II: **En proceso** (EP). El desempeño es insuficiente. El alumno/a muestra bastantes imprecisiones y carencias en relación al trabajo diario, así como en términos de desarrollo de producciones plásticas, de experimentación con diferentes técnicas y análisis de conceptos básicos por lo que no ha adquirido los requisitos mínimos que se le exigen en objetivos, criterios de evaluación y competencias para obtener el aprobado en la asignatura.

Nivel III: **Conseguido** (C). El desempeño del alumno/a es bueno. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas plásticas visuales y audiovisuales se ha conseguido de una forma básica, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas.

Nivel IV: relevante (R). El desempeño del alumno es notable. Maneja con autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas plásticas visuales y audiovisuales, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas es notable, mostrando intencionalidad creativa, claridad y orden.

Nivel V: **excelente** (E). El desempeño del alumno es sobresaliente. Maneja con gran autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas plásticas visuales y audiovisuales, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas es excelente, mostrando creatividad, claridad y orden.

Cuando no se alcance el aprobado o cuando el nivel de logro global corresponda a un aprobado bajo se indicará al alumnado los criterios de evaluación y los saberes básicos que debe recuperar, para lo cual se establecerán los procedimientos e instrumentos de evaluación que deberán desarrollar para lograr un nivel de desempeño adecuado. Aquellos alumnos que no logren obtener una calificación positiva en una evaluación recibirán un Plan de Trabajo en el que se propondrán actividades a realizar al inicio de la siguiente evaluación.

2. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO CON MATERIAS NO SUPERADAS DEL CURSO ANTERIOR

- El alumnado que curse 4º ESO y que tenga pendiente EPVA de 2º o 3º ESO o Proyectos de artes plásticas y visuales de 1º ESO, deberá atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento, y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca. El proceso de recuperación será informado por el profesorado del Departamento y, en el caso de que no cursen materias del Departamento, será transmitido a los tutores/as de 4º ESO durante el comienzo del curso escolar, así como a los interesados/as y a las familias. El proceso consistirá en la realización de una serie de trabajos a presentar por el alumno. La evaluación se llevará a cabo por el Departamento.

3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

Para favorecer la adquisición de un adecuado nivel de desempeño se emplearán procedimientos e instrumentos de evaluación variados (pruebas escritas, observación en clase, debates, exposiciones orales, trabajos individuales, trabajos colaborativos¿) que se adapten lo mejor posible al tipo de criterio de evaluación y de saber básico que se pretende evaluar.

Como actividades que serán evaluadas dentro de las situaciones de aprendizaje se podrán plantear las siguientes:

- Test o cuestionario inicial que servirá de punto de partida.
- Debates.
- Trabajos individuales del alumnado.
- Trabajos grupales del alumnado.
- Cuaderno de trabajo del alumnado.
- Trabajo diario del alumnado en clase.

Como instrumentos de evaluación se podrán incluir en las situaciones de aprendizaje los siguientes:

- Rúbrica de evaluación del cuaderno de trabajo del alumnado.
- Rúbrica de observación del trabajo diario del alumnado y de la participación en debates.
- Rúbricas de evaluación de los cuestionarios.
- Rúbricas de evaluación de los trabajos tanto grupales como individuales, incluyendo escalas del nivel alcanzado en cada competencia específica por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.
- Escalas de participación en trabajos cooperativos.
- Escalas del nivel alcanzado en cada competencia clave por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.

4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y MEDIDAS DE INCLUSIÓN

Las características metodológicas que se establecen se concretan con carácter general en:

- Generar un ambiente propicio en el aula.
- Utilizar estrategias participativas.
- Motivar hacia el objeto de aprendizaje.
- Favorecer la autonomía del aprendizaje.
- Potenciar el uso de fuentes de información diversas.
- Utilizar las Tecnologías digitales como herramientas de aprendizaje.
- Favorecer la comunicación de lo aprendido.
- Utilizar la evaluación formativa.
- Impulsar la funcionalidad de lo aprendido.

Además, en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje tendremos en cuenta las siguientes consideraciones sobre la materia:

- El planteamiento de la materia es eminentemente práctico, por eso todos los saberes se trabajarán a través de actividades: de análisis de ejemplos que refuercen los contenidos o de creación y producción artística (más o menos guiada). Todas las actividades que se solicitan deben ir acompañadas de una producción oral o escrita en la que el alumnado recoja la experiencia (puede hacer referencia al proceso, al resultado, a la relación con sus experiencias¿). De este modo se contribuirá al desarrollo de la reflexión crítica y de la responsabilidad por parte del alumnado.

- De cara a transmitir la importancia del proceso es conveniente que los alumnos o las alumnas cuenten con un cuaderno a modo de portfolio en el que registren el desarrollo de las tareas que realizan, recogiendo pruebas, diferentes planteamientos, posibles alternativas¿ se trata de hacerles ver que recoger este proceso va a contribuir a que sus propuestas finales estén más justificadas.

- Es fundamental que antes de enfrentarse a las diversas situaciones de aprendizaje planteadas los alumnos o las alumnas tengan claro qué se les está pidiendo, qué se espera de ellos y cómo se les va a evaluar. Esta es una forma de potenciar su seguridad en lo que están haciendo y contribuir al desarrollo de su autonomía.

- La temática de las diferentes producciones o análisis y observaciones será cercana al entorno y realidad cotidiana o a temas que les causen interés a nuestros alumnos y alumnas. Conviene que a través de estas situaciones de aprendizaje el alumnado pueda manifestar su propia identidad y establecer un diálogo con determinadas problemáticas sociales y culturales, donde presente un posicionamiento crítico.

- En cuanto al trabajo individual o cooperativo, la materia va a requerir de los dos para desarrollar por completo sus saberes y adquirir las competencias específicas. El trabajo en pequeños grupos es muy bueno para obtener la colaboración del alumnado y obtener interacciones que enriquezcan el proceso, lo que tiene un impacto muy positivo en el aprendizaje. No obstante, habrá situaciones de aprendizaje particulares en las que sea necesaria una práctica individual que contribuya a que todos los alumnos o todas las alumnas experimenten enfrentarse un ¿problema¿ por ellos mismos o por ellas mismas para que sean conscientes de sus fortalezas y debilidades.

· **Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**

Las aulas de Plástica pueden organizarse colocando las mesas en grupos de cuatro o dos, de esta forma se favorece el trabajo en grupo y colaborativo, a la vez que permite la figura del alumno o alumna tutor/a. Así, el espacio permite atender una parte experimental, pero también una actividad expositiva y reflexiva en torno a las producciones del alumnado, y facilita la interacción y la participación de los alumnos y las alumnas en los procesos de trabajo, evitando la exclusión.

La distribución de los tiempos es tan importante como la organización y la elección del espacio dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y cooperativo. Así pues, el profesorado, como guía conductor de toda propuesta de trabajo o proyecto que se plantee, establecerá previamente las necesidades materiales y de organización del aula, y, además, determinará unos tiempos y unos recursos, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que es necesario un cierto margen de flexibilidad.

· **Materiales y recursos didácticos**

En lo que respecta a los recursos disponibles, es interesante impulsar el reciclaje y trabajar sobre el uso adecuado de los materiales atendiendo a su toxicidad.

En cada situación de aprendizaje se incluirán los materiales y recursos didácticos necesarios, teniendo siempre en cuenta que los materiales curriculares y recursos didácticos serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

· **Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.**

El diseño de la secuencia de actividades y las estrategias metodológicas empleadas serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Algunas estrategias aplicadas a esta Programación Didáctica son:

Proporcionar múltiples formas de representación.

- Antes del inicio de un nuevo concepto trabajar, a priori, conceptos previos esenciales.
- Se destacan los elementos/ideas clave con organizadores gráficos, mapas conceptuales, esquemas para subrayar sus relaciones.
- Se proporcionan situaciones para practicar la generalización y transferencia de los aprendizajes.
- Se facilitan situaciones para revisar y poner a prueba las ideas principales y los vínculos entre ellas.

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.

- Producción en múltiples medios, visuales y audiovisuales.
- Utilización de apoyos graduales para mejorar el desempeño.

Proporcionar múltiples formas de implicación.

- Proporcionar opciones de elección de contenidos y temáticas.
- Empleo de fuentes de información diversas.
- Utilizar la auto-reflexión, fomentando aprendizajes significativos.
- Personalización y contextualización de tareas a la vida real, a sus intereses, a su cultura juvenil, a su entorno cultural.
- Diseño de tareas y actividades referidas a prácticas sociales reales, que sean y comunicables, relevantes.
- Aprendizaje cooperativo.

Además, vamos a tener en cuenta las siguientes pautas de actuación en el **tratamiento de la inclusión educativa**:

a) Al inicio del curso escolar.

Se consultará con el Departamento de Orientación para conocer si existen dificultades con algún alumno/a respecto a:

- Expresión oral, escrita y gráfico-plástica.
- La capacidad de abstracción.
- La correcta utilización y valoración de las fuentes de información.
- El dominio de las Técnicas de Estudio más elementales.

b) Durante el curso escolar.

Las medidas ordinarias que se contemplan son:

- En cuanto a tareas establecidas en las situaciones de aprendizaje: incluir posibilidades de ampliación para alumnos/as con un ritmo más avanzado o de refuerzo para el alumnado que lo requiera.
- En cuanto a la metodología: realizando agrupamientos de alumnos diversos, utilizando métodos de aprendizaje cooperativo, favoreciendo la participación del alumnado en las actividades propuestas.
- Planes de Trabajo Individualizados.
- Las adaptaciones y modificaciones que sean necesarias llevar a cabo en el aula para garantizar el acceso al currículo y la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

Programación didáctica de Dibujo Técnico I
Curso: 1º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología (LOMLOE) - 0/1

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
1.DT1.B1	A. Fundamentos geométricos.	
	1.DT1.B1.SB1	Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
	1.DT1.B1.SB2	Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
	1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
	1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.
	1.DT1.B1.SB5	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
	1.DT1.B1.SB6	Tangencias básicas. Curvas técnicas.
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en lasejecuciones.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
1.DT1.B2	B. Geometría proyectiva.	
	1.DT1.B2.SB1	Fundamentos de la geometría proyectiva.
	1.DT1.B2.SB2	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos deproyección. Determinación del plano. Pertenencias.
	1.DT1.B2.SB3	Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
	1.DT1.B2.SB4	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
	1.DT1.B2.SB5	Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
	1.DT1.B2.SB6	Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
1.DT1.B3	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	
	1.DT1.B3.SB1	Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
	1.DT1.B3.SB2	Formatos. Doblado de planos.
	1.DT1.B3.SB3	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
	1.DT1.B3.SB4	Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
1.DT1.B4	D. Sistemas CAD.	
	1.DT1.B4.SB1	Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
	1.DT1.B4.SB2	Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
	1.DT1.B4.SB3	Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
	1.DT1.B4.SB4	Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

1	Unidad de Programación: UP. 1 La geometría y su lenguaje		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	1.DT1.B1.SB1	Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.		
	1.DT1.B1.SB2	Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.		
	1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.		
	1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.		
	1.DT1.B1.SB5	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.		
	1.DT1.B1.SB6	Tangencias básicas. Curvas técnicas.		
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en lasejecuciones.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.DT1.CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados		10	
	1.DT1.CE1.CR1	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico	100	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		25	
	1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana	40	MEDIA ARITMÉTICA
	1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	30	MEDIA ARITMÉTICA
	1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución	30	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		40	
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	12,5	MEDIA ARITMÉTICA

2	**Unidad de Programación: UP. 2 Sistema diédrico**			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en lasejecuciones.			
	1.DT1.B2.SB1	Fundamentos de la geometría proyectiva.			
	1.DT1.B2.SB2	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos deproyección. Determinación del plano. Pertenencias.			
	1.DT1.B2.SB3	Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano			40	
	1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia		37,5	MEDIA ARITMÉTICA
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		12,5	MEDIA ARITMÉTICA

3	**Unidad de Programación: UP. 3 Sistemas axonométricos.**			Ordinaria
	Saberes básicos:			
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en lasejecuciones.		
	1.DT1.B2.SB4	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		40	
	1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	25	MEDIA ARITMÉTICA
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	12,5	MEDIA ARITMÉTICA

4	**Unidad de Programación: UP. 4 Sistema de planos acotados.**			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en lasejecuciones.			
	1.DT1.B2.SB5	Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano			40	
	1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos		12,5	MEDIA ARITMÉTICA
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		12,5	MEDIA ARITMÉTICA

5	Unidad de Programación: UP. 5 Sistema cónico			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en lasejecuciones.			
	1.DT1.B2.SB6	Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano			40	
	1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica		12,5	MEDIA ARITMÉTICA
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		12,5	MEDIA ARITMÉTICA

6	Unidad de Programación: UP. 6 Normalización			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en lasejecuciones.			
	1.DT1.B3.SB1	Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.			
	1.DT1.B3.SB2	Formatos. Doblado de planos.			
	1.DT1.B3.SB3	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.			
	1.DT1.B3.SB4	Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano			40	
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		12,5	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
1.DT1.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles			20	
	1.DT1.CE4.CR1	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común		50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo		50	MEDIA ARITMÉTICA

7	**Unidad de Programación: UP. 7 Sistemas CAD.**			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	1.DT1.B4.SB1	Aplicaciones vectoriales 2D-3D.			
	1.DT1.B4.SB2	Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.			
	1.DT1.B4.SB3	Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.			
	1.DT1.B4.SB4	Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
1.DT1.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones			5	
	1.DT1.CE5.CR1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas		50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.DT1.CE5.CR2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo		50	MEDIA ARITMÉTICA

1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

El resultado de la evaluación del alumnado en forma de calificación se obtendrá del análisis de los criterios de evaluación y, más concretamente, de la calificación de las tareas establecidas en cada situación de aprendizaje para la consecución de las competencias específicas de la materia y de las competencias clave del perfil de salida. Para ello se emplearán **5 niveles de desempeño** que se especifican en la siguiente tabla:

Nivel I: Calificación numérica: 1-2. El desempeño es muy deficiente o no se ha iniciado. El alumno/a muestra graves carencias en términos de conocimientos, orden, claridad y destrezas (argumentativas, de análisis y deductivas) que le conducen a la no consecución de los objetivos, los criterios de evaluación y las competencias requeridas para alcanzar el aprobado en la asignatura.

Nivel II: **Calificación numérica: 3-4.** El desempeño es insuficiente. El alumno/a muestra bastantes imprecisiones y carencias en relación al trabajo diario, así como en el uso de los recursos propios del dibujo técnico y en la resolución de problemas, por lo que no ha adquirido los requisitos mínimos que se le exigen en objetivos, criterios de evaluación y competencias para obtener el aprobado en la asignatura.

Nivel III: **Calificación numérica: 5-6**. El desempeño del alumno/a es aceptable. Emplea los recursos propios del dibujo técnico de una forma básica, resuelve problemas gráficos sencillos y utiliza razonamientos deductivos con ayuda en la resolución de problemas complejos.

Nivel IV: Calificación numérica: 7-8. El desempeño del alumno es notable. Maneja con autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. Analiza y razona los procedimientos necesarios en la resolución de problemas gráficos de forma autónoma y los resuelve con claridad, orden y limpieza.

Nivel V: **Calificación numérica: 9-10**. El desempeño del alumno es sobresaliente. Maneja con total autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. Utiliza razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en la resolución de problemas gráficos, y los resuelve con claridad, orden y limpieza.

Cuando no se alcance el aprobado o cuando el nivel de logro global corresponda a un aprobado bajo se indicará al alumnado los criterios de evaluación y los saberes básicos que debe recuperar, para lo cual se establecerán los procedimientos e instrumentos de evaluación que deberán desarrollar para lograr un nivel de desempeño adecuado. Aquellos alumnos que no logren obtener una calificación positiva en una evaluación recibirán un Plan de Trabajo en el que se propondrán actividades a realizar al inicio de la siguiente evaluación.

2. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO CON MATERIAS NO SUPERADAS DEL CURSO ANTERIOR

El alumnado que curse 2º de Bachillerato y que tengan pendiente Dibujo Técnico I, deberá atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento, y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca. Si los alumnos/as cursan la optativa Dibujo Técnico II en 2º, serán evaluados/as por el profesor/a correspondiente.

3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

Como primera consideración debemos partir de una visión formativa, integradora y objetiva del proceso de evaluación.

Para articular y sistematizar el proceso de evaluación se utilizarán técnicas e instrumentos diversos. Algunas de estas técnicas pueden ser la observación directa, el análisis de las distintas producciones, proyectos o actividades o la realización de pruebas objetivas. En cuanto a los instrumentos que se pueden utilizar relacionados con las técnicas anteriores, pueden considerarse las listas de control, los registros de evaluación individuales o grupales y las rubricas o matrices de valoración, por ejemplo. De este modo, la evaluación permite, por un lado, valorar el grado en el que el alumnado progresa en el dominio de las distintas competencias específicas involucradas en la materia, y por otro, analizar críticamente la propia intervención docente, para facilitar la toma de decisiones mediante un proceso planificado, que permita incorporar medidas que redunden en la mejora de la práctica educativa.

Es fundamental, además, que alumnado obtenga información de los resultados de cada actividad de evaluación realizada, más allá de una posible calificación, mediante una retroalimentación continua a lo largo de todo el proceso, que puede darse de forma oral o escrita. Teniendo en cuenta que este lenguaje gráfico utiliza trazados, símbolos y convenciones, se hará también necesario evaluar el rigor, el acabado y la limpieza, así¿ como la capacidad de síntesis, dadas sus características. Es importante considerar que los comentarios ofrecidos al alumnado sobre sus actividades no se centren solo en su propia producción, sino también en sugerencias de mejora para trabajos futuros, favoreciendo una evaluación integral y continua.

Como actividades que serán evaluadas dentro de las situaciones de aprendizaje se podrán plantear las siguientes:

- Test o cuestionario inicial que servirá de punto de partida.
- Trabajos individuales del alumnado.
- Trabajos grupales del alumnado.
- Cuaderno de trabajo del alumnado.
- Trabajo diario del alumnado en clase.
- Pruebas escritas.

Como instrumentos de evaluación se podrán incluir en las situaciones de aprendizaje los siguientes:

- Rúbrica de evaluación del cuaderno de trabajo del alumnado.
- Rúbrica de observación del trabajo diario del alumnado.
- Rúbricas de evaluación de los cuestionarios.
- Rúbricas de evaluación de los trabajos tanto grupales como individuales, incluyendo escalas del nivel alcanzado en cada competencia específica por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.
- Rúbricas de las pruebas escritas.
- Escalas de participación en trabajos cooperativos.
- Escalas del nivel alcanzado en cada competencia clave por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.

4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y MEDIDAS DE INCLUSIÓN

El desarrollo de las competencias específicas de la materia Dibujo Técnico es imprescindible en toda formación relacionada con carreras tecnológicas, ya que es parte integrante de todas las ramas de la ingeniería, del diseño industrial y de la arquitectura. Para tales disciplinas, se requiere que el alumnado posea conocimientos, destrezas y actitudes que le capaciten para comprender, interpretar y elaborar aquella información que, de forma gráfica, indica la posición, forma y dimensiones de toda clase de objetos. De la misma forma, debe ser capaz de realizar planos y diseños de acuerdo a las normas, estándares y convenciones existentes.

Para conseguir lo anterior será¿ necesario desarrollar una metodología eficaz para la ensen¿anza-aprendizaje de este lenguaje gráfico, en la que se vinculen teoría y práctica, que permita no solo favorecer una mejor asimilación de sus conceptos, sino, sobre todo, que contribuya al desarrollo de habilidades como la visión espacial y la capacidad de abstracción del alumnado, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y representación. La metodología adoptada debe también contribuir a desarrollar de forma transversal la comunicación interpersonal, el desarrollo de actitudes como la autoestima, el autoconcepto y la autoconfianza, y a movilizar procesos de aprendizaje autónomo y hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

Se deben promover actividades que faciliten la participación e implicación del alumnado. Así¿, el planteamiento de situaciones de aprendizaje que movilicen distintos saberes de manera integrada en situaciones realistas y próximas al alumnado, puede conducir a la obtención de aprendizajes más transferibles y duraderos.

En línea con lo anterior, para conseguir que el alumnado desarrolle su razonamiento espacial y que la comprensión se imponga sobre la memorización de conceptos y la resolución mecánica de los ejercicios y problemas geométricos, se deben proponer situaciones de aprendizaje basadas en la acción y que posicionen al alumnado como protagonista de este proceso. Así mismo, estas metodologías le ayudarán a organizar su pensamiento, favoreciendo aspectos como la reflexión, la investigación y el pensamiento crítico, a través de propuestas en las que cada alumno y alumna asuma la responsabilidad de su propio aprendizaje, aplicando conocimientos y habilidades a proyectos cercanos y realistas. Todo ello, con el objetivo de favorecer un aprendizaje autónomo, a través de la experimentación y el descubrimiento, que promueva el espíritu emprendedor y la iniciativa personal, donde el profesorado juega un papel relevante como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial de todo el alumnado. De manera paralela, la creación de un clima positivo y de participación facilita que el alumnado tenga una mayor motivación intrínseca, gestione autónomamente y mejore, en definitiva, su proceso de aprendizaje.

En el proceso continuo de aprendizaje del alumnado se espera que los planteamientos metodológicos sean flexibles y accesibles, pues es necesario que la intervención didáctica contemple la variedad y riqueza suficiente para permitir la atención optima a la diversidad del alumnado. Todo ello, con el objetivo de desarrollar al máximo las capacidades personales del alumnado, atendiendo a sus necesidades.

Así mismo, las estrategias y metodologías empleadas por el profesado, deben combinar diferentes formas de representación de los elementos curriculares para potenciar, enriquecer y diversificar el proceso de ensen¿anza-aprendizaje. Además, estas estrategias y metodologías, deben facilitan una amplia variedad de formas de acción y de expresión del aprendizaje por parte del alumnado, posibilitando la aplicación de

conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos, y ofrecer diversas formas de participación y de implicación en su propio proceso de aprendizaje para atender a esta diversidad, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

En esta etapa educativa postobligatoria, debe prestarse especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado, ofreciéndole información acerca tanto de posibles futuros estudios vinculados con la materia como con las potenciales vías profesionales por las que pueda optar.

· **Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**

Las aulas de Plástica pueden organizarse colocando las mesas en grupos de cuatro o dos, de esta forma se favorece el trabajo en grupo y colaborativo, a la vez que permite la figura del alumno o alumna tutor/a. Así, el espacio permite atender una parte experimental, pero también una actividad expositiva y reflexiva en torno a las producciones del alumnado, y facilita la interacción y la participación de los alumnos y las alumnas en los procesos de trabajo, evitando la exclusión.

La distribución de los tiempos es tan importante como la organización y la elección del espacio dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y cooperativo. Así pues, el profesorado, como guía conductor de toda propuesta de trabajo o proyecto que se plantee, establecerá previamente las necesidades materiales y de organización del aula, y, además, determinará unos tiempos y unos recursos, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que es necesario un cierto margen de flexibilidad.

· **Materiales y recursos didácticos**

En lo que respecta a los recursos disponibles, es interesante impulsar el reciclaje y trabajar sobre el uso adecuado de los materiales atendiendo a su toxicidad.

En cada situación de aprendizaje se incluirán los materiales y recursos didácticos necesarios, teniendo siempre en cuenta que los materiales curriculares y recursos didácticos serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

· **Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.**

El diseño de la secuencia de actividades y las estrategias metodológicas empleadas serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Algunas estrategias aplicadas a esta Programación Didáctica son:

Proporcionar múltiples formas de representación.

- Antes del inicio de un nuevo concepto trabajar, a priori, conceptos previos esenciales.
- Se destacan los elementos/ideas clave con organizadores gráficos, mapas conceptuales, esquemas para subrayar sus relaciones.
- Se proporcionan situaciones para practicar la generalización y transferencia de los aprendizajes.
- Se facilitan situaciones para revisar y poner a prueba las ideas principales y los vínculos entre ellas.

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.

- Producción en múltiples medios, visuales y audiovisuales.
- Utilización de apoyos graduales para mejorar el desempeño.

Proporcionar múltiples formas de implicación.

- Proporcionar opciones de elección de contenidos y temáticas.
- Empleo de fuentes de información diversas.
- Utilizar la auto-reflexión, fomentando aprendizajes significativos.
- Personalización y contextualización de tareas a la vida real, a sus intereses, a su cultura juvenil, a su entorno cultural.
- Diseño de tareas y actividades referidas a prácticas sociales reales, que sean y comunicables, relevantes.
- Aprendizaje cooperativo.

Además, vamos a tener en cuenta las siguientes pautas de actuación en el **tratamiento de la inclusión educativa**:

a) Al inicio del curso escolar.

Se consultará con el Departamento de Orientación para conocer si existen dificultades con algún alumno/a respecto a:

- Expresión oral, escrita y gráfico-plástica.
- La capacidad de abstracción.
- La correcta utilización y valoración de las fuentes de información.
- El dominio de las Técnicas de Estudio más elementales.

b) Durante el curso escolar.

Las medidas ordinarias que se contemplan son:

- En cuanto a tareas establecidas en las situaciones de aprendizaje: incluir posibilidades de ampliación para alumnos/as con un ritmo más avanzado o de refuerzo para el alumnado que lo requiera.
- En cuanto a la metodología: realizando agrupamientos de alumnos diversos, utilizando métodos de aprendizaje cooperativo, favoreciendo la participación del alumnado en las actividades propuestas.
- Planes de Trabajo Individualizados.
- Las adaptaciones y modificaciones que sean necesarias llevar a cabo en el aula para garantizar el acceso al currículo y la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

· **Organización entre Evaluación Ordinaria y Extraordinaria**

Las clases de Dibujo Técnico I y II continuarán en el horario habitual, atendiendo al alumnado en función de su situación académica:

- Alumnado que ha superado la materia en la evaluación final ordinaria: realización de pruebas tipo PAU.
- Alumnado que deba presentarse a la evaluación final extraordinaria: actividades de recuperación de los contenidos no superados por cada alumno/a durante el curso.

Programación didáctica de Dibujo Técnico II
Curso: 2º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología (LOMLOE) - 0/1

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DT2.B1	A. Fundamentos geométricos.	
	2.DT2.B1.SB1	La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
	2.DT2.B1.SB2	Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
	2.DT2.B1.SB3	Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
	2.DT2.B1.SB4	Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.DT2.B2	B. Geometría proyectiva.	
	2.DT2.B2.SB1	Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
	2.DT2.B2.SB2	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
	2.DT2.B2.SB3	Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
	2.DT2.B2.SB4	Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.DT2.B3	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	
	2.DT2.B3.SB1	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
	2.DT2.B3.SB2	Diseño, ecología y sostenibilidad.
	2.DT2.B3.SB3	Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
	2.DT2.B3.SB4	Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.DT2.B4	D. Sistemas CAD.	
	2.DT2.B4.SB1	Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

1	**Unidad de Programación: UP. 1 Fundamentos geométricos**			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	2.DT2.B1.SB1	La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.			
	2.DT2.B1.SB2	Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.			
	2.DT2.B1.SB3	Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.			
	2.DT2.B1.SB4	Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.DT2.CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados			10	
	2.DT2.CE1.CR1	Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.		100	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.DT2.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones			25	
	2.DT2.CE2.CR1	Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.		40	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE2.CR2	Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.		30	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE2.CR3	Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.		30	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano			40	
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.		12,24	MEDIA ARITMÉTICA

2	**Unidad de Programación: UP. 2 Sistema diédrico**			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	2.DT2.B2.SB1	Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano			40	
	2.DT2.CE3.CR1	Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.		37,76	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR2	Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.		25,51	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.		12,24	MEDIA ARITMÉTICA

3	Unidad de Programación: UP. 3 Representación de figuras y sólidos			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	2.DT2.B2.SB2	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.			
	2.DT2.B2.SB4	Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano			40	
	2.DT2.CE3.CR3	Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.		12,24	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.		12,24	MEDIA ARITMÉTICA

4	Unidad de Programación: UP. 4 Sistema de planos acotados			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	2.DT2.B2.SB3	Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano			40	
	2.DT2.CE3.CR4	Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.		12,24	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.		12,24	MEDIA ARITMÉTICA

5	Unidad de Programación: UP. 5 Normalización		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B3.SB1	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.		
	2.DT2.B3.SB2	Diseño, ecología y sostenibilidad.		
	2.DT2.B3.SB3	Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.		
	2.DT2.B3.SB4	Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		40	
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	12,24	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.DT2.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles		20	
	2.DT2.CE4.CR1	Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	100	MEDIA ARITMÉTICA

6	**Unidad de Programación: UP. 6 Sistemas CAD**			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	2.DT2.B4.SB1	Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.DT2.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones			5	
	2.DT2.CE5.CR1	Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.		100	MEDIA ARITMÉTICA

1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

El resultado de la evaluación del alumnado en forma de calificación se obtendrá del análisis de los criterios de evaluación y, más concretamente, de la calificación de las tareas establecidas en cada situación de aprendizaje para la consecución de las competencias específicas de la materia y de las competencias clave del perfil de salida. Para ello se emplearán **5 niveles de desempeño** que se especifican en la siguiente tabla:

Nivel I: Calificación numérica: 1-2. El desempeño es muy deficiente o no se ha iniciado. El alumno/a muestra graves carencias en términos de conocimientos, orden, claridad y destrezas (argumentativas, de análisis y deductivas) que le conducen a la no consecución de los objetivos, los criterios de evaluación y las competencias requeridas para alcanzar el aprobado en la asignatura.

Nivel II: **Calificación numérica: 3-4.** El desempeño es insuficiente. El alumno/a muestra bastantes imprecisiones y carencias en relación al trabajo diario, así como en el uso de los recursos propios del dibujo técnico y en la resolución de problemas, por lo que no ha adquirido los requisitos mínimos que se le exigen en objetivos, criterios de evaluación y competencias para obtener el aprobado en la asignatura.

Nivel III: **Calificación numérica: 5-6**. El desempeño del alumno/a es aceptable. Emplea los recursos propios del dibujo técnico de una forma básica, resuelve problemas gráficos sencillos y utiliza razonamientos deductivos con ayuda en la resolución de problemas complejos.

Nivel IV: Calificación numérica: 7-8. El desempeño del alumno es notable. Maneja con autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. Analiza y razona los procedimientos necesarios en la resolución de problemas gráficos de forma autónoma y los resuelve con claridad, orden y limpieza.

Nivel V: **Calificación numérica: 9-10**. El desempeño del alumno es sobresaliente. Maneja con total autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. Utiliza razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en la resolución de problemas gráficos, y los resuelve con claridad, orden y limpieza.

Cuando no se alcance el aprobado o cuando el nivel de logro global corresponda a un aprobado bajo se indicará al alumnado los criterios de evaluación y los saberes básicos que debe recuperar, para lo cual se establecerán los procedimientos e instrumentos de evaluación que deberán desarrollar para lograr un nivel de desempeño adecuado. Aquellos alumnos que no logren obtener una calificación positiva en una evaluación recibirán un Plan de Trabajo en el que se propondrán actividades a realizar al inicio de la siguiente evaluación.

2. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO CON MATERIAS NO SUPERADAS DEL CURSO ANTERIOR

El alumnado que curse 2º de Bachillerato y que tengan pendiente Dibujo Técnico I, deberá atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento, y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca. Si los alumnos/as cursan la optativa Dibujo Técnico II en 2º, serán evaluados/as por el profesor/a correspondiente.

3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

Como primera consideración debemos partir de una visión formativa, integradora y objetiva del proceso de evaluación.

Para articular y sistematizar el proceso de evaluación se utilizarán técnicas e instrumentos diversos. Algunas de estas técnicas pueden ser la observación directa, el análisis de las distintas producciones, proyectos o actividades o la realización de pruebas objetivas. En cuanto a los instrumentos que se pueden utilizar relacionados con las técnicas anteriores, pueden considerarse las listas de control, los registros de evaluación individuales o grupales y las rubricas o matrices de valoración, por ejemplo. De este modo, la evaluación permite, por un lado, valorar el grado en el que el alumnado progresa en el dominio de las distintas competencias específicas involucradas en la materia, y por otro, analizar críticamente la propia intervención docente, para facilitar la toma de decisiones mediante un proceso planificado, que permita incorporar medidas que redunden en la mejora de la práctica educativa.

Es fundamental, además, que alumnado obtenga información de los resultados de cada actividad de evaluación realizada, más allá de una posible calificación, mediante una retroalimentación continua a lo largo de todo el proceso, que puede darse de forma oral o escrita. Teniendo en cuenta que este lenguaje gráfico utiliza trazados, símbolos y convenciones, se hará también necesario evaluar el rigor, el acabado y la limpieza, así¿ como la capacidad de síntesis, dadas sus características. Es importante considerar que los comentarios ofrecidos al alumnado sobre sus actividades no se centren solo en su propia producción, sino también en sugerencias de mejora para trabajos futuros, favoreciendo una evaluación integral y continua.

Como actividades que serán evaluadas dentro de las situaciones de aprendizaje se podrán plantear las siguientes:

- Test o cuestionario inicial que servirá de punto de partida.
- Trabajos individuales del alumnado.
- Trabajos grupales del alumnado.
- Cuaderno de trabajo del alumnado.
- Trabajo diario del alumnado en clase.
- Pruebas escritas.

Como instrumentos de evaluación se podrán incluir en las situaciones de aprendizaje los siguientes:

- Rúbrica de evaluación del cuaderno de trabajo del alumnado.
- Rúbrica de observación del trabajo diario del alumnado.
- Rúbricas de evaluación de los cuestionarios.
- Rúbricas de evaluación de los trabajos tanto grupales como individuales, incluyendo escalas del nivel alcanzado en cada competencia específica por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.
- Rúbricas de las pruebas escritas.
- Escalas de participación en trabajos cooperativos.
- Escalas del nivel alcanzado en cada competencia clave por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.

4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y MEDIDAS DE INCLUSIÓN

El desarrollo de las competencias específicas de la materia Dibujo Técnico es imprescindible en toda formación relacionada con carreras tecnológicas, ya que es parte integrante de todas las ramas de la ingeniería, del diseño industrial y de la arquitectura. Para tales disciplinas, se requiere que el alumnado posea conocimientos, destrezas y actitudes que le capaciten para comprender, interpretar y elaborar aquella información que, de forma gráfica, indica la posición, forma y dimensiones de toda clase de objetos. De la misma forma, debe ser capaz de realizar planos y diseños de acuerdo a las normas, estándares y convenciones existentes.

Para conseguir lo anterior será¿ necesario desarrollar una metodología eficaz para la ensen¿anza-aprendizaje de este lenguaje gráfico, en la que se vinculen teoría y práctica, que permita no solo favorecer una mejor asimilación de sus conceptos, sino, sobre todo, que contribuya al desarrollo de habilidades como la visión espacial y la capacidad de abstracción del alumnado, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y representación. La metodología adoptada debe también contribuir a desarrollar de forma transversal la comunicación interpersonal, el desarrollo de actitudes como la autoestima, el autoconcepto y la autoconfianza, y a movilizar procesos de aprendizaje autónomo y hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

Se deben promover actividades que faciliten la participación e implicación del alumnado. Así¿, el planteamiento de situaciones de aprendizaje que movilicen distintos saberes de manera integrada en situaciones realistas y próximas al alumnado, puede conducir a la obtención de aprendizajes más transferibles y duraderos.

En línea con lo anterior, para conseguir que el alumnado desarrolle su razonamiento espacial y que la comprensión se imponga sobre la memorización de conceptos y la resolución mecánica de los ejercicios y problemas geométricos, se deben proponer situaciones de aprendizaje basadas en la acción y que posicionen al alumnado como protagonista de este proceso. Así mismo, estas metodologías le ayudarán a organizar su pensamiento, favoreciendo aspectos como la reflexión, la investigación y el pensamiento crítico, a través de propuestas en las que cada alumno y alumna asuma la responsabilidad de su propio aprendizaje, aplicando conocimientos y habilidades a proyectos cercanos y realistas. Todo ello, con el objetivo de favorecer un aprendizaje autónomo, a través de la experimentación y el descubrimiento, que promueva el espíritu emprendedor y la iniciativa personal, donde el profesorado juega un papel relevante como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial de todo el alumnado. De manera paralela, la creación de un clima positivo y de participación facilita que el alumnado tenga una mayor motivación intrínseca, gestione autónomamente y mejore, en definitiva, su proceso de aprendizaje.

En el proceso continuo de aprendizaje del alumnado se espera que los planteamientos metodológicos sean flexibles y accesibles, pues es necesario que la intervención didáctica contemple la variedad y riqueza suficiente para permitir la atención optima a la diversidad del alumnado. Todo ello, con el objetivo de desarrollar al máximo las capacidades personales del alumnado, atendiendo a sus necesidades.

Así mismo, las estrategias y metodologías empleadas por el profesado, deben combinar diferentes formas de representación de los elementos curriculares para potenciar, enriquecer y diversificar el proceso de ensen¿anza-aprendizaje. Además, estas estrategias y metodologías, deben facilitan una amplia variedad de formas de acción y de expresión del aprendizaje por parte del alumnado, posibilitando la aplicación de

conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos, y ofrecer diversas formas de participación y de implicación en su propio proceso de aprendizaje para atender a esta diversidad, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

En esta etapa educativa postobligatoria, debe prestarse especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado, ofreciéndole información acerca tanto de posibles futuros estudios vinculados con la materia como con las potenciales vías profesionales por las que pueda optar.

· **Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**

Las aulas de Plástica pueden organizarse colocando las mesas en grupos de cuatro o dos, de esta forma se favorece el trabajo en grupo y colaborativo, a la vez que permite la figura del alumno o alumna tutor/a. Así, el espacio permite atender una parte experimental, pero también una actividad expositiva y reflexiva en torno a las producciones del alumnado, y facilita la interacción y la participación de los alumnos y las alumnas en los procesos de trabajo, evitando la exclusión.

La distribución de los tiempos es tan importante como la organización y la elección del espacio dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y cooperativo. Así pues, el profesorado, como guía conductor de toda propuesta de trabajo o proyecto que se plantee, establecerá previamente las necesidades materiales y de organización del aula, y, además, determinará unos tiempos y unos recursos, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que es necesario un cierto margen de flexibilidad.

· **Materiales y recursos didácticos**

En lo que respecta a los recursos disponibles, es interesante impulsar el reciclaje y trabajar sobre el uso adecuado de los materiales atendiendo a su toxicidad.

En cada situación de aprendizaje se incluirán los materiales y recursos didácticos necesarios, teniendo siempre en cuenta que los materiales curriculares y recursos didácticos serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

· **Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.**

El diseño de la secuencia de actividades y las estrategias metodológicas empleadas serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Algunas estrategias aplicadas a esta Programación Didáctica son:

Proporcionar múltiples formas de representación.

- Antes del inicio de un nuevo concepto trabajar, a priori, conceptos previos esenciales.
- Se destacan los elementos/ideas clave con organizadores gráficos, mapas conceptuales, esquemas para subrayar sus relaciones.
- Se proporcionan situaciones para practicar la generalización y transferencia de los aprendizajes.
- Se facilitan situaciones para revisar y poner a prueba las ideas principales y los vínculos entre ellas.

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.

- Producción en múltiples medios, visuales y audiovisuales.
- Utilización de apoyos graduales para mejorar el desempeño.

Proporcionar múltiples formas de implicación.

- Proporcionar opciones de elección de contenidos y temáticas.
- Empleo de fuentes de información diversas.
- Utilizar la auto-reflexión, fomentando aprendizajes significativos.
- Personalización y contextualización de tareas a la vida real, a sus intereses, a su cultura juvenil, a su entorno cultural.
- Diseño de tareas y actividades referidas a prácticas sociales reales, que sean y comunicables, relevantes.
- Aprendizaje cooperativo.

Además, vamos a tener en cuenta las siguientes pautas de actuación en el **tratamiento de la inclusión educativa**:

a) Al inicio del curso escolar.

Se consultará con el Departamento de Orientación para conocer si existen dificultades con algún alumno/a respecto a:

- Expresión oral, escrita y gráfico-plástica.
- La capacidad de abstracción.
- La correcta utilización y valoración de las fuentes de información.
- El dominio de las Técnicas de Estudio más elementales.

b) Durante el curso escolar.

Las medidas ordinarias que se contemplan son:

- En cuanto a tareas establecidas en las situaciones de aprendizaje: incluir posibilidades de ampliación para alumnos/as con un ritmo más avanzado o de refuerzo para el alumnado que lo requiera.
- En cuanto a la metodología: realizando agrupamientos de alumnos diversos, utilizando métodos de aprendizaje cooperativo, favoreciendo la participación del alumnado en las actividades propuestas.
- Planes de Trabajo Individualizados.
- Las adaptaciones y modificaciones que sean necesarias llevar a cabo en el aula para garantizar el acceso al currículo y la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

· **Organización entre Evaluación Ordinaria y Extraordinaria**

Las clases de Dibujo Técnico I y II continuarán en el horario habitual, atendiendo al alumnado en función de su situación académica:

- Alumnado que ha superado la materia en la evaluación final ordinaria: realización de pruebas tipo PAU.
- Alumnado que deba presentarse a la evaluación final extraordinaria: actividades de recuperación de los contenidos no superados por cada alumno/a durante el curso.

Programación didáctica de Creación de contenidos artísticos y audiovisuales
Curso: 2º de Bachillerato - Humanidades y Ciencias Sociales (LOMLOE) - 0/1

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.CCAAU.B1	A. Cultura audiovisual.	
	2.CCAAU.B1.SB1	Impacto social.
	2.CCAAU.B1.SB2	Gestión de proyectos audiovisuales.
	2.CCAAU.B1.SB3	Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.
	2.CCAAU.B1.SB4	El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
	2.CCAAU.B1.SB5	Derechos de autor.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.CCAAU.B2	B. Preproducción	
	2.CCAAU.B2.SB1	La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
	2.CCAAU.B2.SB2	Fases de la producción audiovisual.
	2.CCAAU.B2.SB3	Elementos formales de la fotografía y el audiovisual.
	2.CCAAU.B2.SB4	Encuadre y composición.
	2.CCAAU.B2.SB5	Planificación y angulación.
	2.CCAAU.B2.SB6	Movimientos de cámara.
	2.CCAAU.B2.SB7	Narrativas. El lenguaje audiovisual.
	2.CCAAU.B2.SB8	Guión literario, guión técnico y storyboard.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.CCAAU.B3	C. Producción	
	2.CCAAU.B3.SB1	El proyecto fotográfico. Iluminación.
	2.CCAAU.B3.SB2	Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.
	2.CCAAU.B3.SB3	Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord.
	2.CCAAU.B3.SB4	Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.CCAAU.B4	D. Montaje y postproducción	
	2.CCAAU.B4.SB1	Edición de fotografía. Fotomontaje.
	2.CCAAU.B4.SB2	Edición de vídeo. El montaje.
	2.CCAAU.B4.SB3	Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
	2.CCAAU.B4.SB4	Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.

1	**Unidad de Programación: UP. 1 Creaciones visuales y audiovisuales**		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.CCAAU.B1.SB1	Impacto social.		
	2.CCAAU.B1.SB3	Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.		
	2.CCAAU.B2.SB4	Encuadre y composición.		
	2.CCAAU.B2.SB5	Planificación y angulación.		
	2.CCAAU.B4.SB1	Edición de fotografía. Fotomontaje.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE1	Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.		5	
	2.CCAAU.CE1.CR1	Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE2	Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.		10	
	2.CCAAU.CE2.CR1	Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE3	Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.		20	
	2.CCAAU.CE3.CR1	Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE7	Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.		10	
	2.CCAAU.CE7.CR1	Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.	50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE7.CR2	Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	50	MEDIA ARITMÉTICA

2	**Unidad de Programación: UP. 2 Imagen fotográfica: el retrato.**		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.CCAAU.B1.SB4	El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.		
	2.CCAAU.B1.SB5	Derechos de autor.		
	2.CCAAU.B2.SB1	La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.		
	2.CCAAU.B2.SB3	Elementos formales de la fotografía y el audiovisual.		
	2.CCAAU.B3.SB1	El proyecto fotográfico. Iluminación.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE1	Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.		5	
	2.CCAAU.CE1.CR2	Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	30	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE1.CR3	Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	30	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE2	Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.		10	
	2.CCAAU.CE2.CR2	Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE3	Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.		20	
	2.CCAAU.CE3.CR1	Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE4	Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.		5	
	2.CCAAU.CE4.CR1	Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE5	Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.		20	
	2.CCAAU.CE5.CR1	Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	30	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE5.CR2	Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.	40	MEDIA ARITMÉTICA

3	**Unidad de Programación: UP. 3 Narrativas visuales y audiovisuales.**		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.CCAAU.B1.SB1	Impacto social.		
	2.CCAAU.B1.SB2	Gestión de proyectos audiovisuales.		
	2.CCAAU.B2.SB1	La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.		
	2.CCAAU.B2.SB2	Fases de la producción audiovisual.		
	2.CCAAU.B2.SB6	Movimientos de cámara.		
	2.CCAAU.B2.SB7	Narrativas. El lenguaje audiovisual.		
	2.CCAAU.B2.SB8	Guión literario, guión técnico y storyboard.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE3	Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.		20	
	2.CCAAU.CE3.CR1	Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE3.CR2	Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE4	Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.		5	
	2.CCAAU.CE4.CR1	Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE4.CR2	Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE5	Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.		20	
	2.CCAAU.CE5.CR3	Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	30	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE6	Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.		30	
	2.CCAAU.CE6.CR3	Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE6.CR4	Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	12,5	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE7	Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.		10	
	2.CCAAU.CE7.CR1	Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.	50	MEDIA ARITMÉTICA

4	**Unidad de Programación: UP. 4 Animación**		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.CCAAU.B3.SB2	Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.		
	2.CCAAU.B3.SB3	Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord.		
	2.CCAAU.B3.SB4	Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.		
	2.CCAAU.B4.SB2	Edición de vídeo. El montaje.		
	2.CCAAU.B4.SB3	Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.		
	2.CCAAU.B4.SB4	Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE4	Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.		5	
	2.CCAAU.CE4.CR1	Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE6	Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.		30	
	2.CCAAU.CE6.CR1	Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	12,5	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE6.CR2	Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.	25	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE6.CR3	Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE6.CR4	Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	12,5	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE7	Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.		10	
	2.CCAAU.CE7.CR1	Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.	50	MEDIA ARITMÉTICA

1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

El resultado de la evaluación del alumnado en forma de calificación se obtendrá del análisis de los criterios de evaluación y, más concretamente, de la calificación de las tareas establecidas en cada situación de aprendizaje para la consecución de las competencias específicas de la materia y de las competencias clave del perfil de salida. Para ello se emplearán **5 niveles de desempeño** que se especifican en la siguiente tabla:

Nivel I: Calificación numérica: 1-2. El desempeño es muy deficiente o no se ha iniciado. El alumno/a muestra graves carencias en términos de conocimientos, orden, claridad y destrezas (argumentativas, de análisis, creativas y procedimentales) que le conducen a la no consecución de los objetivos, los criterios de evaluación y las competencias requeridas para alcanzar el aprobado en la asignatura.

Nivel II: **Calificación numérica: 3-4.** El desempeño es insuficiente. El alumno/a muestra bastantes imprecisiones y carencias en relación al trabajo diario, así como en términos de desarrollo de producciones plásticas, de experimentación con diferentes técnicas y análisis de conceptos básicos por lo que no ha adquirido los requisitos mínimos que se le exigen en objetivos, criterios de evaluación y competencias para obtener el aprobado en la asignatura.

Nivel III: **Calificación numérica: 5-6**. El desempeño del alumno/a es aceptable. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas edición fotográfica y audiovisual se ha conseguido de una forma básica, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas.

Nivel IV: Calificación numérica: 7-8. El desempeño del alumno es notable. Maneja con cierta autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas de edición fotográfica y audiovisual, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas es notable, mostrando intencionalidad creativa.

Nivel V: **Calificación numérica: 9-10**. El desempeño del alumno es sobresaliente. Maneja con total autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas, de conocimiento del lenguaje visual y audiovisual y de diferentes técnicas de edición fotográfica y audiovisual, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas es excelente, mostrando creatividad, claridad y orden.

Cuando no se alcance el aprobado o cuando el nivel de logro global corresponda a un aprobado bajo se indicará al alumnado los criterios de evaluación y los saberes básicos que debe recuperar, para lo cual se establecerán los procedimientos e instrumentos de evaluación que deberán desarrollar para lograr un nivel de desempeño adecuado. Aquellos alumnos que no logren obtener una calificación positiva en una evaluación recibirán un Plan de Trabajo en el que se propondrán actividades a realizar al inicio de la siguiente evaluación.

2. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

Como primera consideración debemos partir de una visión formativa, integradora y objetiva del proceso de evaluación.

Para articular y sistematizar el proceso de evaluación se utilizarán técnicas e instrumentos diversos. Algunas de estas técnicas pueden ser la observación directa, el análisis de las distintas producciones, proyectos o actividades o la realización de pruebas objetivas. En cuanto a los instrumentos que se pueden utilizar relacionados con las técnicas anteriores, pueden considerarse las listas de control, los registros de evaluación individuales o grupales y las rubricas o matrices de valoración, por ejemplo. De este modo, la evaluación permite, por un lado, valorar el grado en el que el alumnado progresa en el dominio de las distintas competencias específicas involucradas en la materia, y por otro, analizar críticamente la propia intervención docente, para facilitar la toma de decisiones mediante un proceso planificado, que permita incorporar medidas que redunden en la mejora de la práctica educativa.

Es fundamental, además, que alumnado obtenga información de los resultados de cada actividad de evaluación realizada, más alla¿ de una posible calificación, mediante una retroalimentación continua a lo largo de todo el proceso, que puede darse de forma oral o escrita. Teniendo en cuenta que este lenguaje grafico utiliza trazados, símbolos y convenciones, se hará¿ también necesario evaluar el rigor, el acabado y la limpieza, así¿ como la capacidad de síntesis, dadas sus características. Es importante considerar que los comentarios ofrecidos al alumnado sobre sus actividades no se centren solo en su propia producción, sino también en sugerencias de mejora para trabajos futuros, favoreciendo una evaluación integral y continua.

Como actividades que serán evaluadas dentro de las situaciones de aprendizaje se podrán plantear las siguientes:

- Test o cuestionario inicial que servirá de punto de partida.
- Trabajos individuales del alumnado.
- Trabajos grupales del alumnado.
- Cuaderno de trabajo del alumnado.
- Trabajo diario del alumnado en clase.
- Pruebas escritas.

Como instrumentos de evaluación se podrán incluir en las situaciones de aprendizaje los siguientes:

- Rúbrica de evaluación del cuaderno de trabajo del alumnado.
- Rúbrica de observación del trabajo diario del alumnado.
- Rúbricas de evaluación de los cuestionarios.
- Rúbricas de evaluación de los trabajos tanto grupales como individuales, incluyendo escalas del nivel alcanzado en cada competencia específica por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.
- Rúbricas de las pruebas escritas.
- Escalas de participación en trabajos cooperativos.
- Escalas del nivel alcanzado en cada competencia clave por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.

3. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y MEDIDAS DE INCLUSIÓN

Esta materia requiere de la adopción de metodologías activas que permitan la experimentación con técnicas y recursos analógicos y digitales, así¿ como la elaboración de proyectos, individuales y colectivos, que puedan ser compartidos en el marco de una exposición o de una proyección.

La muestra pública de los proyectos supone un reconocimiento al trabajo del alumnado, significándolo en un contexto real. Además, implica una evaluación externa, que completa el proceso de evaluación, autoevaluación y coevaluación durante el proceso de realización de los proyectos.

- **Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**

Se debe concebir el espacio en que se desarrolla la clase como un taller en el que puedan delimitarse distintas zonas de trabajo y almacenaje y ponerse a disposición del alumnado herramientas, recursos y medios analógicos y digitales.

Junto al espacio de referencia que constituye el aula, de cara a una intervención temporal o permanente, se pueden identificar otros espacios flexibles, tanto interiores (pasillos, bibliotecas, etc.) como exteriores (patios, entradas, etc.).

La distribución de los tiempos es tan importante como la organización y la elección del espacio dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y cooperativo. Así pues, el profesorado, como guía conductor de toda propuesta de trabajo o proyecto que se plantee, establecerá previamente las necesidades materiales y de organización del aula, y, además, determinará unos tiempos y unos recursos, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que es necesario un cierto margen de flexibilidad.

- **Materiales y recursos didácticos**

En lo que respecta a los recursos disponibles, es interesante impulsar el reciclaje y trabajar sobre el uso adecuado de los materiales atendiendo a su toxicidad.

En cada situación de aprendizaje se incluirán los materiales y recursos didácticos necesarios, teniendo siempre en cuenta que los materiales curriculares y recursos didácticos serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

· **Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.**

El diseño de la secuencia de actividades y las estrategias metodológicas empleadas serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Algunas estrategias aplicadas a esta Programación Didáctica son:

Proporcionar múltiples formas de representación.

- Antes del inicio de un nuevo concepto trabajar, a priori, conceptos previos esenciales.
- Se destacan los elementos/ideas clave con organizadores gráficos, mapas conceptuales, esquemas para subrayar sus relaciones.
- Se proporcionan situaciones para practicar la generalización y transferencia de los aprendizajes.
- Se facilitan situaciones para revisar y poner a prueba las ideas principales y los vínculos entre ellas.

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.

- Producción en múltiples medios, visuales y audiovisuales.
- Utilización de apoyos graduales para mejorar el desempeño.

Proporcionar múltiples formas de implicación.

- Proporcionar opciones de elección de contenidos y temáticas.
- Empleo de fuentes de información diversas.
- Utilizar la auto-reflexión, fomentando aprendizajes significativos.
- Personalización y contextualización de tareas a la vida real, a sus intereses, a su cultura juvenil, a su entorno cultural.
- Diseño de tareas y actividades referidas a prácticas sociales reales, que sean y comunicables, relevantes.
- Aprendizaje cooperativo.

Además, vamos a tener en cuenta las siguientes pautas de actuación en el **tratamiento de la inclusión educativa**:

a) Al inicio del curso escolar.

Se consultará con el Departamento de Orientación para conocer si existen dificultades con algún alumno/a respecto a:

- Expresión oral, escrita y gráfico-plástica.
- La capacidad de abstracción.
- La correcta utilización y valoración de las fuentes de información.
- El dominio de las Técnicas de Estudio más elementales.

b) Durante el curso escolar.

Las medidas ordinarias que se contemplan son:

- En cuanto a tareas establecidas en las situaciones de aprendizaje: incluir posibilidades de ampliación para alumnos/as con un ritmo más avanzado o de refuerzo para el alumnado que lo requiera.
- En cuanto a la metodología: realizando agrupamientos de alumnos diversos, utilizando métodos de aprendizaje cooperativo, favoreciendo la participación del alumnado en las actividades propuestas.
- Planes de Trabajo Individualizados.
- Las adaptaciones y modificaciones que sean necesarias llevar a cabo en el aula para garantizar el acceso al currículo y la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

· **Organización entre Evaluación Ordinaria y Extraordinaria**

Las clases continuarán en el horario habitual, atendiendo al alumnado en función de su situación académica:

- Alumnado que ha superado la materia en la evaluación final ordinaria: realización de un proyecto final audiovisual de temática libre.
- Alumnado que deba presentarse a la evaluación final extraordinaria: actividades de recuperación de los contenidos no superados por cada alumno/a durante el curso.

Programación didáctica de Creación de contenidos artísticos y audiovisuales
Curso: 2º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología (LOMLOE) - 0/1

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.CCAAU.B1	A. Cultura audiovisual.	
	2.CCAAU.B1.SB1	Impacto social.
	2.CCAAU.B1.SB2	Gestión de proyectos audiovisuales.
	2.CCAAU.B1.SB3	Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.
	2.CCAAU.B1.SB4	El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
	2.CCAAU.B1.SB5	Derechos de autor.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.CCAAU.B2	B. Preproducción	
	2.CCAAU.B2.SB1	La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
	2.CCAAU.B2.SB2	Fases de la producción audiovisual.
	2.CCAAU.B2.SB3	Elementos formales de la fotografía y el audiovisual.
	2.CCAAU.B2.SB4	Encuadre y composición.
	2.CCAAU.B2.SB5	Planificación y angulación.
	2.CCAAU.B2.SB6	Movimientos de cámara.
	2.CCAAU.B2.SB7	Narrativas. El lenguaje audiovisual.
	2.CCAAU.B2.SB8	Guión literario, guión técnico y storyboard.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.CCAAU.B3	C. Producción	
	2.CCAAU.B3.SB1	El proyecto fotográfico. Iluminación.
	2.CCAAU.B3.SB2	Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.
	2.CCAAU.B3.SB3	Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord.
	2.CCAAU.B3.SB4	Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.
Bloq. Saber	**Saberes Básicos**	
2.CCAAU.B4	D. Montaje y postproducción	
	2.CCAAU.B4.SB1	Edición de fotografía. Fotomontaje.
	2.CCAAU.B4.SB2	Edición de vídeo. El montaje.
	2.CCAAU.B4.SB3	Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
	2.CCAAU.B4.SB4	Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.

1	**Unidad de Programación: UP. 1 Creaciones visuales y audiovisuales**			Ordinaria
	Saberes básicos:			
	2.CCAAU.B1.SB1	Impacto social.		
	2.CCAAU.B1.SB3	Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.		
	2.CCAAU.B2.SB4	Encuadre y composición.		
	2.CCAAU.B2.SB5	Planificación y angulación.		
	2.CCAAU.B4.SB1	Edición de fotografía. Fotomontaje.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE1	Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.		5	
	2.CCAAU.CE1.CR1	Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	40	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE2	Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.		10	
	2.CCAAU.CE2.CR1	Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE3	Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.		20	
	2.CCAAU.CE3.CR1	Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE7	Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.		10	
	2.CCAAU.CE7.CR1	Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.	50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE7.CR2	Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	50	MEDIA ARITMÉTICA

2	**Unidad de Programación: UP. 2 Imagen fotográfica.**		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.CCAAU.B1.SB4	El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.		
	2.CCAAU.B1.SB5	Derechos de autor.		
	2.CCAAU.B2.SB1	La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.		
	2.CCAAU.B2.SB3	Elementos formales de la fotografía y el audiovisual.		
	2.CCAAU.B3.SB1	El proyecto fotográfico. Iluminación.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE1	Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.		5	
	2.CCAAU.CE1.CR2	Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	30	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE1.CR3	Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	30	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE2	Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.		10	
	2.CCAAU.CE2.CR2	Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE3	Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.		20	
	2.CCAAU.CE3.CR1	Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE4	Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.		5	
	2.CCAAU.CE4.CR1	Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE5	Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.		20	
	2.CCAAU.CE5.CR1	Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	30	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE5.CR2	Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.	40	MEDIA ARITMÉTICA

3	**Unidad de Programación: UP. 3 Narrativas visuales y audiovisuales**			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	2.CCAAU.B1.SB1	Impacto social.			
	2.CCAAU.B1.SB2	Gestión de proyectos audiovisuales.			
	2.CCAAU.B2.SB1	La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.			
	2.CCAAU.B2.SB2	Fases de la producción audiovisual.			
	2.CCAAU.B2.SB6	Movimientos de cámara.			
	2.CCAAU.B2.SB7	Narrativas. El lenguaje audiovisual.			
	2.CCAAU.B2.SB8	Guión literario, guión técnico y storyboard.			
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE3	Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.			20	
	2.CCAAU.CE3.CR1	Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.		50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE3.CR2	Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.		50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE4	Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.			5	
	2.CCAAU.CE4.CR1	Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.		50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE4.CR2	Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.		50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE5	Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.			20	
	2.CCAAU.CE5.CR3	Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.		30	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE6	Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.			30	
	2.CCAAU.CE6.CR3	Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.		50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE6.CR4	Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.		12,5	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**			**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE7	Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.			10	
	2.CCAAU.CE7.CR1	Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.		50	MEDIA ARITMÉTICA

4	Unidad de Programación: UP. 4 Animación			Ordinaria
	Saberes básicos:			
	2.CCAAU.B3.SB2	Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.		
	2.CCAAU.B3.SB3	Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord.		
	2.CCAAU.B3.SB4	Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.		
	2.CCAAU.B4.SB2	Edición de vídeo. El montaje.		
	2.CCAAU.B4.SB3	Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.		
	2.CCAAU.B4.SB4	Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.		
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE4	Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.		5	
	2.CCAAU.CE4.CR1	Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	50	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE6	Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.		30	
	2.CCAAU.CE6.CR1	Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	12,5	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE6.CR2	Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.	25	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE6.CR3	Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	50	MEDIA ARITMÉTICA
	2.CCAAU.CE6.CR4	Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	12,5	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	**C. Espec / Criterios evaluación**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.CCAAU.CE7	Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.		10	
	2.CCAAU.CE7.CR1	Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.	50	MEDIA ARITMÉTICA

1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

El resultado de la evaluación del alumnado en forma de calificación se obtendrá del análisis de los criterios de evaluación y, más concretamente, de la calificación de las tareas establecidas en cada situación de aprendizaje para la consecución de las competencias específicas de la materia y de las competencias clave del perfil de salida. Para ello se emplearán **5 niveles de desempeño** que se especifican en la siguiente tabla:

Nivel I: Calificación numérica: 1-2. El desempeño es muy deficiente o no se ha iniciado. El alumno/a muestra graves carencias en términos de conocimientos, orden, claridad y destrezas (argumentativas, de análisis, creativas y procedimentales) que le conducen a la no consecución de los objetivos, los criterios de evaluación y las competencias requeridas para alcanzar el aprobado en la asignatura.

Nivel II: **Calificación numérica: 3-4.** El desempeño es insuficiente. El alumno/a muestra bastantes imprecisiones y carencias en relación al trabajo diario, así como en términos de desarrollo de producciones plásticas, de experimentación con diferentes técnicas y análisis de conceptos básicos por lo que no ha adquirido los requisitos mínimos que se le exigen en objetivos, criterios de evaluación y competencias para obtener el aprobado en la asignatura.

Nivel III: **Calificación numérica: 5-6**. El desempeño del alumno/a es aceptable. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas edición fotográfica y audiovisual se ha conseguido de una forma básica, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas.

Nivel IV: Calificación numérica: 7-8. El desempeño del alumno es notable. Maneja con cierta autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas y de conocimiento de diferentes técnicas de edición fotográfica y audiovisual, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas es notable, mostrando intencionalidad creativa.

Nivel V: **Calificación numérica: 9-10**. El desempeño del alumno es sobresaliente. Maneja con total autonomía, solvencia y precisión los saberes básicos y las competencias propuestas. El nivel de análisis de las obras artísticas seleccionadas, de conocimiento del lenguaje visual y audiovisual y de diferentes técnicas de edición fotográfica y audiovisual, así como su aplicación y experimentación en sus producciones artísticas es excelente, mostrando creatividad, claridad y orden.

Cuando no se alcance el aprobado o cuando el nivel de logro global corresponda a un aprobado bajo se indicará al alumnado los criterios de evaluación y los saberes básicos que debe recuperar, para lo cual se establecerán los procedimientos e instrumentos de evaluación que deberán desarrollar para lograr un nivel de desempeño adecuado. Aquellos alumnos que no logren obtener una calificación positiva en una evaluación recibirán un Plan de Trabajo en el que se propondrán actividades a realizar al inicio de la siguiente evaluación.

2. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

Como primera consideración debemos partir de una visión formativa, integradora y objetiva del proceso de evaluación.

Para articular y sistematizar el proceso de evaluación se utilizarán técnicas e instrumentos diversos. Algunas de estas técnicas pueden ser la observación directa, el análisis de las distintas producciones, proyectos o actividades o la realización de pruebas objetivas. En cuanto a los instrumentos que se pueden utilizar relacionados con las técnicas anteriores, pueden considerarse las listas de control, los registros de evaluación individuales o grupales y las rubricas o matrices de valoración, por ejemplo. De este modo, la evaluación permite, por un lado, valorar el grado en el que el alumnado progresa en el dominio de las distintas competencias específicas involucradas en la materia, y por otro, analizar críticamente la propia intervención docente, para facilitar la toma de decisiones mediante un proceso planificado, que permita incorporar medidas que redunden en la mejora de la práctica educativa.

Es fundamental, además, que alumnado obtenga información de los resultados de cada actividad de evaluación realizada, más alla¿ de una posible calificación, mediante una retroalimentación continua a lo largo de todo el proceso, que puede darse de forma oral o escrita. Teniendo en cuenta que este lenguaje grafico utiliza trazados, símbolos y convenciones, se hará¿ también necesario evaluar el rigor, el acabado y la limpieza, así¿ como la capacidad de síntesis, dadas sus características. Es importante considerar que los comentarios ofrecidos al alumnado sobre sus actividades no se centren solo en su propia producción, sino también en sugerencias de mejora para trabajos futuros, favoreciendo una evaluación integral y continua.

Como actividades que serán evaluadas dentro de las situaciones de aprendizaje se podrán plantear las siguientes:

- Test o cuestionario inicial que servirá de punto de partida.
- Trabajos individuales del alumnado.
- Trabajos grupales del alumnado.
- Cuaderno de trabajo del alumnado.
- Trabajo diario del alumnado en clase.
- Pruebas escritas.

Como instrumentos de evaluación se podrán incluir en las situaciones de aprendizaje los siguientes:

- Rúbrica de evaluación del cuaderno de trabajo del alumnado.
- Rúbrica de observación del trabajo diario del alumnado.
- Rúbricas de evaluación de los cuestionarios.
- Rúbricas de evaluación de los trabajos tanto grupales como individuales, incluyendo escalas del nivel alcanzado en cada competencia específica por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.
- Rúbricas de las pruebas escritas.
- Escalas de participación en trabajos cooperativos.
- Escalas del nivel alcanzado en cada competencia clave por el alumnado, según su progreso en los diferentes desempeños planteados.

3. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y MEDIDAS DE INCLUSIÓN

Esta materia requiere de la adopción de metodologías activas que permitan la experimentación con técnicas y recursos analógicos y digitales, así¿ como la elaboración de proyectos, individuales y colectivos, que puedan ser compartidos en el marco de una exposición o de una proyección.

La muestra pública de los proyectos supone un reconocimiento al trabajo del alumnado, significándolo en un contexto real. Además, implica una evaluación externa, que completa el proceso de evaluación, autoevaluación y coevaluación durante el proceso de realización de los proyectos.

- **Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**

Se debe concebir el espacio en que se desarrolla la clase como un taller en el que puedan delimitarse distintas zonas de trabajo y almacenaje y ponerse a disposición del alumnado herramientas, recursos y medios analógicos y digitales.

Junto al espacio de referencia que constituye el aula, de cara a una intervención temporal o permanente, se pueden identificar otros espacios flexibles, tanto interiores (pasillos, bibliotecas, etc.) como exteriores (patios, entradas, etc.).

La distribución de los tiempos es tan importante como la organización y la elección del espacio dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y cooperativo. Así pues, el profesorado, como guía conductor de toda propuesta de trabajo o proyecto que se plantee, establecerá previamente las necesidades materiales y de organización del aula, y, además, determinará unos tiempos y unos recursos, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que es necesario un cierto margen de flexibilidad.

- **Materiales y recursos didácticos**

En lo que respecta a los recursos disponibles, es interesante impulsar el reciclaje y trabajar sobre el uso adecuado de los materiales atendiendo a su toxicidad.

En cada situación de aprendizaje se incluirán los materiales y recursos didácticos necesarios, teniendo siempre en cuenta que los materiales curriculares y recursos didácticos serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

- **Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.**

El diseño de la secuencia de actividades y las estrategias metodológicas empleadas serán flexibles y accesibles, de manera que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, alineando las mismas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Algunas estrategias aplicadas a esta Programación Didáctica son:

Proporcionar múltiples formas de representación.

- Antes del inicio de un nuevo concepto trabajar, a priori, conceptos previos esenciales.
- Se destacan los elementos/ideas clave con organizadores gráficos, mapas conceptuales, esquemas para subrayar sus relaciones.
- Se proporcionan situaciones para practicar la generalización y transferencia de los aprendizajes.
- Se facilitan situaciones para revisar y poner a prueba las ideas principales y los vínculos entre ellas.

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.

- Producción en múltiples medios, visuales y audiovisuales.
- Utilización de apoyos graduales para mejorar el desempeño.

Proporcionar múltiples formas de implicación.

- Proporcionar opciones de elección de contenidos y temáticas.
- Empleo de fuentes de información diversas.
- Utilizar la auto-reflexión, fomentando aprendizajes significativos.
- Personalización y contextualización de tareas a la vida real, a sus intereses, a su cultura juvenil, a su entorno cultural.
- Diseño de tareas y actividades referidas a prácticas sociales reales, que sean y comunicables, relevantes.
- Aprendizaje cooperativo.

Además, vamos a tener en cuenta las siguientes pautas de actuación en el **tratamiento de la inclusión educativa**:

a) Al inicio del curso escolar.

Se consultará con el Departamento de Orientación para conocer si existen dificultades con algún alumno/a respecto a:

- Expresión oral, escrita y gráfico-plástica.
- La capacidad de abstracción.
- La correcta utilización y valoración de las fuentes de información.
- El dominio de las Técnicas de Estudio más elementales.

b) Durante el curso escolar.

Las medidas ordinarias que se contemplan son:

- En cuanto a tareas establecidas en las situaciones de aprendizaje: incluir posibilidades de ampliación para alumnos/as con un ritmo más avanzado o de refuerzo para el alumnado que lo requiera.
- En cuanto a la metodología: realizando agrupamientos de alumnos diversos, utilizando métodos de aprendizaje cooperativo, favoreciendo la participación del alumnado en las actividades propuestas.
- Planes de Trabajo Individualizados.
- Las adaptaciones y modificaciones que sean necesarias llevar a cabo en el aula para garantizar el acceso al currículo y la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

- **Organización entre Evaluación Ordinaria y Extraordinaria**

Las clases continuarán en el horario habitual, atendiendo al alumnado en función de su situación académica:

- Alumnado que ha superado la materia en la evaluación final ordinaria: realización de un proyecto final audiovisual de temática libre.
- Alumnado que deba presentarse a la evaluación final extraordinaria: actividades de recuperación de los contenidos no superados por cada alumno/a durante el curso.