



DEPARTAMENTO DE DIBUJO



Programación Didáctica

CURSO 2022-2023

***COFINANCIACIÓN FSE**

**MAPA DE DISTRIBUCIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE
4ºESO EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**

4ºESO Área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Temporalización en semanas/ sesiones/ trimestre	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
1.¿Quién soy?	5 semanas /10 sesiones / trimestre 1	X	X					
2.Creatividad y expresión	6 semanas /12 sesiones /trimestre 1		X					
3.Consumo y publicidad	4 semanas / 8 sesiones / trimestre 2			X	X			
4.Diseño	4 semanas / 8 sesiones / trimestre 2				X	X		X
5.La fotografía	3 semanas / 6 sesiones / trimestre 2			X				
6.Espacio y perspectiva	6 semanas / 12 sesiones / trimestre 3					X	X	
7.Lenguaje audiovisual	7 semanas / 14 sesiones / trimestre 3			X	X			

	Criterio de evaluación completo
	Criterio de evaluación parcial

**MAPA DE DISTRIBUCIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE
1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO**

2º Bach Área de Dibujo Técnico	Temporalización en semanas/ sesiones/ trimestre	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
1. Geometría plana	Del 16/09/2020 al 16/10/2020 Trimestre 1	X	X					
2. Transformaciones geométricas en el plano	Del 18/10/2020 al 18/11/2020 Trimestre 1			X				
3. Sistema diédrico I	Del 19/11/2020 al 17/12/2020 Trimestre 2				X			
4. Sistema diédrico II	Del 09/01/2021 al 07/02/2021 Trimestre 2					X		
5. Geometría descriptiva	Del 10/02/2021 al 31/03/2021 Trimestre 3						X	
6. Dibujo y rediseño de una silla	Del 02/04/2021 al 29/05/2021 Trimestre 3							X

Criterio de evaluación completo
Criterio de evaluación parcial

**MAPA DE DISTRIBUCIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE
2ºBACHILLERATO FOTOGRAFÍA**

2ºBach Área de Fotografía	Temporalización en semanas/ sesiones/ trimestre	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
1.Historia de la fotografía	Del 11/09/2020 al 23/10/2020 Trimestre 1	X						
2.La cámara fotográfica	Del 24/10/2020 al 16/11/2020 Trimestre 1		X		X			
3.Encuadre y composición	Del 17/11/2020 al 20/12/2020 Trimestre 1			X				
4.Luz, color y temperatura	Del 08/01/2021 al 13/02/2021 Trimestre 2					X		
5.Manipulación digital de la imagen	Del 19/02/2021 al 27/02/2021 Trimestre 2						X	
6.El fotomontaje	Del 04/03/2021 al 18/04/2021 Trimestre 2						X	
7.Géneros fotográficos	Del 19/04/2021 al 16/05/2021 Trimestre 3	X						X
8.Proyecto	Del 22/05/2021 al 28/05/2021 Trimestre 3							X

MAPA DE DISTRIBUCIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE 2ºBACHILLERATO FOTOGRAFÍA

	Criterio de evaluación completo
	Criterio de evaluación parcial

ÍNDICE

0. CUESTIÓN PRELIMINAR

Es menester hacer algunas consideraciones en el punto cero de esta programación, a consecuencia de la coyuntura histórica que hemos atravesando en el mundo en general y en España en particular. Desde todo el año 2020 y 2021, hemos padecido los rigores de una pandemia, producida por EL CORNAVIRUS COVID 19.

Durante el tercer trimestre del curso 2019-2020 toda España estuvo bajo régimen de confinamiento domiciliario. Esto significó en el caso de la Enseñanza un cambio drástico en el modus operandi de todos los agentes que intervienen en el Fenómeno Educativo. Y de la noche a la mañana pasamos de la Enseñanza Clásica Presencial, a una nueva forma casi inédita de Enseñanza No Presencial, dependiente absolutamente de los medios cibernéticos y telemáticos disponibles a nuestro alcance. Esto supuso un esfuerzo ingente por parte del profesorado, de adaptación acelerada a la nueva situación. Y también por parte del alumnado y sus familias. Los Equipos Directivos de los Centros Educativos trabajaron hasta la extenuación, para responder a las demandas del Ministerio de Educación y sus Delegaciones. Así se pudo dar fin al curso 2010-2021, con éxito, y salvando lo salvable que fue mucho.

0.El Departamento de Dibujo impartió la totalidad de la materia programada, en todos los niveles y materias que imparte, a pesar de la situación (véase el éxito de nuestro alumnado en las pruebas EBAU correspondientes). Por lo que la programación de este curso no contempla recuperar materia del curso pasado.

0.2 ¿Cómo afrontar los TRES POSIBLES ESCENARIOS: ENSEÑANZA PRESENCIAL; ENSEÑANZA SEMIPRESENCIAL; ENSEÑANZA NO PRESENCIAL

Dada la experiencia de los cursos pasados y el rodaje exprés que realizamos alumnos y profesores, podemos decir que en la actualidad estamos preparados para cualquier contingencia. Las características de nuestro temario junto al uso de las TICS desde el minuto cero de este curso, nos habilitan para dar continuidad a la labor docente en cualquiera de los escenarios posibles. Para eso contamos con el uso de la aplicación CLASSROOM DE GOOGLE, que se hace simultaneo con la enseñanza presencial. Además, el centro ha dotado de medios audiovisuales y telemáticos a las aulas para la docencia semipresencial en el caso de que se tuviese que implantar. Así las cosas, nuestra programación queda como a continuación se expone.

1. INTRODUCCIÓN AL ÁREA / PROGRAMA

1.1. CARACTERÍSTICAS Y FINALIDADES DEL ÁREA

La Educación Plástica y Visual constituye una materia de gran valor formativo.

Tradicionalmente los contenidos relacionados con la Educación Artística tenían una finalidad comunicativa y estética. En estos momentos, el estudio de su currículo nos permite cooperar en el desarrollo de capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales. Ello implica que los contenidos que la materia va a abordar preparan para la comprensión y análisis del entorno, social, cultural, natural y artístico. Un entorno configurado como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de diferente carácter, especialmente visual y táctil. El impulso a las capacidades cognitivas y estéticas viene a integrarse a la preocupación y necesidad de estimular el conocimiento y dominio de sí, de las relaciones con los otros, de la necesidad de ponerse en el lugar de otros, de expresar juicios estéticos de manera fundamentada y respetuosa, de ampliar las posibilidades imaginativas creativas.

Así pues, la materia persigue, por una parte, dotar al alumno de los recursos necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico- plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico. Asimismo, el área se presta a trabajar diversos temas transversales, como la educación medioambiental, la igualdad, la alimentación, el consumo, etc.

El trabajo de potenciación de las dimensiones formativas expuestas, hasta ahora, de forma sintética puede ser desglosado en términos de su contribución al desarrollo de las siguientes capacidades:

- Intrapersonales que suponen el autoconocimiento y dominio de sí, a través del contacto y experimentación con lenguajes, imágenes, formas y materiales. El estudio de las emociones y sentimientos vividos favorece el conocimiento de sí y la posibilidad de integrar ese conocimiento en la organización y control de las experiencias emocionales.
- Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, investigar diversas técnicas plásticas y visuales.
- Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.
- Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos, revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica y Visual:

- Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
- Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
- Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico y cultural de España y Canarias como exponente de nuestra memoria colectiva.
- Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
- Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

1.2. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA O EL PROGRAMA AL DESARROLLO DEL PROYECTO EDUCATIVO DEL CENTRO Y LA PGA DEL CURSO ACTUAL

Participaremos en la medida que sea posible en todas las actividades interdisciplinares que fomenten los valores que propone nuestra PGA del curso actual dentro nuestro ámbito y de las posibilidades de nuestra programación.

Desde el Departamento se intentará dar visibilidad al Proyecto Educativo del Centro, mediante la realización de exposiciones en las zonas comunes disponibles del Centro, a partir de las tareas y actividades realizadas que guarden relación con los diferentes Ejes temáticos.

A continuación, se resume cómo se trabajan los distintos objetivos de los Proyectos de Centro.

Red de Innovas. Ejes temáticos:

-IGUALDAD Y EDUCACIÓN AFECTIVO SEXUAL Y DE GÉNERO: Se aprovecharán determinadas unidades didácticas para integrar en ellas referentes femeninos, de distintas nacionalidades y distintos

ámbitos del arte y el diseño. Asimismo, se procurará emplear un lenguaje inclusivo en todo momento.

-PLAN LECTOR Y DINAMIZACIÓN DE LA BIBLIOTECA: El profesorado de este departamento participa en el plan lector de este curso académico. Para ello se dedica parte de determinadas sesiones a realizar una lectura conjunta en el aula con el alumnado y se fomenta la lectura comprensiva de textos artísticos.

-PROMOCIÓN DE LA SALUD Y LA EDUCACIÓN EMOCIONAL: Durante este curso se prestará especial atención a este eje, desarrollando tareas relacionadas con la salud y la educación emocional, teniendo en cuenta la necesidad de abordar estos temas en el contexto que nos encontramos.

ACCIONES PARA EL FOMENTO SOCIAL, CULTURAL E HISTÓRICO CANARIO: En aquellas unidades en las que proceda, se integrará el estudio y la toma de referencia de diversos/as artistas canarios/as.

PROYECTO ARTE Y ACCIÓN CULTURAL.

Durante este curso el departamento de Dibujo desarrollará este proyecto, coordinado por la profesora Iria Lestón Nemiña. Se pretende fomentar los valores artísticos y culturales en nuestra comunidad educativa mediante la realización de actividades que fomenten el disfrute y la reflexión artística, así como un acercamiento del alumnado a la práctica artística teniendo como referentes las diferentes manifestaciones del arte en Canarias.

Por otra parte, este proyecto se verá fortalecido y ampliado por el desarrollo del proyecto “Arte a la vista”, también coordinado por la profesora Iria Lestón Nemiña. El proyecto pretende la realización de murales en algunas zonas comunes del Centro para crear un buen ambiente estético y contribuir al bienestar general de la comunidad educativa.

1.3. MATERIAS QUE SE IMPARTEN POR NIVEL Y PROFESORADO QUE IMPARTE CADA UNO.

El departamento de Dibujo imparte durante el curso 2021/2022 las siguientes materias:

Materia y curso	Nº de grupos	Horas semanales
Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º de ESO	4	8
Programa de Diversificación Curricular	1	2
Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º de ESO	5	8
Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4º de ESO	1	2
Dibujo Técnico 1º Bachillerato	1	4
Dibujo Técnico 2º Bachillerato	1	4
Fotografía 1º Bachillerato	1	2
Fotografía 2º Bachillerato	1	2

Profesor/a	Curso	Grupo	Materia	Horas
Iria Lestón Nemiña	1º ESO	C, D, E,	EUP	6
Francisco J. Fernández Vera	1º ESO	A y B	EUP	4
Francisco J. Fernández Vera	3º ESO	PDC	EUP	2
Francisco J. Fernández Vera	3º ESO	A, B, C, D	EUP	8
Francisco J. Fernández Vera	4º ESO	B, C, D, Postmar	EUP	2
Iria Lestón Nemiña	1º Bach	A	DBT	4
Iria Lestón Nemiña	2º Bach	A	DBT	4
Iria Lestón Nemiña	1º Bach	A, B, C	FOT	2
Iria Lestón Nemiña	2º Bach	A y B	FOT	2

TOTALES DEPARTAMENTO				
Iria Lestón Nemiña				18
Francisco J. Fernández Vera				16
			Total horas	34

1.4. NECESIDADES DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO.

Durante este curso, el profesorado sigue formándose a través del ITE y otras plataformas online en nuevas tecnologías.

Asimismo, se va a participar en el plan de formación del centro, optando por la opción de autoformación, habiendo realizado la matrícula en el curso: Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial.

1.5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PARA ESTE CURSO.

En principio quedan suspendidas las actividades complementarias durante el primer trimestre. Para el segundo trimestre, siempre que lo permitan las circunstancias, el Departamento propone las siguientes actividades:

2º Trimestre. Alumnado de Fotografía, 1º de Bachillerato, grupos A, B y C: Talleres en el Centro de Arte La Regenta.

2º Trimestre. Alumnado de Fotografía. 2º de Bachillerato, grupos A y B: 1) Talleres en el Centro de Arte La Regenta. 2) Salida por los exteriores del Centro para realizar un `taller de fotografía de calle`.

1.6. SEGUIMIENTO, REVISIÓN Y AJUSTE DE LAS PROGRAMACIONES

La programación, así como las actividades de cada unidad didáctica se van revisando a lo largo del curso. Para ello se toma en cuenta lo siguiente:

- Resultados de las tareas propuestas. Según la calidad de los trabajos realizados por el alumnado, y según la motivación de este, se cambian, sustituyen o rediseñan tareas.
- Variedad y equilibrio en los agrupamientos, técnicas utilizadas, materiales, contenidos transversales, tipos de tareas propuestas, uso de ordenadores, de material audiovisual etc. Todos estos aspectos se analizan y se estudian las propuestas de mejora.
- Acuerdos metodológicos de la CCP, tanto en cuanto a temporalización, a entrega de trabajos, etc.

1.7. ACTUACIONES PREVISTAS SEGÚN LO CONTEMPLADO EN LA MEMORIA 2021/22

En la memoria correspondiente al curso 2021/22 no se plasmó ninguna actuación prevista como mejora de propuesta. Sí se planteó un posible cambio en la temporalización del temario de DBT 2, pero esta posibilidad se ha desestimado durante este curso.

2. PROGRAMACIÓN ETAPA SECUNDARIA

2.1. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS DE LA ETAPA

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual desarrolla en el alumnado unas capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos de la etapa de Secundaria. A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las imágenes del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así a su conservación y mejora. Además, se contribuye a que valore críticamente los hábitos sociales

relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, y a que adopte actitudes responsables hacia el cuidado del mismo.

En el siglo XXI las imágenes se han convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuye a la mejora de la comunicación, a la reflexión crítica y al respeto entre las personas.

Además, ayuda a comprender las relaciones del lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes, y a elegir el modo de expresión más adecuado según las necesidades de comunicación, fomentando de esta manera el desarrollo de la creatividad.

En este currículo se incide en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como medio de ayuda a la creación de obras artísticas y proyectos. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

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

Por lo tanto, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye especialmente al desarrollo de la creatividad, la utilización de distintos medios de expresión y representación, y la apreciación de la creación artística y sus lenguajes como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras artísticas.

2.2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DE LA ETAPA.

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

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

Toda acción comunicativa posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación Plástica,

Visual y Audiovisual facilita el acceso a recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que posibilita integrar el lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación. La competencia en Comunicación lingüística

(CL) se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma, grupo social o cultural. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y cuando realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas.

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico, abordados desde la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, ayudan a desarrollar la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

(CMCT). La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones que contribuyen a que el alumnado adquiera la competencia matemática. Por otro lado, la observación, la experimentación, el

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

La Competencia digital (CD) se desarrolla en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual a través de los contenidos desarrollados en los bloques de expresión plástica, comunicación audiovisual y multimedia, dibujo técnico y diseño. En la actualidad, la utilización de recursos digitales específicos es el método generalizado en el diseño, las representaciones gráficas y la difusión de imágenes. Por ello, el uso

combinado de las herramientas propias de la materia y la utilización de programas de diseño y dibujo por ordenador podrán aumentar los recursos para que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos. Se contribuye también a la adquisición de esta competencia cuando el alumnado busca, selecciona y almacena información propia de la materia. Esta competencia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

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

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual refuerza las Competencias sociales y cívicas (CSC).

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

Esta materia también ayuda a la adquisición de la competencia Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, selección de recursos, toma de decisiones, resolución de problemas y evaluación y autoevaluación. Además, se requiere la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo, fomentando el pensamiento crítico, el sentido de la responsabilidad y la autoconfianza. Finalmente requiere el desarrollo de actitudes y valores como la predisposición a actuar de una forma creativa e imaginativa, el autoconocimiento y la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye de manera especial a adquirir la competencia Conciencia y expresiones culturales (CEC). La materia en esta etapa se centra en ampliar el conocimiento y uso de los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, además de la utilización de las técnicas, recursos, herramientas y soportes propios de los mismos para expresar emociones e ideas a través de la imagen, desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

Esta competencia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación. El desarrollo de esta competencia supone valorar la libertad de expresión, participar en la vida cultural y comunicar y compartir conocimientos, emociones y sentimientos a partir de las expresiones artísticas.

2.3. METODOLOGÍA

2.3.1. Metodología del área

En el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística y visual, por un lado, las

fronteras

existentes entre las artes son cada vez más débiles y, por otro, un desarrollo enorme de recursos, soportes y planteamientos que se ven potenciados por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Basándonos en estos cambios, la metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado.
- Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida del ser humano y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico, vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones, evaluando críticamente los resultados.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, y hacer de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

El proceso de enseñanza-aprendizaje activo se apoyará en la utilización, por parte del profesorado, de distintas estrategias metodológicas basadas en la alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades, contextos y situaciones de aprendizaje, en las que tendrá en cuenta las motivaciones, los intereses, las capacidades del alumnado y la atención a la diversidad. Se priorizará la reflexión y el pensamiento crítico frente al memorístico, y se fomentará el conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje para mejorar su motivación. El profesorado generará estrategias participativas que favorezcan la comunicación, actuará como orientador antes, durante y después del proceso de enseñanza-aprendizaje, y propiciará en el alumnado el interés, la motivación y el disfrute personal.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia, relacionando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante situaciones de aprendizaje conjuntas.

2.3.2. Modelos de enseñanza

Se trabaja por unidades didácticas, compuestas por un conjunto de tareas de diversos contenidos y características.

Se trabajarán los siguientes modelos:

(SINE) Sinéctico

(EDIR) Enseñanza directiva

(END) Enseñanza no directiva

(INVG) Investigación guiada,

(EXPO) Expositivo

(DEDU) Deductivo

(IGRU) Investigación
Grupal

2.3.3. Agrupamientos

Se procurará combinar las siguientes agrupaciones:

(TIND) Trabajo individual

2.3.4. Espacios y recursos.

El Departamento dispone de los siguientes espacios y materiales:

Almacén-Cuarto de revelado, que cuenta con la siguiente dotación:

- Armarios y estanterías con bibliografía de consulta y material de oficina y de plástica
- Material de fotografía analógica (Todo este material está obsoleto).

Aula 20, aula-taller de Educación Plástica y Visual y compartida con otras asignaturas, dotada con:

- Ordenador fijo.
- Ordenador portátil
- Cañón.

2.3.5. Uso de las TICs.

El uso de las TIC en la asignatura es absolutamente necesario, ya que tanto el mundo de la creación artística, como el del diseño en todos sus campos, no se puede entender hoy en día sin el uso, aunque sea puntual, de los ordenadores.

Por ello, es necesario que el alumno se familiarice con recursos como el uso de Internet para ampliar conocimientos de la materia, recomendándole determinadas páginas webs, etc., el uso del escáner y de las cámaras digitales, además de una pequeña introducción a programas informáticos como Sketch up, entre otros.

Los distintos recursos facilitados por las últimas tecnologías resultan de máxima utilidad:

- tanto como herramienta pedagógica para facilitar una información visual imprescindible al alumnado,
- como empleadas cotidianamente por el alumnado en su realización de tareas de investigación y creación visual o audiovisual,
- incluido dentro de los propios contenidos de las asignaturas en cuyo marco curricular tienen amplia cabida.

2.4. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA EDUCACIÓN EN VALORES Y LA INTERDISCIPLINARIEDAD. PLAN DE IGUALDAD.

- ✓ La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en las asignaturas impartidas por este departamento.
- ✓ Se fomentará la calidad, equidad e inclusión educativa de las personas con discapacidad, la igualdad de oportunidades y no discriminación por razón de discapacidad, medidas de flexibilización y alternativas metodológicas, adaptaciones curriculares, accesibilidad universal, diseño para todos, atención a la diversidad y todas aquellas medidas que sean necesarias para conseguir que el alumnado con discapacidad pueda acceder a una educación educativa de calidad en igualdad de oportunidades.

- ✓ Se fomentará la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- ✓ Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- ✓ Se incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor y se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.
- ✓ Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte de la práctica diaria de los alumnos y alumnas, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.
- ✓ En el ámbito de la educación y la seguridad vial, se incorporarán elementos curriculares y se promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

2.5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Si se diera el caso que algún alumno/a necesitara adaptaciones curriculares estas se elaborarán durante el curso en función de las características de este alumnado y de sus necesidades particulares.

Se realizarán actividades de ampliación y refuerzo para el alumnado que las necesite o demande, y estas se ajustarán a las características de dicho alumnado.

Relación de alumnado NEAE por nivel:

4º de la ESO: 1 alumno/a TEA y 1 alumno/a TGD

2.6. EVALUACIÓN

Cada materia evaluará la consecución de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias básicas a través de los criterios de evaluación establecidos

en el diseño curricular establecido para la materia y nivel educativo, particularizados en apartados posteriores de la presente programación didáctica.

Instrumentos

Los instrumentos que se emplearán para llevar a cabo la evaluación del alumnado serán de los siguientes tipos:

a.- de observación directa por el profesor:

- Iniciativa
- Participación en el trabajo individual y/o en grupo
- Hábitos de trabajo: trae y usa correctamente el material específico del área, exactitud y precisión, finaliza las tareas en el tiempo establecido, las revisa, etc.
- Avances conceptuales

b.- cuaderno de trabajo:

- Expresión escrita
- Cuidado y respeto del material.

- Realiza bocetos y dibujos libres
- Entrega de trabajos en la fecha prevista

c.- pruebas escritas y orales:

- Comprensión de los conceptos
- Capacidad para explicar, interpretar y relacionar información.

d.- láminas, proyectos y trabajos teóricos:

- Aplicación de los conceptos aprendidos.
- Aplicación de los procesos adecuados.
- Cuidado precisión y limpieza en los acabados y en la presentación.
- Responsabilización en la ejecución de los trabajos encomendados por el grupo, colaboración y solidaridad con los restantes miembros del grupo de trabajo.
- Búsqueda de soluciones creativas y originales a los problemas enfrentados. Procedimiento evaluador.

Las materias se evaluarán a través de sus contenidos según los criterios de evaluación establecidos en el diseño curricular de la materia y especificados en los capítulos posteriores del presente documento.

Calificación en las Evaluaciones 1º, 2º y junio

Como criterio general en la calificación tomaremos como punto de referencia el progreso con relación a los antecedentes inmediatos que tengamos del

alumnado, valorando siempre los rasgos de progreso que plantee el alumnado en su proceso educativo.

- a) Para aprobar una materia se debe alcanzar como mínimo la mitad de los puntos, 5 de 10.
- b) Las calificaciones serán números enteros de 0 a 10.
- c) Todas las notas obtenidas por láminas, trabajos, exámenes y libreta, sumarán con igual peso. Y de la suma de todas ellas, se obtendrá la nota media, que será la calificación final de la evaluación.

Esto es aplicable a todas las materias que imparte este departamento.

2.7. PLANES DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

- Los trimestres suspensos en EUP de 4º de ESO se recuperarán realizando las tareas que quedaron sin hacer.
- En caso de que la materia no se apruebe junio, se le entregará al alumnado un cuadernillo con actividades que suponen los contenidos mínimos. El alumnado entregará la recuperación en la convocatoria extraordinaria, y explicará al profesor/a como realizó las tareas.
- **Plan de refuerzo:**
 - En caso de no presentarse en la convocatoria extraordinaria o suspender, si no cursara EUP, se le entregaría otro cuadernillo de actividades para realizar durante el curso. Si está cursando alguna materia EUP, al aprobar cualquier trimestre aprobaría automáticamente la pendiente.
- **Plan de seguimiento del alumnado repetidor:**

Se tendrá en cuenta el alumnado repetidor en cada curso mediante un seguimiento individualizado de las tareas programadas, así como en la comunicación con las familias por Píncel Ekade para dicho seguimiento y realización de las mismas, generando un clima de mayor motivación.

3. PROGRAMACIÓN POR CADA NIVEL, ÁMBITO O MATERIA DE SECUNDARIA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Identificación

Tipo de programación didáctica: Programación didáctica para un estudio y un área/materia/ámbito.

Docentes Francisco Fernández Vera

responsables: Punto de

partida:

Introducción:

En la época actual, la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes por su importancia como medio de comunicación. La realidad cotidiana de imágenes que nos llegan a través de los distintos medios de comunicación plantea una necesidad de formación general de los conceptos y valores alrededor de las imágenes. Un entorno configurado como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales visuales, auditivos y táctiles.

Su finalidad será desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico-práctico de los lenguajes visuales y audiovisuales. También se refuerza su capacidad creativa, el análisis crítico de las imágenes habituales del mundo cotidiano; y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural.

La materia persigue, por una parte, dotar al alumnado de los recursos necesarios para poder comprender, apreciar y juzgar el hecho visual y audiovisual: saber ver; y, por otra, poder expresarse a través del lenguaje gráfico-plástico, con la finalidad de comunicarse, producir y crear: saber hacer.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Justificación:

En el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística y visual, por un lado, las fronteras existentes entre las artes son cada vez más débiles y, por otro, un desarrollo enorme de recursos, soportes y planteamientos que se ven potenciados por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Basándonos en estos cambios, la metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado.
- Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida del ser humano y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones, evaluando críticamente los resultados.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, y hacer de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual desarrolla en el alumnado unas capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos de la etapa de Secundaria. A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las imágenes del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así a su conservación y mejora, además se contribuye a que valore críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, y a que adopte actitudes responsables hacia el cuidado del mismo.

El proceso de enseñanza-aprendizaje activo se apoyará en la utilización, por parte del profesorado, de distintas estrategias metodológicas basadas en la alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades, contextos y situaciones de aprendizaje, en las que tendrá en cuenta las motivaciones, los intereses, las capacidades del alumnado y la atención a la diversidad. Se priorizará la reflexión y el pensamiento crítico frente al memorístico, y se fomentará el conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje para mejorar su motivación. El profesorado generará estrategias participativas que favorezcan la comunicación, actuará como orientador antes, durante y después del proceso de enseñanza-aprendizaje, y propiciará en el alumnado el interés, la motivación y el disfrute personal. La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia, relacionando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante situaciones de aprendizaje conjuntas.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Concreción de los objetivos al curso:

La materia persigue, por una parte, dotar al alumnado de los recursos necesarios para poder comprender, apreciar y juzgar el hecho visual y audiovisual: saber ver; y, por otra, poder expresarse a través del lenguaje gráfico-plástico, con la finalidad de comunicarse, producir y crear: saber hacer. Saber ver implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de analizar, sintetizar y evaluar, de manera objetiva, razonada y crítica, la información visual recibida, basándose en una comprensión estética que favorezca las conclusiones personales de aceptación o rechazo según su propia escala de valores; y, por otro lado, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial. Saber hacer implica que el alumnado desarrolle una actitud de investigación, experimentación, producción y creación. Ha de ser capaz de realizar representaciones objetivas y subjetivas que le permitan expresarse, comunicarse y desplegar su propio potencial creativo. Esta materia contribuye a desarrollar capacidades intrapersonales, perceptivas, cognitivas, estéticas, creativas, sociales, afectivas y de planificación, permitiendo el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión; la capacidad de abstracción, la sensibilidad y el aprecio por el patrimonio artístico; y, fomentando el espíritu crítico, la creatividad, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad.

En el cuarto curso aparece un nuevo bloque, Fundamentos del Diseño, con el que se trata de capacitar al alumnado en la utilización de las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, realizando composiciones, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, e interpretando críticamente las imágenes y formas del entorno artístico y cultural. Todos los criterios de evaluación del currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son específicos, con aprendizajes vinculados a la materia, además aparecen a lo largo de toda la etapa, por lo que se consideran longitudinales, a excepción del criterio del bloque Fundamentos del Diseño, que solo aparece en cuarto curso. Por otro lado, algunos criterios son transversales por contener aprendizajes comunes a algunas materias, como son los referidos a la comunicación y el uso de los lenguajes, la geometría, la conservación del patrimonio, el uso de herramientas digitales, etc.

Secuencia y temporalización

Unidad de programación: 1. ¿QUIÉN SOY?

Sinopsis: El alumno mejora sus destrezas y el conocimiento de técnicas partiendo del conocimiento de su propio esquema corporal, de esta manera en todo momento él es partícipe de su propio proceso de aprendizaje.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP04C02, SEUP04C01

Competencias: (CL) Comunicación lingüística (AA) Aprender a aprender (CSC) Competencias sociales y cívicas (CEC) Conciencia y expresiones culturales (CD) Competencia digital (SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Instrumentos de evaluación: La observación directa en el día a día y la corrección y ajuste de las actividades propuestas en el cuadernillo de trabajo.
Actividades realizadas fuera del cuadernillo, archivador con folios, memorias explicativas, pruebas escritas, exámenes, exposiciones

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (END) Enseñanza no directiva, (EDIR) Enseñanza directiva

Espacios: El aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar el aula específica de la materia.

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo (dependiendo de la evolución de la materia), (TIND) Trabajo individual

Recursos: Los del aula general hasta que la situación permita usar todos los del aula específica de la materia.

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

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

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 11/09/22 al 18/10/2022

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 2. CREATIVIDAD Y EXPRESIÓN

Sinopsis: Desarrollar la creatividad y la expresión a nivel visual hecho que ayuda a construir la personalidad del alumno.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:	SEUP04C02
Competencias:	(CL) Comunicación lingüística (AA) Aprender a aprender (CSC) Competencias sociales y cívicas (CEC) Conciencia y expresiones culturales
Instrumentos de evaluación:	La observación directa y la corrección de las actividades del cuadernillo. Actividades realizadas fuera del cuadernillo, libreta de aula, memorias explicativas, pruebas escritas, exámenes, exposiciones

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:	(END) Enseñanza no directiva, (EDIR) Enseñanza directiva
Espacios:	El aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar el aula específica de la materia.
Agrupamientos:	(GGRU) Gran Grupo (dependiendo de la evolución de la pandemia), (GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual
Recursos:	Los propios del aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar todos los del aula específica de la materia.

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

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

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación:	Del 22/10/22 al 29/11/22
Áreas/materias/ámbitos implicados:	

Valoración de ajuste

Desarrollo:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 3. CONSUMO Y PUBLICIDAD

Sinopsis: Concienciar al alumnado de lo importante que es hacer un consumo responsable potenciando el hecho de mantener una actitud autónoma.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP04C03, SEUP04C04

Competencias: (CL) Comunicación lingüística (CD) Competencia digital (CSC) Competencias sociales y cívicas (CEC) Conciencia y expresiones culturales (SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Instrumentos de evaluación: La observación directa y la corrección de las actividades del cuadernillo.
Actividades realizadas fuera del cuadernillo, archivador con folios, memorias explicativas, pruebas escritas, exámenes, exposiciones

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EDIR) Enseñanza directiva, (END) Enseñanza no directiva

Espacios: El aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar el aula específica de la materia

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo (dependiendo de la evolución de la pandemia), (GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual

Recursos: Los propios del aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar todos los del aula específica de la materia.

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

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

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Periodo de Del 02/12/22 al 17/01/23

implementación:

**Áreas/materias/ámbitos
implicados:**

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 4. DISEÑO

Sinopsis: Utilizar y entender el diseño desde algunas de sus dimensiones, gráfico, objetos, industrial, de moda.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP04C07, SEUP04C05, SEUP04C04

Competencias:
(CL) Comunicación lingüística
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(AA) Aprender a aprender
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
(CD) Competencia digital
(CEC) Conciencia y expresiones culturales
(CSC) Competencias sociales y cívicas

Instrumentos de evaluación: La observación directa y la corrección de las actividades propuestas en el cuadernillo.
Actividades realizadas fuera del cuadernillo, archivador con folios, memorias explicativas, pruebas escritas, exámenes, exposiciones

Fundamentación metodológica

**Métodos de enseñanza
y metodología:** (END) Enseñanza no directiva, (EDIR) Enseñanza directiva

Espacios: El Aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar el aula específica de la materia.

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo (dependiendo de la evolución de la pandemia), (TIND) Trabajo individual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Recursos: Los propios del aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar todos los del aula específica.

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

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

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Del 20/01/23 al 14/02/23

Periodo de implementación:

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 5. LA FOTOGRAFÍA

Sinopsis: Acercarles nociones básicas de fotografía.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP04C03

Competencias: (CL) Comunicación lingüística (CD) Competencia digital (CSC) Competencias sociales y cívicas (CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: Observación directa y corrección de las actividades propuestas en el cuadernillo. Actividades realizadas fuera del cuadernillo, archivador con folios, memorias explicativas, pruebas escritas, exámenes, exposiciones

Fundamentación metodológica

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Métodos de enseñanza y metodología:

(EDIR) Enseñanza directiva, (END) Enseñanza no directiva

Espacios:

El Aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar el aula específica de la materia.

Agrupamientos:

(GGRU) Gran Grupo (dependiendo de la evolución de la pandemia), (TIND) Trabajo individual

Recursos:

Los propios del aula general (hasta que la situación de la pandemia permita usar todos los del aula específica de la materia), y los exteriores del centro.

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

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

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación:

Del 17/02/23 al 13/03/23

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 6. ESPACIO Y PERSPECTIVA.

Sinopsis:

Reconocimiento de las diferentes perspectivas y sus aplicaciones.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:

SEUP04C06, SEUP04C05

Competencias:

(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(AA) Aprender a aprender
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Instrumentos de evaluación: Observación directa y la corrección de las actividades propuestas en el cuadernillo de aula.
Actividades realizadas fuera del cuadernillo, archivador con folios, memorias explicativas, pruebas escritas, exámenes, exposiciones.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EDIR) Enseñanza directiva, (END) Enseñanza no directiva

Espacios: El Aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar el aula específica de la materia.

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo (dependiendo de la evolución de la pandemia), (GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual

Recursos: Los del aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar todos los del aula específica.

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

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

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 16/03/23 al 08/05/23

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 7. LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Sinopsis: Acercarnos al lenguaje audiovisual desde un punto de vista como productores de imágenes.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP04C03, SEUP04C04

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Competencias: (CL) Comunicación lingüística (CD) Competencia digital
(AA) Aprender a aprender (SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: La observación directa y la corrección de las actividades del cuadernillo.
Actividades realizadas fuera del cuadernillo, archivador con folios, memorias explicativas, pruebas escritas, exámenes, exposiciones

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EDIR) Enseñanza directiva

Espacios: El aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar el aula específica de la materia, zonas comunes del centro.

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo (dependiendo de la evolución de la pandemia), (GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual

Recursos: Los propios del aula general hasta que la situación de la pandemia permita usar todos los del aula específica de la materia, y aula medusa, cámaras fotográficas de los móviles del alumnado.

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores: La realización de diseños y proyectos implica la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades, lo que desarrolla la capacidad de aprender a aprender, el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor, el sentido crítico y la iniciativa personal. Asimismo, mediante el trabajo en equipo se potencia la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas.

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 11/05/23 al 18/06/23

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

4. PROGRAMACIÓN BACHILLERATO

ETAPA

4.1. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS DE LA ETAPA

DIBUJO

TÉCNICO:

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

Siendo el dibujo técnico una forma de expresión gráfica con carácter universal, dotada de características y lenguaje específicos, es obvio que se convierte en un complemento que mejora la comunicación. Esta mejora se consigue, además, a través de los intercambios comunicativos que se generan en el aula, de la explicación de los procesos que se desarrollan, de la argumentación de las soluciones adoptadas, de la valoración de los proyectos y del uso del vocabulario específico de la materia.

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

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

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

FOTOGRAFÍA

:

La fotografía desarrolla en el alumnado capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos del Bachillerato.

A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las imágenes del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo a su respeto, conservación y mejora.

En el siglo XXI las imágenes se han convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes en todos los ámbitos de nuestra vida, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

Siendo la fotografía una forma de expresión con carácter universal, dotada de características y lenguaje específicos, es obvio que se convierte en un complemento que mejora la comunicación.

Esta mejora se consigue, además, a través de los intercambios comunicativos que se generan en el aula, de la explicación de los procesos que se desarrollan, la argumentación de las soluciones adoptadas, la valoración de los proyectos y el uso del vocabulario específico de la materia.

El auge de soportes informáticos y tecnología digital está dando una dimensión especial a la fotografía. En

este currículo se incide en el uso de las nuevas tecnologías como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información, conocimiento y expresión. En la actualidad se van creando nuevos programas de retoque fotográfico que facilitan el proceso de creación, junto a las herramientas tradicionales.

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

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

4.2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DE LA ETAPA

DIBUJO TÉCNICO:

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

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

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

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde Dibujo Técnico ayudan a desarrollar la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

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

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

Esta

competencia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

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

También la materia facilita el desarrollo de las Competencias sociales y cívicas (CSC). La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

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

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

FOTOGRAFÍA

:

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

Toda acción comunicativa posee unos procedimientos comunes y, como tal, la fotografía facilita el acceso a recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que posibilita integrar el fotográfico con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación. La competencia en Comunicación lingüística (CL) se reforzará en esta materia a través del conocimiento de la imagen, cuyo poder de transmisión es universal al no poseer barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma, grupo social o cultural.

Esta competencia se incrementará cuando el alumnado utilice el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa los procesos de creación, argumente las

soluciones dadas y cuando realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante la combinación de imágenes y textos en la realización de fotonovelas, anuncios publicitarios, etc..

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico, abordados desde la Fotografía, ayudan a desarrollar la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT). La organización de los encuadres, los puntos de vista, los planos a utilizar y la perspectiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones que contribuyen a que el alumnado adquiera la competencia matemática. Por otro lado, la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis aplicados a procesos creativos, refuerzan la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología, junto a los adelantos tecnológicos, programas de retoque y revelado digital y los antecedentes científicos de la base de la fotografía, materiales fotosensibles, etc. Además, se fomentan en el alumnado valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al empleo de materiales para la creación de obras propias y conservación del patrimonio cultural. Esta competencia refuerza la comprensión de la realidad formal del entorno que lo rodea.

La Competencia digital (CD) se desarrolla en la Fotografía a través de los contenidos desarrollados en todos los bloques, especialmente en el Bloque III, «Manipulación de la imagen digital». En la actualidad, la utilización de recursos digitales específicos es el método generalizado en la toma, el revelado digital, la postproducción y la difusión de imágenes. Por ello, el uso combinado de las herramientas propias de la materia y la utilización de programas de diseño y retoque por ordenador podrán aumentar los recursos para que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.

Se contribuye también a la adquisición de esta competencia cuando el alumnado busca, selecciona y almacena información propia de la materia. Esta competencia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

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

La materia de Fotografía refuerza las Competencias sociales y cívicas (CSC). En la medida en que la elaboración de proyectos artísticos suponga un trabajo en equipo, se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales y se fomentarán actitudes de respeto hacia los demás, de tolerancia hacia las diferencias, de cooperación, de flexibilidad y de comprensión de puntos de vista diferentes. Esta colaboración constructiva supone la voluntad de respetar los valores y la personalidad de los demás y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.

Estas competencias incluyen el desarrollo de destrezas como la capacidad de comunicarse y expresar emociones, vivencias e ideas de manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales. Adquirirlas supone ser capaz de ponerse en el lugar de la otra persona, aceptar las diferencias, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los demás.

Esta materia también ayuda a la adquisición de la competencia Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, selección de recursos, toma de decisiones, resolución de problemas y evaluación y autoevaluación. Además, se requiere la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo, fomentando el pensamiento crítico, el

sentido de la responsabilidad y y la autoconfianza. Finalmente requiere el desarrollo de actitudes y valores como la predisposición a actuar de una forma creativa e imaginativa, el autoconocimiento y la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo. La Fotografía contribuye de manera especial a adquirir la competencia Conciencia y expresiones culturales (CEC). La materia se centra en ampliar el conocimiento y uso de la imagen, además de la utilización de las

técnicas, recursos, herramientas y soportes propios de los mismos para expresar emociones e ideas a través de la fotografía, desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

Esta competencia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación. El desarrollo de esta competencia supone valorar la libertad de expresión, participar en la vida cultural y comunicar y compartir conocimientos, emociones y sentimientos a partir de las imágenes del mundo que nos rodea.

4.3. METODOLOGÍA

4.3.1. Metodología del área

DIBUJO TÉCNICO:

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

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

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

Por otra parte, el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación del alumnado hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

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

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

FOTOGRAFÍA

:

En el campo de la Fotografía hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística y visual de las imágenes, por un lado, las fronteras existentes entre las artes son cada vez más débiles y, por otro, un desarrollo enorme de recursos, soportes y planteamientos que se ven potenciados por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Basándonos en estos cambios, la metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado.
- Priorización de los procesos, las técnicas y los espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, resaltando la importancia que las imágenes tienen y han tenido en la vida del ser humano y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas y plantear múltiples soluciones, evaluando críticamente los resultados.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Fotografía, exclusivamente soportadas en la producción de imágenes con valor estético y expresivo, y hacer de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La metodología a seguir se fundamentará en la idea principal de que la Fotografía debe capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje de la imagen, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas, sentimientos y emociones. Ha de favorecer la capacidad para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo, para aplicar los métodos de investigación apropiados y para transferir lo aprendido a la vida real.

El proceso de enseñanza-aprendizaje activo se apoyará en la utilización, por parte del profesorado, de distintas estrategias metodológicas basadas en la alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades, contextos y situaciones de aprendizaje, en las que tendrá en cuenta las motivaciones, los intereses y las capacidades del alumnado. Se priorizará la reflexión y el pensamiento crítico frente al memorístico, la práctica permanente como generadora de conocimiento y experiencia, para mejorar su motivación. El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación. Los procesos de aprendizaje deben girar en torno a actividades de carácter práctico, que posibiliten el desarrollo de todas las capacidades involucradas. Esta forma de organizar el proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado, supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos y principios, destrezas y habilidades, actitudes y valores.

Se orientará, promoverá y facilitará el desarrollo competencial en el alumnado, dado el propio carácter de la materia, que favorece una continua retroalimentación y un continuo refuerzo de lo aprendido al trasladarlo a la vida cotidiana. El modo de trabajar recomendado es el aprendizaje por proyectos. Estas metodologías pretenden relacionar al alumnado con su medio, contextualizar los procesos de aprendizaje y orientarle a la acción desde su autonomía. El profesorado despertará el interés por aprender y el alumnado, como ser activo y autónomo, debe ser consciente de su responsabilidad en el proceso de su aprendizaje. Estas metodologías favorecen el aprendizaje cooperativo, al proponerse tareas que requieren de una resolución conjunta atendiendo a situaciones-problema contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto. El alumnado responderá adecuando sus conocimientos, destrezas y actitudes desde su diversidad. Los ritmos y estilos de aprendizaje mostrarán el desarrollo personal y la capacidad de generar nuevas soluciones a partir del diseño de estrategias intelectuales propias.

Con respecto al proceso de evaluación, es importante fomentar la autoevaluación y la coevaluación de los productos generados por el alumnado a partir de los aprendizajes de la materia, así como el empleo de rúbricas que garanticen la evaluación objetiva del alumnado.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia, relacionando el lenguaje fotográfico con otros ámbitos de conocimiento mediante situaciones

de aprendizaje conjuntas.

4.3.2. Modelos de enseñanza

Se trabaja por unidades didácticas, compuestas por un conjunto de tareas de diversos contenidos y características.

Se trabajarán los siguientes modelos:

(SINE) Sinéctico

(EDIR) Enseñanza directiva

(END) Enseñanza no directiva

(INVG) Investigación guiada,

(EXPO) Expositivo

(DEDU) Deductivo

(IGRU) Investigación
Grupal

4.3.3. Agrupamientos

Se procurará combinar las siguientes agrupaciones:

(TIND) Trabajo individual

(GHET) Grupos Heterogéneos (dependiendo de la evolución de la pandemia)

(GGRU) Gran Grupo (dependiendo de la evolución de la pandemia)

2.3.4. Espacios y recursos.

El Departamento dispone de los siguientes espacios y materiales: Almacén-Cuarto de revelado, que cuenta con la siguiente dotación:

- Armarios y estanterías con bibliografía de consulta y material de oficina y de plástica
- Material de fotografía analógica (Todo este material está obsoleto).

Aula 20, aula-taller de Educación Plástica y Visual y compartida con otras asignaturas, dotada con:

- Ordenador fijo.
- Ordenador portátil
- Cañón.
- Panel de corcho para exposición de trabajos.
- Mesas de dibujo y taburetes sin respaldo, así como pupitres y sillas con respaldo.

Aula medusa provista de:

- Un ordenador por alumno/a.
- Ordenador del profesorado
- Proyecto r

Durante este curso, se utilizará el aula general de cada grupo hasta que la situación de la pandemia permita usar el aula específica de la materia.

2.3.5. Uso de las TICs.

El uso de las TIC en la asignatura es absolutamente necesario, ya que tanto el mundo de la creación artística, como el del diseño en todos sus campos, no se puede entender hoy en día sin el uso, aunque sea puntual, de los ordenadores.

Por ello, es necesario que el alumno se familiarice con recursos como el uso de Internet para ampliar

conocimientos de la materia, recomendándole determinadas páginas webs, etc., el uso del escáner y de las cámaras digitales, además de una pequeña introducción a programas informáticos como Sketch up, entre otros.

Los distintos recursos facilitados por las últimas tecnologías resultan de máxima utilidad:

- tanto como herramienta pedagógica para facilitar una información visual imprescindible al alumnado,
- como empleadas cotidianamente por el alumnado en su realización de tareas de investigación y creación visual o audiovisual,
- incluido dentro de los propios contenidos de las asignaturas en cuyo marco curricular tienen amplia cabida.

4.4. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA EDUCACIÓN EN VALORES Y LA INTERDISCIPLINARIEDAD. PLAN DE IGUALDAD.

- ✓ La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en las asignaturas impartidas por este departamento.
- ✓ Se fomentará la calidad, equidad e inclusión educativa de las personas con discapacidad, la igualdad de oportunidades y no discriminación por razón de discapacidad, medidas de flexibilización y alternativas metodológicas, adaptaciones curriculares, accesibilidad universal, diseño para todos, atención a la diversidad y todas aquellas medidas que sean necesarias para conseguir que el alumnado con discapacidad pueda acceder a una educación educativa de calidad en igualdad de oportunidades.
- ✓ Se fomentará la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- ✓ Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- ✓ Se incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor y se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.
- ✓ Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte de la práctica diaria de los alumnos y alumnas, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.
- ✓ En el ámbito de la educación y la seguridad vial, se incorporarán elementos curriculares y se promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

4.5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Si se diera el caso que algún alumno/a necesitara adaptaciones curriculares estas se elaborarán durante el curso en función de las características de este alumnado y de sus necesidades particulares.

Se realizarán actividades de ampliación y refuerzo para el alumnado que las necesite o demande, y estas se ajustarán a las características de dicho alumnado.

4.6. EVALUACIÓN

N

Cada materia evaluará la consecución de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias básicas a través de los criterios de evaluación establecidos en el diseño curricular establecido para la materia y nivel educativo, particularizados en apartados posteriores de la presente programación didáctica.

Instrumento

s

Los instrumentos que se emplearán para llevar a cabo la evaluación del alumnado serán de los siguientes tipos:

a.- de observación directa por el profesor:

- Iniciativa
- Participación en el trabajo individual y/o en grupo
- Hábitos de trabajo: trae y usa correctamente el material específico del área, exactitud y precisión, finaliza las tareas en el tiempo establecido, las revisa, etc.
- Avances conceptuales

b.- cuaderno de trabajo:

- Expresión escrita
- Cuidado y respeto del material.
- Realiza bocetos y dibujos libres
- Entrega de trabajos en la fecha prevista

c.- pruebas escritas y orales:

- Comprensión de los conceptos
- Capacidad para explicar, interpretar y relacionar información.

d.- láminas, proyectos y trabajos teóricos:

- Aplicación de los conceptos aprendidos.
- Aplicación de los procesos adecuados.
- Cuidado precisión y limpieza en los acabados y en la presentación.
- Responsabilización en la ejecución de los trabajos encomendados por el grupo, colaboración y solidaridad con los restantes miembros del grupo de trabajo.
- Búsqueda de soluciones creativas y originales a los problemas

enfrentados. Procedimiento evaluador.

Las materias se evaluarán a través de sus contenidos según los criterios de evaluación establecidos en el diseño curricular de la materia y especificados en los capítulos posteriores del presente documento.

Calificación en las Evaluaciones 1º, 2º y junio

Como criterio general en la calificación tomaremos como punto de referencia el progreso con relación a los antecedentes inmediatos que tengamos del alumnado, valorando siempre los rasgos de progreso que plantee el alumnado en su proceso educativo.

a) Para aprobar una materia se debe alcanzar como mínimo la mitad de los puntos, 5 de 10.

b) Las calificaciones serán números enteros de 0 a 10.

c) Todas las notas obtenidas por láminas, trabajos, exámenes y librete, sumarán con igual peso. Y de la suma de todas ellas, se obtendrá la nota media, que será la calificación final de la evaluación.

Esto es aplicable a todas las materias que imparte este departamento.

4.7. PLANES DE RECUPERACIÓN

DIBUJO ARTÍSTICO:

- Los trimestres suspensos en Dibujo Artístico de 1º o 2º de Bachillerato se recuperarán realizando las tareas que quedaron sin hacer.

- En caso de que la materia no se apruebe en junio, se le entregará al alumnado un listado de trabajos a realizar con actividades que suponen los contenidos mínimos. El alumnado entregará la recuperación en la

convocatoria extraordinaria, y realizará una pequeña prueba de encajado y sombreado del natural.

- Si el alumnado tuviera la asignatura de 1º de Bachillerato suspensa o no la hubiera cursado en 1º y estuviera matriculado/a en Dibujo Artístico II, de 2º de Bachillerato, al aprobar un trimestre aprobaría automáticamente la pendiente.
- Si tuviera la asignatura de 1º de Bachillerato suspensa y no cursara la asignatura en 2º de Bachillerato, se le entregará un listado de trabajos a realizar con actividades que suponen los contenidos mínimos, que debería entregar, y se le realizaría una pequeña prueba de encajado y sombreado del natural.

DIBUJO TÉCNICO:

- Los trimestres suspensos en Dibujo Técnico de 1º o 2º de Bachillerato se recuperarán aprobando los exámenes que tienen suspensos.
- En caso de que la materia no se apruebe en junio, deberá examinarse en la convocatoria extraordinaria de los contenidos mínimos de la materia.
- Si el alumnado tuviera la asignatura de 1º de Bachillerato suspensa o no la hubiera cursado en 1º y estuviera matriculado/a en Dibujo Técnico II, de 2º de Bachillerato, se le entregará un cuadernillo con actividades para recuperar la materia. Así mismo, deberá realizar una prueba de contenidos mínimos de 1º de Bachillerato.
- Si tuviera la asignatura de 1º de Bachillerato suspensa y no cursara la asignatura en 2º de Bachillerato, se le entregará un cuadernillo con actividades que debería entregar, y se le realizaría una pequeña prueba de contenidos mínimos.

FOTOGRAFÍA

- :
- El alumnado que suspenda algún trimestre de Fotografía deberá realizar los trabajos que no ha entregado.
 - Si aun así suspendiera en la convocatoria oficial, tendría que realizar un pequeño proyecto fotográfico acordado con el profesor/a. Este proyecto lo entregará en la convocatoria extraordinaria, y explicará cómo lo realizó, que materiales y técnicas utilizó y por qué.

4.8. PROGRAMACIÓN POR CURSO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Ciencias (LOMCE) - Dibujo Técnico II

Identificación

Tipo de programación didáctica: Programación didáctica para un estudio y un área/materia/ámbito.

Docentes responsables:
Iria Lestón Meniña

Punto de partida: En este curso se profundizará en el estudio del Sistema Diédrico, en el dibujo de croquis a mano alzada, y en el dibujo de piezas volumétricas en perspectiva axonométrica. Además, se profundizará en el uso del ordenador con programas CAD y el Sketch Up.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Ciencias (LOMCE) - Dibujo Técnico II

**Métodos de enseñanza
y metodología:**

(IGRU) Investigación Grupal, (EDIR) Enseñanza directiva

Espacios:

Aula convencional.

Agrupamientos:

(GGRU) Gran Grupo, (TIND) Trabajo individual, (GHET) Grupos Heterogéneos

Recursos:

Presentaciones, videos, páginas web, apuntes del curso anterior.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Ciencias (LOMCE) - Dibujo Técnico II

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 16/09/2022 al 16/10/2022

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 2. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO

Sinopsis: En esta unidad se trabajará la proporción, la semejanza, la afinidad y la homotecia a partir de ejemplos del mundo del diseño.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BDBC02C03

Competencias: (CL) Comunicación lingüística
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: Láminas, exámenes, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EDIR) Enseñanza directiva, (EXPO) Expositivo

Espacios: Aula convencional

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo, (TIND) Trabajo individual

Recursos: Láminas con problemas, presentaciones

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Ciencias (LOMCE) - Dibujo Técnico II

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 18/10/2022 al 18/11/2022

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 3. SISTEMA DIÉDRICO I

Sinopsis: En esta unidad se trabajará el paralelismo y la perpendicularidad en Sistema diédrico. A partir de aquí, se podrán calcular distancias, realizar giros, abatimientos y cambios de plano para calcular verdaderas magnitudes.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BDBC02C04

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: Láminas, exámenes, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EDIR) Enseñanza directiva, (END) Enseñanza no directiva, (EXPO) Expositivo

Espacios: Aula convencional

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo, (TIND) Trabajo individual

Recursos:

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Ciencias (LOMCE) - Dibujo Técnico II

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 19/11/2022 al 17/12/2022

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 4. SISTEMA DIÉDRICO II

Sinopsis: El alumnado empezará a representar volúmenes en sistema diédrico, a seccionarlos por medio de planos y a hallar la verdadera magnitud de las secciones. Aprenderá a representar los poliedros más básicos, que serían el cubo y el tetraedro, y prismas y pirámides.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BDBC02C05

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: Láminas, exámenes, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EDIR) Enseñanza directiva, (EXPO) Expositivo

Espacios: Aula

Agrupamientos: (TIND) Trabajo individual, (GGRU) Gran Grupo

Recursos: Presentaciones, cuadernillo, maquetas, animaciones, videos

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Ciencias (LOMCE) - Dibujo Técnico II

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 09/01/2023 al 07/02/2023

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 5. GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

Sinopsis: En esta unidad se representarán objetos tridimensionales en perspectiva axonométrica, a partir de dos o tres de sus vistas. Se trabajará la mano alzada, y la visualización de piezas desde diversos ángulos. Se enseñarán diversos métodos de dibujo, como por ejemplo partir de un bloque e irlo seccionando, o ir sumando volúmenes.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BDBC02C06

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: Láminas, exámenes, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EDIR) Enseñanza directiva, (END) Enseñanza no directiva, (EXPO) Expositivo

Espacios: aula

Agrupamientos: (TIND) Trabajo individual, (GGRU) Gran Grupo

Recursos: Maquetas, animaciones, Piezas en Sketch up,

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Ciencias (LOMCE) - Dibujo Técnico II

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 10/02/2023 al 31/03/2023

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 6. DIBUJO Y REDISEÑO DE UNA SILLA

Sinopsis: En esta unidad, se le dará a todo el alumnado una silla diseñada por un arquitecto/a o diseñador/a famosa. El alumnado la dibujará en sketch up o en isométrica, dibujará las vistas, y luego en parejas, rediseñarán la silla combinando las características de ambas.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BDBC02C07

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(AA) Aprender a aprender
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: Láminas, exámenes, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (END) Enseñanza no directiva, (SINE) Sinéctico, (INVG) Investigación guiada

Espacios: Aula de informática

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo, (GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual

Recursos: Imágenes con sillas de diseñadores o arquitectos famosos

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Ciencias (LOMCE) - Dibujo Técnico II

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 02/04/2023 al 29/05/2023

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (LOMCE) - Fotografía

Identificación

Tipo de programación didáctica:	Programación didáctica para un estudio y un área/materia/ámbito.
Docentes responsables:	Iria Lestón Meniña
Punto de partida:	La asignatura de fotografía es una asignatura optativa de 2º de Bachillerato. El alumnado que la ha elegido tiene muchas ganas de aprender, pero sólo dos de ellos tienen cámara réflex. Por otro lado, el centro no dispone de laboratorio fotográfico. Por todo ello, la programación está adaptada a las características del centro y del alumnado, y suple la falta de laboratorio y de cámaras buenas con una mayor profundización en la edición de fotos, por medios analógicos (pictorialitas) y digitales (GIMP, Photoshop, etc.)
Introducción:	Esta asignatura es optativa de 2º de bachillerato, y eminentemente práctica. Pretende ser una introducción a la fotografía, por lo que se abordan diferentes aspectos: la historia, los estilos fotográficos, la técnica fotográfica, las posibles salidas profesionales de alguien que continúe estudiando fotografía, etc.
Justificación:	La asignatura es principalmente práctica. El alumnado aprenderá experimentando con su cámara de fotos o su móvil, e irá explorando sus intereses e inquietudes a lo largo del curso.
Concreción de los objetivos al curso:	

Secuencia y temporalización

Unidad de programación: 1. HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA

Sinopsis:	En esta primera unidad, se repartirán temas para que el alumnado, en parejas, pueda conocer y comprender el invento de la Fotografía, su evolución, y su importancia actual. Luego se aprenderá en qué consistía la fotografía analógica, que es el negativo fotográfico, y como es el proceso de revelado y positivado en la fotografía analógica.
------------------	---

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:	BFOT02C01
Competencias:	(CL) Comunicación lingüística (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (AA) Aprender a aprender (CSC) Competencias sociales y cívicas (CEC) Conciencia y expresiones culturales
Instrumentos de evaluación:	Fotografías, croquis, bocetos, fichas técnicas, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:	(INVG) Investigación guiada, (END) Enseñanza no directiva, (SINE) Sinéctico
--	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (LOMCE) - Fotografía

Espacios:	Aula de informática
Agrupamientos:	(GHET) Grupos Heterogéneos, (GGRU) Gran Grupo
Recursos:	Internet, google drive, maqueta de una cámara oscura,

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 11/09/2022 al 23/10/2022

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 2. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

Sinopsis: En esta unidad el alumnado se familiarizará con los tipos de cámaras más comunes, tanto analógicos como digitales. Luego realizará un croquis de su cámara y sus funciones, para conocerla mejor y saber todas las funcionalidades que esta le permite. Además, se fabricará una estenopeica sencilla y se realizarán algunas fotografías con ella.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BFOT02C02, BFOT02C04

Competencias: (CL) Comunicación lingüística
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Instrumentos de evaluación: Fotografías, croquis, bocetos, fichas técnicas, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Métodos de enseñanza y metodología: (SINE) Sinéctico, (EXPO) Expositivo, (END) Enseñanza no directiva

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (LOMCE) - Fotografía
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

**Instrumentos de
evaluación:**

Fotografías, croquis, bocetos, fichas técnicas, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

**Métodos de enseñanza y
metodología:**

(SINE) Sinéctico, (EXPO) Expositivo, (END) Enseñanza no directiva

Espacios:	Aula medusa, aula de Plástica
Agrupamientos:	(TIND) Trabajo individual, (GHET) Grupos Heterogéneos
Recursos:	Cámara analógica, cámara digital, presentaciones con tipos de cámaras, estenopeicas

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 24/10/2022 al 16/11/2022

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 3. ENCUADRE Y COMPOSICIÓN

Sinopsis: En esta unidad se trabajarán los tipos de plano, la angulación, los marcos, así como diferentes esquemas compositivos, la simetría y la ley de los tres cuartos.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BFOT02C03

Competencias: (CL) Comunicación lingüística
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: Fotografías, croquis, bocetos, fichas técnicas, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (SINE) Sinéctico, (END) Enseñanza no directiva, (EDIR) Enseñanza directiva

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (LOMCE) - Fotografía

Espacios:	Aula de Informática, aula de Plástica
Agrupamientos:	(GGRU) Gran Grupo, (GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual
Recursos:	Presentaciones, internet, pinterest

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación:	Del 17/11/2022 al 20/12/2022
Áreas/materias/ámbitos implicados:	

Valoración de ajuste

Desarrollo:	
Propuesta de mejora:	

Unidad de programación: 4. Luz, color y temperatura

Sinopsis:	En esta unidad se trabajarán los distintos tipos de iluminación y su potencial estético. También se estudiarán los diferentes esquemas de color en la fotografía digital (CMYK, RGB, etc.), y el concepto de temperatura del color. Se estudiará el trabajo de fotógrafos como Vivian Meyer, haciendo especial hincapié en sus fotografías de reflejos, y se realizarán fotos similares.
------------------	--

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:	BFOT02C05
Competencias:	(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (AA) Aprender a aprender (CEC) Conciencia y expresiones culturales
Instrumentos de evaluación:	Fotografías, croquis, bocetos, fichas técnicas, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:	(SINE) Sinéctico, (EDIR) Enseñanza directiva, (END) Enseñanza no directiva
--	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (LOMCE) - Fotografía

Espacios:	Aula de informática, aula de Plástica
Agrupamientos:	(GGRU) Gran Grupo, (GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual
Recursos:	Presentaciones, focos, espejos, cristales, etc.

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 08/01/2023 al 13/02/2023

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 5. MANIPULACIÓN DIGITAL DE LA IMAGEN

Sinopsis: Aquí el alumnado va a realizar retoques sencillos en las fotos digitales: recorte, optimización, balance de tonos, color etc., y los va a realizar directamente con su dispositivo, y también con programas de retoque fotográfico.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BFOT02C06

Competencias:
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(AA) Aprender a aprender
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: Fotografías, croquis, bocetos, fichas técnicas, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (LOMCE) - Fotografía

Métodos de enseñanza y metodología:	(END) Enseñanza no directiva, (SINE) Sinéctico
Espacios:	Aula de informática
Agrupamientos:	(GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual
Recursos:	Ordenadores con programas de retoque digital

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 19/02/2023 al 27/02/2023

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 6. EL FOTOMONTAJE

Sinopsis: En esta unidad el alumnado va a realizar una serie de ejercicios de fotomontajes, desde un sencillo meme hasta una fotoilustración de un tema.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BFOT02C06

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(AA) Aprender a aprender
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: Fotografías, croquis, bocetos, fichas técnicas, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (LOMCE) - Fotografía

Métodos de enseñanza y metodología:	(SINE) Sinéctico, (END) Enseñanza no directiva
Espacios:	Aula de informática
Agrupamientos:	(GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual
Recursos:	Ordenadores con un programa de retoque digital instalado

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 04/03/2023 al 18/04/2023

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 7. géneros fotográficos

Sinopsis: Aquí el alumnado se familiarizará con los diferentes géneros (fotografía artística, de reportaje, publicitaria, moda, deportiva, etc.), y los temas más comunes (retrato, paisaje, producto, objeto, movimiento, etc.) e irá realizando fotografías con fines diferentes. Esta unidad servirá para reflexionar sobre las posibilidades que un fotógrafo tiene en el mundo laboral.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BFOT02C01, BFOT02C07

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (LOMCE) - Fotografía

Competencias:

(CL) Comunicación lingüística
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(AA) Aprender a aprender
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(CEC) Conciencia y expresiones culturales
(CD) Competencia digital
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Instrumentos de evaluación:

Fotografías, croquis, bocetos, fichas técnicas, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:

(SINE) Sinéctico, (END) Enseñanza no directiva

Espacios:

Aula de informática

Agrupamientos:

(TIND) Trabajo individual, (GHET) Grupos Heterogéneos

Recursos:

Presentaciones sobre distintos fotógrafos actuales.

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación:

Del 19/04/2023 al 16/05/2023

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: 8. PROYECTO

Sinopsis:

Esta es la última unidad del curso, y en ella el alumnado elegirá un género fotográfico o un tema, y realizará una serie de fotografías con ese tema.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

2º BAC Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (LOMCE) - Fotografía

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:	BFOT02C07
Competencias:	(CL) Comunicación lingüística (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CD) Competencia digital (AA) Aprender a aprender (CSC) Competencias sociales y cívicas (SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CEC) Conciencia y expresiones culturales
Instrumentos de evaluación:	Fotografías, croquis, bocetos, fichas técnicas, libreta, observaciones acerca de actitudes y hábitos del alumnado en el trabajo diario de clase.

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:	(SINE) Sinéctico, (END) Enseñanza no directiva
Espacios:	Aula de informática
Agrupamientos:	(TIND) Trabajo individual, (GGRU) Gran Grupo
Recursos:	Ordenadores, focos, chroma key

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación:	Del 22/05/2023 al 28/05/2023
Áreas/materias/ámbitos implicados:	

Valoración de ajuste

Propuesta de mejora: