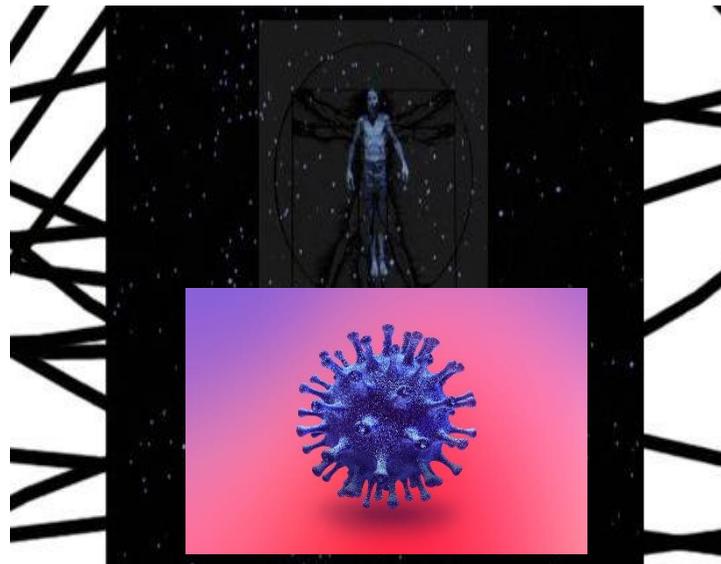


	<b>MODELO DE PROGRAMACIÓN</b>	
	PROGRAMACIÓN - ALUMNADO	
	<b>REPROGRAMACIÓN 3ª TRIMESTRE</b>	

**CURSO ESCOLAR: 2019 /2020**

**DEPARTAMENTO: DIBUJO**

**MATERIAS/MÓDULOS: 1º,2º,4º ESO EPV / 2º ESO TAEX/ 1º Y 2º BACHILLERATO DT/  
2º BACHILLERATO IMAE**



## ÍNDICE

1. Características del contexto.
2. Integración de las competencias clave en los elementos curriculares, mediante relación ente los estándares de aprendizaje evaluables y cada una de las competencias.
3. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado.
4. Criterios de calificación.
5. Orientaciones metodológicas, didácticas y organizativas.
6. Materiales curriculares y recursos didácticos.
7. POR CURSOS:  
Secuencia y temporalización de los contenidos.  
Criterios de evaluación y sus correspondientes estándares de aprendizaje evaluables.
8. Contenidos, Criterios, EAE no impartidos en la 3ª evaluación y que quedan pendientes
9. Objetivos de etapa

## 1. Características del contexto.

Desde la declaración el 14 de marzo del Estado de Alarma en todo el territorio, se hace necesaria una reprogramación de las materias impartidas por este departamento para atender al alumnado que, como el resto de la población, permanece en cuarentena confinado en sus hogares.

Ha sido necesario adaptar a una dinámica digital online las clases impartidas atendiendo a las distintas recomendaciones y órdenes emitidas por la consejería de educación. Así, en este documento se recogen las medidas que se están adoptando para satisfacer las necesidades del alumnado procurando en todo momento salvar los posibles inconvenientes sociales y digitales de forma que repercuta lo menos posible la situación en el aprendizaje, en este caso, a través del refuerzo, ampliación y recuperación de las competencias clave a través de los contenidos esenciales impartidos, simplificados.

## 2. Integración de las competencias clave en los elementos curriculares, mediante relación ente los estándares de aprendizaje evaluables y cada una de las competencias.

Siguiendo las instrucciones de 13 de abril de 2020:

“a) En este último trimestre, se hace necesaria la máxima coordinación en las tareas de reprogramación curricular que garanticen el trabajo por parte del alumnado para el repaso y refuerzo de objetivos y contenidos de trimestres anteriores, y en su caso, **profundizar en las competencias clave y únicamente presentación de contenidos que sean básicos y mínimos para garantizar al alumnado la promoción y superación del curso escolar.**”

Es por esto que el tratamiento de los contenidos se modula a través de las competencias vinculadas a ellos en su momento y que ahora, para reforzar, ampliar, recuperar y flexibilizar en virtud de la atención a la diversidad se modifican en parte o de forma total relacionándolas con los Estándares que servirán para evaluar su desarrollo.

**Se ha procurado el tratamiento de las competencias CEC, SiEP, CD, y CAA modificando si era necesario el plan inicial sin menoscabo del refuerzo de aquellas que era necesario incentivar en casos particulares para asegurar la recuperación de evaluaciones pendientes.**

Nos aseguramos de esta forma de que las competencias sean "el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura" (RD 1105/2013).

### **3. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado.**

Para dar continuidad al desarrollo ya explicado de las competencias básicas y asegurar una evaluación del grado de adquisición lo más justo posible, atendiendo a los casos particulares, se está haciendo un seguimiento del alumnado a través de los diferentes canales habilitados por la Junta y por este departamento para tal fin.

En la comunicación se evalúan las carencias, necesidades y desarrollo de las competencias clave según se analizan la respuesta que cada alumno/a da a las propuestas realizadas desde cada materia: actividades abiertas y flexibles, adaptadas a cada situación según la información que disponemos, y procurando incidir y evaluar en cada tarea lo que cada alumno/a debe desarrollar, ampliar, reforzar o recuperar.

Estas tareas pueden tener una formulación general aunque el desarrollo que hace y se evalúa en cada alumno/a depende de su singular situación académica y personal. También se pueden articular tareas específicas, particulares si se considera necesario para asegurar el desarrollo o recuperación necesaria para casos particulares, especialmente el de aquel alumnado que aun tiene pendiente recuperar alguna evaluación.

En materias de evaluación continua, con las actividades de la 3ª Evaluación, además de superar los EAE propios a ella pueden superar los que deben recuperar a través de los que están relacionados directa o indirectamente con ella. En las UD se avisará de los Contenidos Previos y EAE relacionados.

#### 4. Criterios de calificación.

##### a) Tercera evaluación

###### a.- Tercera evaluación

Se establecerá con la nota media de los estándares de aprendizaje trabajados (recuperación, repaso, refuerzo y, en su caso, ampliación) durante este periodo. A su vez calificados con notas de 0 a 10.

###### b.- Evaluación ordinaria

“En ningún caso, el alumno podrá verse perjudicado por las dificultades derivadas del cambio de metodología a distancia del tercer trimestre, y no podrá ver minorados los resultados obtenidos en las evaluaciones de los trimestres anteriores.” Orden EFP/365/2020, de 22 abril

La nota final de curso se calculará bajo la fórmula:

**(Nota media de las calificaciones finales de 1ª y 2ª evaluación)+ N**

Tabla que asocia las diferentes calificaciones de la tercera evaluación con su correspondiente N.

Calificación obtenida por el alumno durante la 3ª evaluación	N
1	0.3
2	0.7
3	1
4	1.3
5	1.7
6	2
7	2.3
8	2.7
9	3
10	3.3

## Procedimientos de recuperación

### **\* Al alumnado con EAE no superados**

Se procurará que los recupere a través de las actividades propuestas durante este período para superarlos con las orientaciones y recursos para lograrlo.

### **\* Al alumnado con evaluación pendiente**

Se procurará que la recupere a través de las actividades propuestas durante este período para superarlos con las orientaciones y recursos para lograrlo.

### **\* Alumnado con materia pendiente de cursos anteriores:**

El alumnado que no ha recuperado la materia pendiente de cursos anteriores por no responder a las opciones que se le han dado podrá recuperarlas:

#### **OPCIÓN A**

Realizando los trabajos que se propondrán para superarlas en la convocatoria extraordinaria de junio o septiembre (si es que se aplazara).

#### **OPCIÓN B**

Realizando los trabajos que se propondrán para superarlas en este tercer trimestre.

**AFECTA A:** 2º ESO EPV, 2º PMAR (3º ESO) TALLER y EPV

## 5. Orientaciones metodológicas, didácticas y organizativas.

A través de distintas actividades, procurando un ritmo flexible y atento al alumnado se procura los resultados usando las siguientes estrategias metodológicas:

### **Estrategia Motivadora.**

Para despertar o mantener el interés en el alumnado.

### **Estrategia de Exposición**

Procurando ser ameno y afín a su forma de percibir y conectar con la realidad a través del uso de las TIC, considerando por supuesto las carencias que pueda haber de ellas en casos particulares.

### **Estrategia de Indagación**

Se realiza principalmente en los trabajos de investigación, pero también para aportar contenidos en las actividades de introducción- repaso de temas, relacionando sus conocimientos ya adquiridos con la vida real y cotidiana. (Aquí el alumnado muestra sus intereses personales también)

### **Estrategias de mejora**

Se consigue evaluando el proceso de enseñanza, por parte de los docentes y del alumnado.

Para que tenga efectividad lo anteriormente dicho, debe estar basado en un buen diseño de la actividad o actividades propuestas durante este período, es decir, acordes con las directrices recibidas.

## **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Se tienen en cuenta en el desarrollo de las tareas las características individuales y ***“métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado y favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos (Art. 7 RD 1105/2014).***

## 6. Materiales curriculares y recursos didácticos.

- Plataforma Papás
- Clases online Google Classroom
  
- Páginas web
- Vídeos
- Aplicaciones digitales

Como muchos de los materiales que se requerían para desarrollar la materia quedaron en el centro, se están flexibilizando de manera que los trabajos sean presentados unas veces conceptualmente y otras sustituyendo materiales escolares por materiales de casa que pueden servir como “sustitución” de los que serían más recomendables, no obstante, al ser ahora el desarrollo competencial basado en los recursos de cada alumno/a, no se incide tanto en el material usado como en la actitud mostrada para desarrollar la actividad.

**7. POR CURSOS:**

**Contenidos -Criterios de evaluación - Estándares de aprendizaje evaluables- competencias**

**1º ESO EPV**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>EAE</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
<p>“Los centros educativos y el profesorado aprovecharán el tercer trimestre para desarrollar las actividades de recuperación, repaso, refuerzo y, en su caso, ampliación de los aprendizajes anteriores que resulten necesarias para todo o parte de su alumnado.” Orden EFP/365/2020, de 22 abril</p>			
<p>Todos los que se han impartido durante la 1ª y 2ª evaluaciones y que se reflejaron en la programación didáctica de inicio de curso, teniendo en cuenta sus actas de seguimiento correspondientes.</p> <p><b>Bloque 1: Expresión plástica</b></p> <p><b>Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos</b> (hasta donde se ha impartido)</p>	<p>Los mismos que se especifican en la programación didáctica de comienzo de curso, pero flexibilizando su aplicación para adaptarse lo mejor posible a la situación; “incluyendo la autoevaluación-coevaluación y combinando la información cualitativa y cuantitativa, que cada alumno aporta con su trabajo.</p>	<p>Los mismos que se especifican en la programación didáctica de comienzo de curso, asociadas a la 1ª y 2ª evaluaciones, teniendo en cuenta sus actas de seguimiento correspondientes.</p>	<p>Las mismos que se especifican en la programación didáctica de comienzo de curso, asociadas a la 1ª y 2ª evaluaciones, teniendo en cuenta sus actas de seguimiento correspondientes.</p>

2º ESO EPV

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EAE	COMPETENCIAS CLAVE
LA COMPOSICIÓN			
<p>PROYECCIÓN ORTOGONAL: Concepto. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización.</p>	<p>19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones.</p>	<p>19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.</p>	<p><b>CMCT</b> <b>CAA</b> <b>SIEP</b> <b>CEC</b></p>
<p>EL PROCESO CREATIVO: Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo.</p>	<p>4. Identificar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>4.1. Analiza el esquema compositivo básico de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p>	<p>CAA CEC</p>
<p>VALORES EXPRESIVOS Y ESTÉTICOS DE LOS RECURSOS GRÁFICOS: Puntos, líneas, colores, texturas, claroscuros.</p>	<p>11. Analizar y realizar cómic aplicando los recursos de manera apropiada.</p>	<p>11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>	<p><b>CEC</b> <b>CAA</b> <b>SIEP</b></p>

LECTURA DE IMÁGENES: DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN.	6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales colectivos.	10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y figuras retóricas.	SIEP CSC CEC
--	--	--	--------------------

4º ESO EPV

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EAE	COMPETENCIAS CLAVE
"Los centros educativos y el profesorado aprovecharán el tercer trimestre para desarrollar las actividades de recuperación, repaso, refuerzo y, en su caso, ampliación de los aprendizajes anteriores que resulten necesarias para todo o parte de su alumnado." Orden EFP/365/2020, de 22 abril			
<p>Todos los que se han impartido durante la 1ª y 2ª evaluaciones y que se reflejaron en la programación didáctica de inicio de curso, teniendo en cuenta sus actas de seguimiento correspondientes.</p> <p><b>Bloque 1: Expresión plástica</b></p> <p><b>Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a</b></p>	<p>Los mismos que se especifican en la programación didáctica de comienzo de curso, pero flexibilizando su aplicación para adaptarse lo mejor posible a la situación; "incluyendo la autoevaluación-coevaluación y combinando la información cualitativa y cuantitativa, que cada alumno aporta con su trabajo.</p>	<p>Los mismos que se especifican en la programación didáctica de comienzo de curso, asociadas a la 1ª y 2ª evaluaciones, teniendo en cuenta sus actas de seguimiento correspondientes.</p>	<p>Las mismos que se especifican en la programación didáctica de comienzo de curso, asociadas a la 1ª y 2ª evaluaciones, teniendo en cuenta sus actas de seguimiento correspondientes.</p>

<b>proyectos.</b> (hasta lo que se ha impartido)  <b>Bloque 3.</b> <b>Fundamentos del diseño</b>			
---	--	--	--

**2º ESO TALLER DE EXPRESIÓN**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>EAE</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
<p>“Los centros educativos y el profesorado aprovecharán el tercer trimestre para desarrollar las actividades de recuperación, repaso, refuerzo y, en su caso, ampliación de los aprendizajes anteriores que resulten necesarias para todo o parte de su alumnado.” Orden EFP/365/2020, de 22 abril</p>			
<p>Todos los que se han impartido durante la 1ª y 2ª evaluaciones y que se reflejaron en la programación didáctica de inicio de curso, teniendo en cuenta sus actas de seguimiento correspondientes.</p> <p><b>Bloque 1. El arte para comprender el mundo</b></p> <p><b>Bloque 2. Proyecto y proceso creativo</b></p> <p><b>Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos</b></p>	<p>Los mismos que se especifican en la programación didáctica de comienzo de curso, pero flexibilizando su aplicación para adaptarse lo mejor posible a la situación; “incluyendo la autoevaluación-coevaluación y combinando la información cualitativa y cuantitativa, que cada alumno aporta con su trabajo.</p>	<p>Los mismos que se especifican en la programación didáctica de comienzo de curso, asociadas a la 1ª y 2ª evaluaciones, teniendo en cuenta sus actas de seguimiento correspondientes.</p>	<p>Las mismos que se especifican en la programación didáctica de comienzo de curso, asociadas a la 1ª y 2ª evaluaciones, teniendo en cuenta sus actas de seguimiento correspondientes.</p>

**1º BACHILEERATO DT I**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>EAE</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
<p align="center"><b>U.D.3: RELACIONES GEOMÉTRICAS : PROPORCION ALIDAD Y SEMEJANZA. ESCALAS.</b></p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o</p>	<p>1.6. Resuelve problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>	<p><b>CMCT CAA SIEP CEC</b></p>
<p align="center"><b>U.D.4: POLÍGONOS</b></p>		<p>1.8. Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<p>CAA  SIEP  CEC  CMCT</p>
<p align="center"><b>U.D.5: TRANSFORMA</b></p>		<p>1.7. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales</p>	<p><b>CAA CMCT SIEP</b></p>

<p><b>CIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO: ISOS Y ANA</b></p>	<p>figura de análisis elaborada previamente</p>	<p>(giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.</p>	<p><b>CEC</b></p>
<p><b>U.D.6: TANGENCIAS Y ENLACES. APLICACIONES.</b></p>	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	<p><b>CMCT SIEP CAA CD CEC</b></p>
	<p>3. Dibujar curvas cónicas identificando sus</p>	<p>3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas</p>	

<p><b>U.D.7: CIRCUNFEREN CIA Y CONO: CURVAS</b></p>	<p>principales elementos y utilizando sus propiedades</p>	<p>y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen.</p>	<p>CAA CMCT CEC</p>
<p><b>U.D.8: FUNDAMENTO S DE LA GEOMETRÍA PROYECTIVA- DESCRIPTIVA: SISTEMAS DE REPRESNTACI ÓN</b></p>	<p>5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>5.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p>	<p><b>CAA CMCT CEC</b></p>
	<p>6. Utilizar el sistema diédrico para representar</p>	<p>6.3. Comprende el funcionamiento del sistema</p>	

<b>U.D. 9: SISTEMA DIÉDRICO</b>	las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.	CAA CMCT <b>CEC</b>
---	--	---	---------------------------

**2º BACHILLERATO DTII**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>EAE</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
<p><b>1 TRAZADOS EN EL PLANO</b> •Resolución de problemas geométricos.</p>	<p>1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.</p>	<p>1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<p>CEC CMCT CAA SIEP</p>
<p><b>2 PROPORCIÓN Y SEMEJANZA</b> •Proporcionalidad.</p>	<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia,</p>	<p>Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	<p>CAA SIEP CEC</p>
<p><b>3. TANGENCIAS Y</b></p>	<p>2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia,</p>	<p>2.2. Resuelve problemas de</p>	

<p><b>ENLACES: Aplicación a la resolución de tangencias.</b></p>	<p>indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>CMCT CAA <b>SIEP</b> <b>CEC</b></p>
<p><b>4. TRANSFORMACIONES: AFINIDAD Y HOMOLOGÍA</b></p>	<p>4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p>	<p>SIEP CMCT CAA CEC</p>
<p><b>5.CURVAS CÓNICAS</b></p>	<p>3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de</p>	<p>3.2. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos,</p>	<p>CMCT SIEP CAA CEC</p>

	pertenencia, tangencia o incidencia.	directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	
<b>6. SDO</b>	6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	6.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.	CEC SIEP CMCT CAA
<b>7.AXONOMETRÍAS</b>	7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia	7.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las	SIEP CMCT  CAA SIEP CAA

	de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.	
--	---	--	--

## 2º BACHILLERATO IMAGEN Y SONIDO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EAE	COMPETENCIAS CLAVE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>El uso del tiempo en los productos audiovisuales. El plano y la secuencia.</b></li> <li>- <b>La narración audiovisual: el montaje.</b></li> </ul>	<p>1. Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales,</p>	<p>1.3. Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.</p>	<p><b>CAA</b> <b>SIEP</b> <b>CEC</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Recorrido histórico del montaje a cinematográfico.</b></li> <li>- <b>El montaje como recurso expresivo.</b></li> </ul>	<p>relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Edición de un video. Rótulos, gráficos, transiciones, sonido, subtítulos, audiodescripción y corrección y armonización cromática.</li> </ul>	<p>2. Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en</p>	<p>2.4. Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.</p>	<p><b>CAA</b> <b>SIEP</b> <b>CEC</b></p>

	producción audiovisual.		
--	-------------------------	--	--

**8. Contenidos, Criterios, EAE no impartidos en la 3ª evaluación y que quedan pendientes para desarrollar el punto 5. Criterios de promoción apartado d) de la Resolución de 30/04/2020, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se establecen instrucciones para la adaptación de la evaluación, promoción y titulación ante la situación de crisis ocasionada por el COVID-19.**

ENLACE A INSTRUCCIONES: <https://ste-clm.com/ultima-hora-instrucciones-de-la-consejeria-para-la-evaluacion-promocion-y-titulacion-del-alumnado-en-clm/>

d) El informe individual del alumnado tendrá carácter informativo y orientador, detallando aquellos aprendizajes imprescindibles no adquiridos a causa de las circunstancias del tercer trimestre, y que deberán ser objeto de tratamiento durante el próximo curso escolar 2020-2021.

**1º ESO EPV**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>EAE</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVES</b>
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>			
Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Aplicación de las técnicas en trabajos del color.	5.- Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.	5.2.- Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	CPAA
<b>Bloque 2: Comunicación audiovisual</b>			
Elementos y funciones del	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que	10.1.- Identifica y analiza los elementos que	CPAA

proceso comunicativo.	intervienen en un acto de comunicación.	intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	
	11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1.- Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CPAA
Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.	12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.	12.1.- Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.	CPAA
		12.2.-Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	CPAA
Iniciación a la imagen en movimiento. Uso responsable y educativo de las TIC	13.- Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.	13.1.-Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.	CD
		13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.	CPAA
<b>Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos</b>			
Los polígonos. Clasificación. Triángulos. Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos. Cuadriláteros.	20.- Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.	20.1.- Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.	CMCT
		20.2.- Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.	CMCT

Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.		20.3.- Construye cuadriláteros correctamente.	CMCT
Simetría, giro y traslación.	21.-Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	21.1.-Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	CMCT
Iniciación a la representación de vistas	22.-Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	22.1.-Realiza las vistas de volúmenes elementales.	CMCT

2º ESO

***En negrita y cursiva se resaltan los elementos nos vistos el presente curso 19-20 a causa de COVID19 El resto de contenidos de la 3ª se trataron telemáticamente en las Tareas coronavirus 1, 3,4,5,6,7 que Sirvieron para reforzar o recuperar evaluaciones anteriores a través de los contenidos y competencias implicadas en ellas -de forma directa o indirecta-, teniéndose en cuenta la circunstancia de cada discente tanto para su elaboración como su posterior evaluación.***

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EAE	COMPETENCIAS CLAVE
<b>U.D.8. FORMA Y PERCEPCIÓN</b>	<b><i>7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</i></b>	<b><i>7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de percepción.</i></b>	CAA
		<b><i>7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.</i></b>	CEC
	<b><i>9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado.</i></b>	<b><i>9.1. Diferencia de significativo de significado.</i></b>	CAA
		<b><i>9.2. Diseña símbolos gráficos.</i></b>	CEC
<b>U.D. 9 ICONICIDAD</b>	8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	CAA
		8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	CAA
	11. Analizar y realizar cómic aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelitas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CEC

	<b>12. <i>Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</i></b>	<b>12.1 <i>Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</i></b>	SIEP
	<b>13. <i>Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</i></b>	<b>13.1. <i>Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</i></b>	SIEP

4º ESO EPV

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EAE	COMPETENCIAS CLAVES
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>			
Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando	4.-Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.2.-Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.	CSC

la iniciativa, creatividad e imaginación.			
<b>Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b>			
Fundamentos y aplicaciones de los sistemas de representación: Sistema diédrico. Vistas diédricas. Perspectiva isométrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica. Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto.	7.-Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	7.4.-Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.	CMTC
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b>			
Elementos del lenguaje audiovisual. Introducción al cine y la fotografía. Estructura narrativa: storyboard.	12.-Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.	12.1.-Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	CCL
		12.2.-Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	CPAA
Análisis de imágenes fijas.	13.-Reconocer los	13.1.-Visiona documentos	CPAA

Apreciación de sus valores estéticos. Análisis de secuencias cinematográficas. Creación y manipulación de imágenes por ordenador.	elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	
		13.2.-Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	SIE
Desarrollo de un proyecto audiovisual. Programas de edición de audio y video	14.-Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.3.-Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.	CPAA

## 2º ESO TAEX

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EAE	COMPETENCIAS CLAVES
<b>Bloque 2. Proyecto y proceso creativo</b>			
Fases del proceso creativo. -Planteamiento: necesidades y objetivos. Investigación, documentación: recopilación de información y análisis de datos. -Diagnóstico y resolución de problemas: bocetos,	3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	3.5.-Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el	CSC

selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales. -Propuesta de materiales. -Elaboración y presentación. Métodos creativos para la resolución de problemas. El uso de las TIC en el proyecto.		aprendizaje entre iguales.	
---	--	----------------------------	--

### 1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EAE	COMPETENCIAS CLAVE
<b>U.D. 11: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS</b> (Se vuelve a ver en DTII: UD.8.	6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar formas	6.4. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.	CAA

<p><b>Sistema de planos acotados)</b></p>	<p>tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de <u>planos acotados</u>, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>		
<p><b>U.D. 13: NORMALIZACIÓN, CORTES, SECCIONES</b> (Se vuelve a ver en DTII: UD 10 Documentación</p>	<p>9. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite</p>	<p>9.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas,</p>	<p>CAA</p>

<p>gráfica de proyectos)</p>	<p>simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p>	<p>para disponer las vistas y para la acotación.</p>	
	<p>10. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la</p>	<p>10.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.  10.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.  10.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.  10.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>	<p>CMCT  CAA</p>

	necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	10.5. Representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	SIEP CSC  CMCT  CAA
--	--	---	------------------------------------

## 2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EAE	COMPETENCIAS CLAVE
<b>Sistemas axonométricos ortogonales:</b> – <b>Fundamentos del sistema.</b> <b>Determinación de los coeficientes de reducción.</b>	x Elaboración de bocetos, croquis y planos. x El proceso de diseño/fabricación: n: perspectiva histórica y situación actual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</li> <li>• Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</li> <li>• Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</li> <li>• Croquiza</li> </ul>	<b>CMCT</b> <b>CEC</b> <b>CAA</b> <b>SIEP</b>

<p>– <b>Tipología de las axonometrías ortogonales.</b></p> <p>– <b>Representación de figuras planas.</b></p> <p>– <b>Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</b></p>	<p>x El proyecto: tipos y elementos.</p> <p>x Planificación de proyectos.</p> <p>Identificación de las fases de un proyecto.</p> <p>Programación de tareas.</p> <p>x Elaboración de las primeras ideas.</p> <p>Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.</p> <p>x Elaboración de dibujos acotados.</p> <p>x Croquización de piezas y conjuntos.</p> <p>– Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p> <p>x Presentación de proyectos.</p>	<p>conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.</li> <li>• Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</li> <li>• Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</li> <li>• Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</li> <li>• Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y</li> </ul>	
--	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</li> <li>– Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</li> <li>– Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.</li> </ul>	<p>respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	
--	--	--	--

**2º BACHILLERATO IMAGEN Y SONIDO**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>EAE</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
-------------------	--------------------------------	------------	---------------------------

<p><b>BLOQUE 7 CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO Y DE LOS PROYECTOS MULTIMEDIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analogía entre el oído y la electro-acústica.</li> <li>- Historia del registro sonoro.</li> <li>- Electro acústica. Microfonía: tipos y usos. Conexiones. Equipos de registro de entrada, salida y monitoraje.</li> </ul>	<p>7. Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.</p>	<p>7.1. Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles. 7.2. Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro. 7.3. Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro. 7.4. Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio. 7.5. Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos. 7.6. Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de grabación y registro de audio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Competencia digital.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> </ul>
--	---	---	---

		que se van a emplear en proyectos audiovisuales. 7.7. Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de música, doblaje y efectos sonoros.	
<p><b>BLOQUE 8 DISEÑO DE BANDAS SONORAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos de una banda sonora. Valores funcionales, expresivos y comunicativos .</li> <li>- La producción sonora.</li> </ul> <p>Análisis de la parrilla de radio.</p>	8. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.	<p>8.1. Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia.</p> <p>8.2. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de video y autoría.</p> <p>8.3. Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y video para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo. adecuados a los proyectos multimedia.</p> <p>8.4. Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Aprender a aprender.</li> <li>o Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>o Competencia digital.</li> <li>o Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> </ul>

		explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia.	
--	--	--	--

## **9. Objetivos de etapa**

Los objetivos son, junto a las competencias y los resultados de aprendizaje, la base sobre los que se articula la programación, ya que *“son los referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin”*. (RD 1105/2014) Por tanto, a partir de ellos, asociados a las competencias, se orientan los contenidos, los criterios de evaluación con sus estándares de aprendizaje evaluables, y usamos una metodología en el trabajo de actividades.

Los objetivos se encuentran en tres niveles de concreción:

**Nivel 1:** Los objetivos generales de etapa (RD 1105/2014 y D110/2016): a cuyo logro contribuimos desde todas las materias.

**Nivel 2:** Los objetivos de materia (O 14 de Julio 2016): definidos para orientar cada materia con el fin de alcanzar los de etapa.

**Nivel 3:** Los objetivos de las unidades didácticas: que se alcanzan con el desarrollo de las mismas y nos aseguran el logro de los objetivos de materia y, por tanto, los de etapa relacionados directa o indirectamente con ellos

La consecución de los objetivos de Etapa, por tanto, se determinará en junta de evaluación a partir del desarrollo competencial que el alumnado haya conseguido en cada materia.

