



CURSO
2025-26

PROGRAMACIÓN PROYECTOS EN LA
CREACIÓN 2D Y 3D. 4º ESO

ÍNDICE.

1. INTRODUCCIÓN	3
2. MATERIAS	4
3. ACUERDOS COMUNES	4
4. CONTEXTUALIZACIÓN	6
5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LOS OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.....	6
6. COMPETENCIAS CLAVE Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PROYECTOS EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL Y PLÁSTICA.	8
7. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA y su conexión con los descriptores del perfil de salida desarrollado en el Anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.	10
8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN (en relación con cada competencia específica de la materia). ..	12
9. SABERES BÁSICOS PARA LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	13
6.1. BLOQUE I: Geometría, arte y entorno.....	13
6.2. BLOQUE II: Sistemas de representación del espacio aplicados	14
6.3. BLOQUE III: Normalización y diseño de productos	14
6.4. BLOQUE IV: Herramientas digitales para el diseño	14
10. METODOLOGÍA DIDÁCTICA	15
10.1. Modelos metodológicos.....	15
10.2. Estrategias y principios metodológicos.....	16
11. RELACIÓN ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	17
12. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	20
13. CÁLCULO DE LA NOTA DE EVALUACIÓN Y FINAL.	26
14. CRITERIOS PARA LA ATRIBUCIÓN DE MENCIONES HONORÍFICAS.....	26
15. PROCEDIMIENTOS EXTRAORDINARIOS DE PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA.	27
16. SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE.....	27
17. SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES.....	28
18. INFORMACIÓN AL ALUMNADO Y FAMILIA	29
19. MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	29
20. MEDIDAS DE ATENCIÓN INDIVIDUALIZADA.....	30
21. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	32
22. MEDIDAS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE.	34
23. MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA.....	37
24. PLAN DE MEJORA DE RESULTADOS.	40
25. PLAN DE REFUERZO INDIVIDUALIZADO.	41

1. INTRODUCCIÓN

Esta materia se denomina Proyectos en diseño 2D y 3D y se encuadra en el ámbito de Proyectos en la creación audiovisual y plástica.

Cualquier producto destinado a resolver las necesidades actuales ha de pasar, necesariamente, por un proceso de diseño y fabricación que requiere de un lenguaje universal. El dibujo técnico garantiza la objetividad en la representación de dichos objetos, destinados a la fabricación en serie para el consumidor. Como lenguaje universal ayuda tanto a la interpretación correcta, para el posterior proceso de producción, como para el proceso mismo de diseño e ideación previa.

Es, por tanto, un instrumento clave para el desarrollo tecnológico y tiene una aplicación práctica ineludible en la representación de los objetos tridimensionales en una superficie de dos dimensiones. El dibujo técnico fomenta en el alumno la capacidad de percepción espacial y le ayuda en el análisis de obras de diseño industrial, arquitectura o ingeniería tanto en su comprensión como en su disfrute. En su vinculación con la geometría fomenta en el alumno la competencia para la resolución de problemas matemáticos gráficamente, accediendo a los conocimientos científicos fundamentales para dominar la modalidad elegida.

Por todo ello, el Dibujo Técnico es una materia que facilita la comprensión de la compleja información visual y gráfica con la que nos comunicamos en el mundo actual; el dibujo técnico construye un lenguaje global que permitirá la ampliación los horizontes del alumnado, favoreciendo el pensamiento crítico y la creatividad, tan necesario para los profesionales del futuro.

1.1 Normativa

La presente programación de la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual está diseñada en base a la siguiente normativa:

- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 65/2022, de 20 de Julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

Así mismo, se han tenido en cuenta las propuestas de mejora que han sido recogidas en el Memoria final del curso 2023/24 para la elaboración de esta programación.

2. MATERIAS

El Departamento de Dibujo se encarga de impartir diversas materias relacionadas con la educación artística, visual, audiovisual tanto en la ESO como en el Bachillerato.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) en 1.º y 2.º de ESO.

Dibujo Técnico en 1º de Bachillerato

Optativas vinculadas al área plástica:

3.º de ESO, Proyecto Creativos audiovisuales y plásticos.

4º de ESO, Proyectos creativos 2d, 3d.

3. ACUERDOS COMUNES

1. ACUERDOS METODOLÓGICOS

- **Aprendizaje competencial:** se promueve el desarrollo de las competencias clave, especialmente:
 - Competencia cultural y artística.
 - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
 - Conciencia y expresión cultural.
 - Competencia digital.
- Metodología activa y significativa:
 - Aprendizaje basado en proyectos (ABP).
 - Resolución de problemas visuales.
 - Actividades manipulativas, creativas y contextualizadas.
- Fomento de la creatividad y el pensamiento crítico:
 - Desarrollo de propuestas personales, originales y reflexivas.
 - Aceptación del error como parte del proceso artístico.
- Trabajo colaborativo:
 - Dinámicas de grupo y co-creación.
 - Proyectos interdisciplinares con otras áreas.
- Atención a la diversidad:

- Adaptación metodológica y curricular.
- Inclusión de recursos variados (visual, táctil, audiovisual...).
- Diversificación de tareas por niveles competenciales.

1.2. ACUERDOS SOBRE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Evaluación formativa y continua:
 - Valoración del progreso, no solo del resultado final.
 - Uso de observaciones sistemáticas, seguimiento de trabajos y participación.
- Instrumentos comunes de evaluación:
 - Rúbricas de evaluación competencial.
 - Escalas de observación.
 - Dianas de autoevaluación.
 - Portfolio del alumno/a.
 - Cuaderno del profesor/a.
- Criterios de calificación comunes.
 - Proceso creativo y resolución de problemas visuales de forma individual o en grupo: 30%
 - Aplicaherramientas conceptuales e instrumentales adquiridas 30%
 - Grado de acabado de la tarea 30%
 - Excelencia en la tarea y/o ampliación de actividades 10%.
- Recuperación de aprendizajes no adquiridos:
 - Tareas o proyectos complementarios de refuerzo.
 - Revisión de evidencias de aprendizaje para evaluar de nuevo el logro de competencias.

Para la superación de la materia es indispensable haber cumplimentado y entregado los proyectos asignados en cada trimestre a los que les corresponderá el porcentaje de la nota. El número de proyectos puede ser flexible dependiendo de las características y necesidades del alumnado en tal caso los porcentajes se verán modificados. Siendo por ejemplo de un 25% en lugar de un 20% , en caso de que solo se puedan cuatros proyectos en vez de 5 en cada evaluación.

4. CONTEXTUALIZACIÓN

Materia adscrita al departamento de Dibujo, compuesto por dos miembros:

- D^a Xenia Tomás Puerto, profesora interina, acreditada en bilingüismo y que ejerce el cargo de Jefa de departamento.
- D^a Gabriel Brenlla Russo, profesor interino, y acreditada igualmente en bilingüismo.

En el desarrollo de la programación didáctica se tendrá en cuenta la integración de las siguientes actuaciones reflejadas en la Programación General Anual:

- Plan de mejora de resultados.
- Plan de convivencia.
- Plan de fomento de la lectura y la expresión lingüística en castellano e inglés.
- Los aspectos de organización y funcionamiento del centro.
- Medidas de refuerzo educativo para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y otras situaciones.

5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LOS OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

OBJETIVOS DE ETAPA	Contribución materia
a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.	Se promoverá el trabajo individual y de equipo, fomentando el diálogo, respeto y empatía hacia los compañeros. En los trabajos en equipo se respetará la opinión de la mayoría en las tomas de decisiones, reparto de tareas y planificación del trabajo.
b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.	Se realizará la práctica de actividades individuales y en grupos fomentando la organización y la planificación. La materia será principalmente práctica, se trabajará la resolución de problemas, la búsqueda de

	soluciones y diferentes enfoques para la problemática planteada.
c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.	Se trabajará la igualdad de derechos entre diferentes sexos en el Marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Se introducirán las situaciones de aprendizaje desde la aportación de la mujer en el mundo del arte. Se fomentará la actitud inclusiva y no discriminatoria en el aula.
d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.	En la práctica del trabajo individual y colaborativo se expondrán las ideas, los procesos y los trabajos finales para trabajar el respeto hacia el resto de las personas, trabajando la actitud crítica desde el respeto y la colaboración.
e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.	Se trabajará la selección de información desde un escenario crítico y se fomentará el uso responsable de la utilización de la tecnología. Se utilizarán las plataformas digitales para revisión de contenidos y realización de tareas.
f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.	Se fomentará el trabajo de investigación desde la actitud crítica del alumno.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	Mediante las estrategias de trabajo individual y de equipo se promoverán las habilidades personales, la colaboración, la implicación, el análisis y la toma de decisión.
---	--

6. COMPETENCIAS CLAVE Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PROYECTOS EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL Y PLÁSTICA.

DESARROLLO DE LAS CC EN LA MATERIA	
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	En la materia de P2D3D se trabaja la expresión gráfica, plástica, visual y audiovisual consiguiendo que el alumnado exprese libremente conceptos, pensamientos, sentimientos y opiniones. Además de propiciar situaciones en las que se produzcan diálogos críticos y constructivos.
Competencia Plurilingüe (CP)	El diseño es un lenguaje propio. Durante el desarrollo del curso trabajaremos y estudiaremos a diseñadores tanto nacionales como internacionales en su multiplicidad de expresiones lingüísticas.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	La competencia STEM se trabaja durante todo el curso de forma transversal. El alumnado trabaja conceptos de proporción, simetría, medidas, relación con el medio y procedimientos relacionados con el método científico.
Competencia digital (CD)	La adquisición de las CD en esta área se trabaja durante todo el curso, pero en concreto se evidencia en el bloque de contenidos número cuatro donde se trabajan el entorno audiovisual y multimedia. El uso de las TIC supone una herramienta fundamental hoy en día para la creación visual y audiovisual.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	A través de esta competencia se contribuye a favorecer la reflexión sobre la historia del diseño, los procesos y la experimentación creativa, ya que implica que el alumnado tome conciencia sobre sus propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los errores como instrumento de mejora.
Competencia ciudadana (CC)	La material de PCAP es un gran vehículo para desarrollar la competencia ciudadana. Tal y como se trabajará en el aula, la creación artística supone un trabajo en equipo que requiere de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y contribuye a la adquisición de habilidades sociales.
Competencia emprendedora (CE)	Todo proceso creativo implica convertir una idea en un producto. De tal forma que con él fomentamos en el alumnado el desarrollo de estrategias de planificación, previsión de recursos, anticipación y evaluación de los resultados. Todo este proceso junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica
Competencia en Conciencia y Expression culturales (CCEC)	Esta material contribuye a la expression creative de ideas, experiencias y emociones a través de las artes gráfico-plásticas y el diseño. También se trabaja en fomentar en el alumnado una actitud abierta a la diversidad de manifestaciones de expression cultural y artistic a través de las cuales se toma conciencia de la propia cultura, aprendiendo a respetar el Patrimonio y creando un sentimiento de identidad.

7. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA y su conexión con los descriptores del perfil de salida desarrollado en el Anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

Competencias específicas de la materia	Descriptores del perfil de salida
1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.	CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCE1 y CCE2.
2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.	CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.
3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.	STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.
4. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial	STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6.

2Dy de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.	
5. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3,CCEC4.

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN (en relación con cada competencia específica de la materia).

	Criterios de evaluación
Competencia específica 1	1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.
Competencia específica 2	2.1. Conocer y utilizar con corrección los instrumentos y materiales de dibujo técnico para, con ellos, dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado. 2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.
Competencia específica 3	3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación. 3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas. 3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista. 3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica

Competencia específica 4	4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.
Competencia específica 5	5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

9. SABERES BÁSICOS PARA LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Los contenidos de esta materia se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados. Se entiende, en consonancia con las orientaciones metodológicas, que los contenidos de los distintos bloques se trabajarán relacionándose entre sí para desarrollar proyectos orientados a diferentes campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

6.1.BLOQUE I: Geometría, arte y entorno

- Analizar la presencia de la geometría en las formas naturales y en las obras y representaciones artísticas del pasado y presente, así como a los objetos e imágenes que nos rodean.
- La forma bidimensional y tridimensional, la geometría aplicada al diseño y los elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción, incluyendo el color y la composición.

Las principales construcciones y transformaciones geométricas aplicadas al diseño gráfico, de patrones y mosaicos, para lo que será necesario el conocimiento y el dominio de diferentes materiales, instrumentos y técnicas en función de lo que se vaya a desarrollar.

6.2. BLOQUE II: Sistemas de representación del espacio aplicados

En este bloque se pretende que el alumnado adquiriera los conocimientos necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, abordar el diseño de un producto o espacio expresando su desarrollo mediante dibujos y croquis y comunicar apropiadamente el resultado final.

Se trata de aplicar los sistemas de representación (diédrico, axonométrico y cónico) a creaciones propias del diseño y las artes plásticas.

6.3. BLOQUE III: Normalización y diseño de productos

En este bloque se busca que la información representada sea interpretada de forma inequívoca por cualquier persona que posea el conocimiento de los códigos y normas UNE e ISO, con el fin de elaborar, de forma individual o en grupo, proyectos de diseño sencillos.

En este bloque se estudiará también:

- El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento:
- Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información.
- Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos.
- Concreción del proyecto.
- Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

6.4. BLOQUE IV: Herramientas digitales para el diseño

En este último bloque se pretende que el alumnado sea capaz de utilizar diferentes programas y herramientas digitales en 2D y 3D en proyectos artísticos o de diseño, adquiriendo un conocimiento básico que le permita experimentar y, posteriormente y de forma autónoma, actualizar continuamente sus habilidades digitales y técnicas implicadas.

En cada evaluación trabajaremos con un bloque de saberes, aunque el bloque III se desarrollará de manera transversal en el segundo y tercer periodo evaluativo, ya que la elaboración de mensajes sobre la propia obra así su difusión mediante la comunicación audiovisual es fundamental en la fase final de los proyectos.

Evaluación	Bloques de saberes	
1	BLOQUE I	Geometría, arte y entorno
2	BLOQUE II	Sistemas de representación del espacio aplicados
	BLOQUE IV	Herramientas digitales para el diseño
3	BLOQUE III	Normalización y diseño de productos
	BLOQUE IV	Herramientas digitales para el diseño

10. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

El marcado carácter multidisciplinar y funcional de la materia Proyectos en diseño 2D y 3D favorece la aplicación de metodologías activas que promuevan el trabajo en grupo, la experimentación y el desarrollo de la creatividad sobre la base de resolución de propuestas de diseño o la participación en proyectos de investigación, desarrollo y creación propia.

A través de esta asignatura podrán familiarizarse con el lenguaje propio del dibujo técnico mediante el desarrollo de proyectos realizados con rigor técnico y utilizando las herramientas clásicas propias del dibujo, así como la incorporación de herramientas digitales.

10.1. Modelos metodológicos.

- Competencias clave como referente máximo.
- Modelo discursivo/ expositivo.
- Modelo experiencial y de indagación.
- Vincular los contenidos a contextos reales.
- Talleres (aprender haciendo).
- Aprendizaje cooperativo.
- Trabajo por tareas.
- Trabajo por proyectos.

10.2. Estrategias y principios metodológicos.

- Actividades de experimentación.
- Participación.
- Motivación.
- Personalización.
- Inclusión.
- Interacción.
- Significatividad.
- Funcionalidad.
- Globalización.
- Evaluación formativa.

Una vez asentadas las bases mínimas de conocimientos adquiridas se planteará la realización de los proyectos plantados.

Cada proyecto consta de:

- **Fase de planteamiento:** Con actividades iniciales de familiarización con el proyecto que ayuden a la creación de ideas, planteamiento de preguntas, necesidades sobre el tema que puede ser planteado por los alumnos o iniciado por el profesor, donde se establezcan conexiones con los conocimientos previos y sus inquietudes de una forma lúdica. Con estrategias que promuevan el aprendizaje activo y cooperativo.
- **Fase de investigación:** donde se recabará la información necesaria, y se realizarán las prácticas propias que habiliten al alumno a resolver los problemas que puedan surgir.
- **Fase de creación y desarrollo:** donde se materializa el proyecto (artístico y/o audiovisual), utilizando las técnicas necesarias y al alcance del alumno, fomentando la experimentación con los distintos medios, tecnología e instrumentos de creación haciendo especial hincapié en los digitales, defintorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial.
- **Presentación de proyecto y memoria del mismo:** Donde el alumno presentará a sus compañeros el proyecto realizado, justificando su resultado y reflexionando sobre cuestiones como; las habilidades que ha

desarrollado, los errores y aciertos cometidos y sobre lo que ha aportado al proyecto individualmente (en caso de que sea un proyecto grupal).

La metodología utilizada será variada y flexible, que se adapte a los intereses y conocimientos previos de los alumnos, ya que serán ellos los que planteen y discutan los distintos temas a abordar, y utilizando al profesor como guía para abordar las distintas fases del proyecto o proyectos.

Por tanto, la metodología parte de un “planteamiento motivacional” del proyecto. En esta fase, los alumnos deben ser guiados a través de distintas actividades para perfilar sus intereses y poder, a partir de ahí, generar sus dudas, investigaciones, experimentaciones etc. Por tanto, pone el acento en la implicación del alumnado en su experiencia de aprendizaje.

Se dotará al alumnado de los conocimientos necesarios técnicos para poder abordar un proyecto de ésta envergadura, en función de las necesidades que vayan surgiendo.

11.RELACIÓN ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Los criterios de evaluación se ponderarán en cada una de las unidades didácticas de la asignatura y aportarán su peso a las competencias específicas que llevan asignados. Quedarán especificados en la Programación de Aula de la asignatura y serán evaluados a través de actividades competenciales (100%): Proyectos y creación de un Diario de Dibujo.

% Criterios de Calificación	Competencias específicas	Criterios de evaluación
5%	1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas,	1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.

	elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.	
5%	2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.	2.1. Conocer y utilizar con corrección los instrumentos y materiales de dibujo técnico para, con ellos, dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado. 2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.
30%	3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales,	3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada

	analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.	caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación. 3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas. 3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista. 3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica
30%	4. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.	4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.
30%	5. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el	5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

	proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	
--	--	--

12.PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Saberes	Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación
BLOQUE III	Se desarrolla de forma transversal en el resto de bloques	
BLOQUE I	Las producciones de los alumnos, conectadas con los saberes básicos, diseñadas para medir la aplicación de los criterios de evaluación de las competencias específicas y los descriptores del perfil de salida	• Comprende la tarea 30% • Aplica herramientas conceptuales e instrumentales adquiridas 30% • Grado de acabado de la tarea 30% • Excelencia en la tarea 10%
BLOQUE II	Las producciones de los alumnos, conectadas con los saberes básicos, diseñadas para medir la aplicación de los criterios de evaluación de las competencias específicas y los	• Comprende la tarea 30% • Aplica herramientas conceptuales e instrumentales adquiridas 30% • Grado de acabado de la tarea 30

	descriptores del perfil de salida	• Excelencia en la tarea 10%
BLOQUE IV	Las producciones de los alumnos, conectadas con los saberes básicos, diseñadas para medir la aplicación de los criterios de evaluación de las competencias específicas y los descriptores del perfil de salida	• Comprende la tarea 30% • Aplica herramientas conceptuales e instrumentales adquiridas 30% • Grado de acabado de la tarea 30 • Excelencia en la tarea 10%

	Sobresaliente (9-10)	Notable (7-8)	Bien (6)	Suficiente (5)	Insuficiente (1-4)
Comprende la unidad didáctica 30% (Competencia específica 4)	Comprende satisfactoriamente la consigna; desarrolla la tarea de forma autónoma, demostrando una clara planificación y relación con los objetivos.	Comprende completamente la consigna; desarrolla la tarea de forma autónoma, demostrando una clara planificación y relación con los objetivos.	Comprende la mayoría de los aspectos de la consigna y realiza la tarea con pequeñas ayudas. Su trabajo refleja adecuadamente lo que se pide.	Muestra comprensión parcial de la consigna; necesita guía frecuente para desarrollar la tarea correctamente.	No comprende la consigna o la interpreta de forma incorrecta; necesita ayuda constante y su trabajo no se ajusta a lo solicitado.
Aplica herramientas conceptuales e instrumentales adquiridas 30% (Competencia específica 5)	Aplica con precisión y creatividad los conceptos plásticos y/o digitales. Utiliza con destreza las herramientas y técnicas aprendidas. Integra ambos aspectos de	Aplica la mayoría de los conceptos y herramientas adecuadamente, aunque con pequeños errores o limitaciones técnicas. Muestra comprensión general	Aplica algunos conceptos y herramientas, pero de manera parcial o imprecisa. Su uso es básico y necesita ayuda para mejorar su aplicación.	Aplica muy poco los conceptos y herramientas, pero de manera parcial o imprecisa. Su uso es muy básico y necesita ayuda para mejorar su aplicación.	No aplica correctamente los conceptos ni las herramientas enseñadas; demuestra desconocimiento o escasa autonomía en su uso.

	manera coherente .				
Grado de acabado de la tarea 30% (Competencia específica 3)	El trabajo está completamente terminado, presenta un acabado prolijo, cuidado y detallado. Se nota dedicación y atención en la presentación final así como una excelente capacidad de comunicación, desarrollo de la reflexión crítica y la autoconfianza	El trabajo está terminado con buen nivel de detalle. Presenta algunos aspectos mejorables en el acabado, pero mantiene una presentación final buena, así como una notable capacidad de comunicación, desarrollo de la reflexión crítica y la autoconfianza	El trabajo está terminado con bastante bien nivel de detalle. Presenta algunos aspectos mejorables en el acabado, pero mantiene una buena capacidad de comunicación, desarrollo de la reflexión crítica y la autoconfianza	El trabajo está incompleto o presenta un acabado apresurado. Hay errores visibles en limpieza, técnica o presentación. Mantiene una suficiente capacidad de comunicación, desarrollo de la reflexión crítica y la autoconfianza	El trabajo no está terminado o está hecho con descuido. Presenta manchas, materiales mal aplicados, poca intención estética o falta de esfuerzo. No mantiene ninguna capacidad de comunicación ni ningún interés en el desarrollo de la reflexión crítica y la autoconfianza
Excelencia en la tarea y/o ampliación	Supera las expectativas de la consigna_ El	Cumple bien con la consigna y muestra	Cumple bastante bien con la consigna y	Cumple parcialmente con la tarea_ El trabajo es	No cumple con las expectativas mínimas de

de actividades 10% (Competencia específica (1,2))	trabajo demuestra creatividad, dominio técnico, atención al detalle y una presentación destacada. Se percibe	buen manejo técnico y dedicación. Aunque no destaca por su originalidad, es un trabajo bien logrado y completo.	muestra buen manejo técnico y dedicación. Aunque no destaca por su originalidad, es un trabajo bien logrado y completo.	correcto, pero carece de profundidad, cuidado o elementos que lo destaquen. Podría mejorar con más	la tarea. El trabajo es superficial, incompleto o demuestra escaso interés y compromiso.
---	--	---	---	--	--

Esta rúbrica se basa en evaluar del 10 al 1, sobresaliente, notable, bien, suficiente o insuficiente, las producciones de los alumnos al igual que el diario de dibujo, las cuales están conectados con los saberes básicos y a su vez están diseñadas para medir la aplicación de los criterios de evaluación de las competencias específicas y los descriptores del perfil de salida.

Los instrumentos de evaluación, conectados con los saberes y los criterios de evaluación serán diseñados por el profesor, teniendo en cuenta los siguientes instrumentos tipo, y orientados a trabajar especialmente las competencias específicas para esta asignatura.

- Seguimiento y valoración de los trabajos proyectos individuales o colaborativos realizados por los alumnos tanto con carácter obligatorio como voluntario.
- Las pruebas específicas diseñadas para valorar la adquisición de las competencias. Estas pruebas se planificarán teniendo en cuenta la conexión entre los saberes básicos. Estas pruebas no tendrán carácter de obligatoriedad, para los alumnos que realicen todos los proyectos con sus respectivas fases y en sus respectivos plazos, siendo la realización de los mismos el elemento fundamental para la evaluación del alumnado.

- Realización, entrega y exposición de las producciones y otras tareas individuales o grupales. Se llevarán a cabo en las sesiones presenciales y utilizando la plataforma digital.
- Realización, entrega y exposición y memoria de proyectos por equipos.
- En las actividades que impliquen elaboración de textos escritos y manuscritos, se valorará también la presentación, orden, limpieza, etc.
- Las actividades de refuerzo y/o ampliación se plantearán en cualquier momento de la evaluación, atendiendo a las necesidades concretas, proponiendo al alumnado la realización de trabajos y creaciones complementarios, exposiciones en clase, etc
- Observación en el aula, atendiendo a:
 - Colaborar con el buen funcionamiento de la clase. Atención y participación de los alumnos en el desarrollo de las mismas.
 - Seguir las indicaciones del profesor, realizando las tareas que se encomienden.
 - Mantener una actitud proactiva
 - Traer el material necesario.
 - Hábitos de trabajo positivos: constancia y dedicación.
 - Respeto hacia los demás.
 - Integración en las labores de grupo.
 - Cuidado en el uso del material.
 - Entrega de los trabajos y actividades solicitadas dentro de los plazos establecidos.
 - Interés por la expresión artística, su lenguaje y realización.
 - Desarrollo de actitudes críticas hacia el uso de las expresiones artísticas y audiovisuales.

El profesor asistirá a los alumnos durante cada proyecto con los medios informáticos del aula y de la plataforma educativa habilitada en el centro.

Mediante su usuario personalizado de dicha plataforma digital, los alumnos enviarán a los profesores los proyectos debidamente escaneados o fotografiados

e identificados. Si son producciones utilizando herramientas TIC, en los formatos de generación originales.

13. CÁLCULO DE LA NOTA DE EVALUACIÓN Y FINAL.

Una vez aplicado los criterios de calificación especificados en la tabla del apartado anterior, la nota de los periodos evaluativos intermedios estará conformada del siguiente modo:

Conjunto de pruebas prácticas, unidades didácticas diseñadas como instrumentos de evaluación	100%
--	------

- La nota unitaria de cada prueba práctica, unidad didáctica será la suma de los porcentajes de los instrumentos de evaluación en la rúbrica.
- Todos los proyectos cuentan lo mismo.
- El número de proyectos puede ser flexible dependiendo de las características y necesidades del alumnado en tal caso los porcentajes se verán modificados. Siendo por ejemplo de un 25% en lugar de un 20% , en caso de que solo se puedan cuatros proyectos en vez de 5 en cada evaluación.
- Los alumnos que superen la calificación de 5 superaran cada periodo evaluativo. Se redondeará al alza la nota a partir del 0,5.
- La calificación se realizará de acuerdo con la establecido en la legislación: a través de la rúbrica con una calificación numérica de 1 a 10 acompañada de la correspondiente referencia de insuficiente, suficiente, bien, notable y sobresaliente. Se expresarán en los términos «Insuficiente (IN)», para las calificaciones negativas; «Suficiente (SU)», «Bien (BI)», «Notable (NT)», o «Sobresaliente (SB)» para las calificaciones positivas.
- La calificación final, se obtendrá por la media aritmética de las calificaciones trimestrales y se aplicará, si es necesario, el porcentaje sobre el alumnado que se estipula por ley en la concesión de menciones honoríficas.

14. CRITERIOS PARA LA ATRIBUCIÓN DE MENCIONES HONORÍFICAS.

Desde el departamento de Dibujo queremos **reconocer el esfuerzo y la excelencia académica** del alumnado siguiendo los siguientes criterios.

1. Tener la nota de 10 en las tres evaluaciones.
2. Tener una **nota media igual o superior a 9,80** en la calificación final.

15. PROCEDIMIENTOS EXTRAORDINARIOS DE PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA.

El procedimiento extraordinario de evaluación, en el caso de pérdida de evaluación continua (el artículo 36 del Decreto 32/2019, que establece el marco regulador de convivencia). Los alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua tendrán derecho a la realización de una prueba objetiva la cual consistirá en un proyecto específico de recuperación individual sobre los saberes orientados a conseguir las competencias en la semana previa a la evaluación ordinaria. La calificación final se obtendrá con una nota máxima de un 5.

16. SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE

El **plan específico personalizado** va dirigido principalmente a alumnos repetidores que no superaron la materia de EPVA1; así como para cualquier alumno que lo requiera, en cualquier momento del curso, cuando se detecte que su progreso no es el óptimo.

FASES DE ACTUACIÓN		
DETECCIÓN ALUMNOS	DE	Listado del plan específico personalizado, elaborado por los profesores del curso anterior.
		Acuerdos adoptados en la evaluación final del curso anterior.
		Pruebas de evaluación inicial
MEDIDAS A ADOPTAR EN PRIMER TRIMESTRE		Supervisar que se trae a clase el material adecuado para el desarrollo de las actividades.
		Colocar al alumno en clase en un puesto más o menos cercano al profesor.
		Utilizar la plataforma educativa digital con carácter personalizado para aportar materiales específicos.

	Actividades de refuerzo en clase.
EVALUACIÓN DE LAS MEDIDAS	Calificación positiva en el primer trimestre, plan exitoso y objetivo conseguido.
VALORACIÓN Y PROPUESTAS	Resultados de la aplicación del plan y su grado de cumplimiento en cada alumno. Calificación no positiva en el primer trimestre. Ampliar el plan incidiendo en las medidas con las que se hayan obtenido los mejores resultados y aplicando medidas adicionales.

Actuaciones básicas:

- Recordatorio de traer el material necesario.
- Comprobar que se conecta a la plataforma digital.
- Comprobar que trae el material necesario.
- Comprobar que trabaja durante las sesiones de clase.
- Comprobar si realiza el trabajo para casa entre las sesiones de clase.
- Revisión frecuente del diario de dibujo y/o la agenda
- Recordatorio constante de las fechas de entrega de los proyectos. Contactar con la familia del alumno en caso de que tenga actividades pendientes por entregar o falta de material.

Recuperación de la materia pendiente del curso anterior (Plan de refuerzo)

- Los alumnos que tengan la asignatura de EPVA del curso 1º, aprobarán la asignatura, si superan los trimestres 1 y 2 del curso 2º.
- Si no lo consiguen por el procedimiento del párrafo anterior, tendrán que presentar un cuadernillo de actividades para la convocatoria final. En último término recuperarán la materia anterior al superar la asignatura actual en la evaluación ordinaria. La calificación necesaria será de 5.

17. SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES.

Recuperación de evaluaciones pendientes (incorporadas al Plan específico personalizado)

Las evaluaciones pendientes se recuperarán entregando los proyectos no presentados. Para la superación de la materia es indispensable haber cumplimentado y entregado los proyectos asignados en cada trimestre a los que les corresponderá el porcentaje de la nota especificados en los criterios de calificación.

18. INFORMACIÓN AL ALUMNADO Y FAMILIA

Con la finalidad de garantizar una evaluación objetiva, al inicio del año académico, cada profesor proporcionará la información contenida en esta programación a sus alumnos, especialmente los procedimientos de evaluación y criterios de calificación.

El procedimiento empleado será el que el profesor resulte más apto para su grupo de alumnos. También publicado en la web del IES.

La programación completa, se incorpora a la PGA, a disposición de cualquier familia que quiera consultarla.

Las faltas de asistencia serán comunicadas mediante la plataforma Roble/Raíces a las familias para evitar los casos de absentismo y tomar las medidas oportunas en caso de que fuese necesario. Se enviarán, mediante notificación por la plataforma Raíces, las notificaciones por pérdida de evaluación continua cuando el alumno acumule 4, 6 y 8 horas lectivas de faltas de asistencia a las sesiones de clase en la materia de Proyectos en la Creación Audiovisual y Plástica.

19. MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utilizarán los medios tradicionales más adecuados en la realización de los ejercicios (lápices, tinta, escuadra, cartabón, compás, tempera, cartulinas de colores, fotografías...). Todo tipo de material fungible e incluso material de desecho reciclable. Los materiales y recursos didácticos son los alojados en los blog y en la plataforma educativa digital online que esté habilitada.

- Fotocopias y material audiovisual.
- Materiales del Aula de Plástica.
- Materiales TIC y todas las posibilidades de la plataforma digital disponible.

Para el desarrollo de esta asignatura de “Proyectos en creación 2D y 3D” necesitaremos hacer uso de un espacio de trabajo amplio, como el **aula de Dibujo**, con su dotación materia y de espacios de trabajo.

El uso de **ordenadores con conexión a internet** (ordenadores portátiles en el propio aula o acceso al aula de ordenadores).

Sería deseable el acceso a programas de software educativo o libre para diseño CAD. Además de, como ya hemos mencionado, conexión a internet para poder hacer uso del aula virtual.

20. MEDIDAS DE ATENCIÓN INDIVIDUALIZADA

Un diseño curricular abierto y flexible ha de permitir adaptaciones curriculares en función de la diversidad. Las medidas de atención se orientarán hacia:

- La realización de actividades adaptadas a cada alumno con necesidades educativas especiales.
- La realización de actividades de refuerzo para atender necesidades de alumnos que requieran afianzar conceptos, asegurando los aprendizajes básicos e impulsando los pequeños logros del alumnado.
- Estas adaptaciones, significativas o metodológicas, estarán en función del perfil informado de cada alumno, y de los contenidos de los distintos bloques programados

Este departamento aplica las siguientes medidas ordinarias:

- Establecimiento de distintos niveles de profundización de los saberes con el objetivo de adquirir competencias, en función de las características del alumno.
- Selección de recursos y estrategias metodológicas diferenciadas para facilitar el aprendizaje y la motivación del alumno
- Diversificación en las estrategias, actividades e instrumentos de evaluación, ajustándolos a las necesidades educativas del alumno.
- Seguimiento de los alumnos con la asignatura pendiente de evaluaciones anteriores.

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento del alumnado y el alumno o alumna adquiere un mayor grado de protagonismo.

Las medidas de atención a la diversidad tenderán a alcanzar los objetivos y las competencias establecidas para la Educación Secundaria Obligatoria y se regirán por los principios de calidad, equidad e igualdad de oportunidades, normalización, integración e inclusión escolar, igualdad entre mujeres y hombres, no discriminación, flexibilidad, accesibilidad y diseño universal y cooperación de la comunidad educativa.

En nuestra programación incluimos, para cada unidad, un conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses del alumnado.

Con independencia de medidas la organización de la materia de manera flexible y/o la adaptación de actividades, metodología o temporalización, en cada unidad incorporamos un tratamiento de la atención a la diversidad mediante la integración de programas de refuerzo y ampliación, además de otras medidas conducentes a atender a las diferencias individuales en cuanto a motivaciones, intereses, capacidades y estilos de aprendizaje. Concretamente:

-Actividades de refuerzo: actividades de refuerzo para poder administrar su entrega en función de los criterios que consideremos adecuados y de las necesidades identificadas. En el caso del refuerzo, estas necesidades serán típicamente las de aquellos alumnos con mayores dificultades para seguir el ritmo de aprendizaje general del aula.

-Actividades de ampliación: actividades para poder administrar su entrega en función de los criterios que consideremos adecuados y de las necesidades identificadas. En el caso de la ampliación, estas necesidades serán típicamente las de aquellos alumnos cuyas capacidades, intereses o motivaciones sean mayores que las del grupo.

-Actividades graduadas: más allá de las actividades específicamente diseñadas con el objetivo de reforzar o ampliar, todas las actividades están graduadas según un baremo que dispone de tres niveles de dificultad (baja, media, alta). De esta manera, podremos modular la asignación de actividades

en función de las características individuales de los alumnos en el grupo de clase.

-Metodología inclusiva: como se ha explicado anteriormente, nuestra metodología didáctica tiene como uno de sus ejes principales el objetivo de no dejar a nadie atrás. Esto significa introducir en el aula una dinámica en la cual el alumno se sienta cómodo, comprometido con su proceso de aprendizaje, motivado; no descolgado, desinteresado ni ajeno. El aprendizaje por tareas, activo y colaborativo por el que apostamos, desempeñan un papel clave a la hora de lograr esto.

21. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las actividades complementarias y extraescolares serán gratuitas y obligatorias para todos los alumnos y forman parte de su evaluación competencial.

Aquellos alumnos que no asistan, deberán justificar la inasistencia. Asistirán al centro, con su horario regular, y en la sesión de Plástica realizarán una actividad complementaria, por lo que traerán su material de uso diario, para esta asignatura.

Se tendrán en cuenta, además las diferentes situaciones de los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo y de los alumnos que por cualquier circunstancia no participen en las actividades complementarias.

A lo largo del curso se realizarán un día a la semana en un recreo de 1º y 2º ESO y otro día a la semana en el recreo de 3º y 4º ESO, el Taller de Dibujo y Pintura.

DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2025-2026			
PRIMER TRIMESTRE			
CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TIPO	POSIBLES FECHAS
1º,2º ESO	PROYECTO DE DECORACIÓN PARA HALLOWEEN	AC	Tercera semana de octubre

1º ESO	VISITA A CAIXA FORUM	AC	6 de noviembre
1º, 2º, 3º, 4º ESO 1º y 2º Bachillerato	PROYECTO DE DECORACIÓN PARA "THANKSGIVING"	AC	28 noviembre
3º ESO	CONCURSO DE TARJETAS DE NAVIDAD	AC	Tercera semana de Noviembre
3º ESO	Visita al Museo del Prado	AE	15 de diciembre
1º, 2º, 3º, 4º ESO	PROYECTO DE DECORACIÓN PARA NAVIDAD	AC	Segunda semana de diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE			
CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TIPO	POSIBLES FECHAS
2º ESO	VISITA A CAIXA FORUM	AE	9 de Enero
1º, 2º ESO	EXPOSICIÓN DE MÁSCARAS DE CARNAVAL 2026	AC	Segunda semana de febrero
1º, 2º, 3º	PROYECTO INSTALACIÓN DÍA INTERNACIONAL DE LA MUJER	AC	8 marzo
TERCER TRIMESTRE			
TODOS LOS CURSOS	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		POSIBLES FECHAS
2º ESO	VISITA A CAIXA FORUM	AE	10 abril
1º, 2º, 3º, 4º, 1º Y 2º	V CONCURSO PORTADA PARA LA AGENDA ESCOLAR 2025-2026	AC	Mayo

BACHILERAT O			
• Exposiciones temporales, de las obras plásticas de los alumnos realizada en las asignaturas de carácter artístico en nuestros “pasillos para el arte”. • Visitas a eventos y exposiciones cuyas ofertas lleguen en el			

22.MEDIDAS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE.

Se propone una secuencia de preguntas que permitan al docente evaluar el funcionamiento de lo programado en el aula y establecer estrategias de mejora para la propia unidad.

Es vital que reflexionemos cualitativamente sobre el desempeño como profesores para que podamos fortalecer nuestra práctica, adaptándola a las necesidades de nuestro contexto y alumnos. Al final del curso facilitaremos una encuesta para que los alumnos tengan la posibilidad de opinar sobre la práctica docente y la asignatura en general.

A nivel cualitativo, se analizará trimestralmente el rendimiento de los alumnos en porcentaje de aprobados por niveles y grupos. Se estudiarán las variaciones detectadas en grupos del mismo nivel determinando los factores que afectan los resultados. Una vez definidas las causas de estas diferencias, se propondrán medidas correctoras si fuera preciso.

Cada profesor realizará el seguimiento de los resultados individuales de cada alumno detectando posibles desviaciones en su evolución a fin de corregir esta trayectoria si fuera negativa.

Se establecen los siguientes indicadores de logro para evaluar la práctica docente al final del curso:

	INDICADORES	VALORACIÓN (1-4)
1	Realizo la programación de mi actividad educativa teniendo como referencia la Programación del Departamento y, en su caso, la programación de área, que son instrumentos de planificación que conozco y utilizo.	
2	Formulo los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las habilidades que mis alumnos deben conseguir como reflejo y manifestación de la intervención educativa.	
3	Selecciono y secuencio los contenidos de mi programación de aula con una distribución y una progresión adecuada a las características de cada grupo de alumnos.	
4	Adopto estrategias y programo actividades en función de los objetivos didácticos, en función de los distintos tipos de contenidos y en función de las características de los alumnos.	
5	Planifico las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos (personales, materiales, de tiempo, de espacio, de agrupamientos...) ajustados a la programación didáctica y, sobre todo, ajustado a las necesidades e intereses de los alumnos.	
6	Establezco, de modo explícito, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.	
7	Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesores de apoyo).	

Además se le entrega al alumno un cuestionario de evaluación de la práctica docente: Se trata de que el alumnado participe del proceso y evalúe, de manera anónima, diferentes ítems relacionados con nuestra práctica docente. Se llevará a cabo trimestralmente, después de la entrega de boletines de notas.

Ejemplo de cuestionario de evaluación de la práctica docente:

Instrucciones: La escala de evaluación que se presenta a continuación ha sido realizada para evaluar diferentes aspectos trabajados a lo largo del trimestre.

Las respuestas son absolutamente confidenciales y sólo serán empleadas con fines de mejora educativa. Examina cuidadosamente cada oración y marca con una X la columna que consideres.

Valora del 1 al 5 (1 muy en desacuerdo / 5 totalmente de acuerdo)

Elementos a Valorar	1	2	3	4	5
El profesor/a nos ha explicado los objetivos de cada sesión.					
Lo trabajado en clase me ha servido para aprender más.					
Los contenidos estudiados han sido demasiado difíciles.					
Las sesiones diarias me han resultado largas y pesadas.					
Las sesiones han sido motivadoras.					
La organización de la clase considero que ha sido adecuada.					
Me ha gustado como se han desarrollado las clases.					
Las actividades propuestas han sido variadas y bien estructuradas					
La forma de evaluarnos considero que ha sido adecuada.					

Considero que el profesor/a ha hecho un buen uso de materiales para que nuestro proceso de aprendizaje sea bueno.					
---	--	--	--	--	--

El alumnado será el encargado de colgar en Classroom las actividades en el caso de que el profesor lo requiera, ya que la mayoría de los trabajos serán entregados físicamente en clase.

23.MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA.

Los mecanismos de revisión, evaluación y modificación de las programaciones didácticas siempre están en relación con los resultados académicos del alumnado y los procesos de mejora educativa del centro.

1. Revisión inicial y continua de la programación didáctica

► **Objetivo:**

Asegurar que la programación de EPVA sea coherente con las competencias clave, el currículo oficial y las características del alumnado.

► **Acciones:**

Revisión al inicio del curso:

Ajuste de objetivos y secuencias didácticas a partir de los resultados del curso anterior.

Análisis del nivel de competencia artística, creatividad y manejo de lenguajes visuales del grupo.

Revisión continua:

Valoración del progreso de los alumnos en los proyectos plásticos y audiovisuales.

Adaptaciones metodológicas en función de la respuesta del alumnado (motivación, ritmo, implicación).

► **Instrumentos:**

Reuniones de departamento o equipo docente.

Cuaderno del profesor y registros de observación del proceso artístico.

Carpeta o portafolio del alumnado.

2. Evaluación de la programación didáctica

► **Objetivo:**

Comprobar si los resultados académicos reflejan el logro de los objetivos artísticos, expresivos y competenciales propuestos.

► **Qué se evalúa:**

Grado de adquisición de las competencias específicas del área (creación plástica, comunicación visual, cultura artística, pensamiento crítico).

Eficacia de las estrategias metodológicas: trabajo por proyectos, aprendizaje cooperativo, uso de TIC o medios audiovisuales.

Adecuación de los instrumentos de evaluación (rúbricas, diarios visuales, exposiciones, etc.).

► **Fuentes de información:**

Resultados académicos cuantitativos (notas).

Análisis cualitativo de los trabajos artísticos y audiovisuales.

Autoevaluación y coevaluación del alumnado (valoración del proceso creativo).

Observaciones del docente y actas de evaluación.

3. Modificación y mejora de la programación

► **Cuándo:**

Tras cada evaluación trimestral y al cierre del curso.

Cuando se detectan dificultades generalizadas (baja motivación, escaso dominio técnico, poca comprensión visual).

► **Qué se modifica:**

Contenidos y secuencias didácticas: reorganización de unidades o incorporación de proyectos interdisciplinares.

Metodologías: incorporación de aprendizaje basado en proyectos, arte contemporáneo, medios digitales, etc.

Evaluación: ajuste de criterios o ponderaciones (mayor peso al proceso creativo frente al resultado final).

Recursos: introducción de materiales o herramientas digitales más motivadoras (fotografía, animación, edición de vídeo, etc.).

► **Responsables:**

Profesorado de EPVA (elaboración de propuestas).

Departamento de Expresión Artística (revisión y consenso).

Comisión de Coordinación Pedagógica (validación dentro del plan de mejora del centro).

4. Procesos de mejora continua

► **Enfoque:**

Transformar la evaluación de resultados en un ciclo de mejora continua que promueva la innovación educativa.

► **Acciones:**

Elaboración de un informe anual del departamento de EPVA que analice resultados y proponga mejoras.

Incorporación de conclusiones en la memoria final del centro y la Programación General Anual (PGA).

Diseño de planes de mejora específicos, como:

Potenciar la competencia digital a través de proyectos audiovisuales.

Fomentar la expresión artística como herramienta de inclusión y bienestar emocional.

Integrar proyectos interdisciplinares con Lengua, Música o Tecnología.

24. PLAN DE MEJORA DE RESULTADOS.

2. Finalidad del plan de mejora

El plan de mejora tiene como objetivo:

Analizar los resultados académicos del alumnado.

Detectar dificultades recurrentes o debilidades del proceso de enseñanza.

Diseñar acciones concretas para mejorar el rendimiento y la adquisición de competencias.

Impulsar la reflexión pedagógica y la innovación docente.

3. Estructura del plan de mejora en la programación didáctica

►. Análisis de resultados

Evaluación de los resultados académicos del curso anterior.

Comparativa entre grupos, niveles o cursos.

Identificación de patrones: materias con más suspensos, competencias con menor nivel, etc.

Análisis de causas: metodológicas, organizativas, motivacionales, etc.

►Objetivos de mejora

Formular metas claras y medibles para reducir los suspensos.

Posibilidad de repetir los proyectos suspendidos.

►Medidas o actuaciones de mejora

Algunas acciones posibles:

Refuerzo en técnicas plásticas o digitales.

Revisión de criterios e instrumentos de evaluación.

Introducción de metodologías activas (ABP, gamificación, aprendizaje cooperativo).

Coordinación con otros departamentos (Lengua, Tecnología, etc.).

Atención personalizada al alumnado con dificultades.

4. Temporalización

Se aplicarán las medidas por proyecto, trimestre y durante todo el curso.

5. Seguimiento y evaluación del plan.

Indicadores de éxito: evolución de notas, participación, calidad de los proyectos, observaciones docentes.

Revisión trimestral y ajuste si es necesario.

Realización de una memoria final del departamento de dibujo.

6. Relación con los documentos del centro

El plan de mejora:

Se integra dentro de la programación didáctica de cada materia.

Sus conclusiones se incorporan en la memoria final de departamento.

25. PLAN DE REFUERZO INDIVIDUALIZADO.

El Anexo II b va dirigido a los alumnos con la materia pendiente de EPVA1 Y EPVA 2.

ANEXO II.b

(Para aquellos/as alumnos/as que han promocionado de curso con la materia pendiente de superar)

INFORMACIÓN GENERAL				
Departamento didáctico		DIBUJO		
Materi a	Epva1		Curso	1º ESO
Nº de alumnos con la materia pendiente:		1 (4º DIVER)		
Profesor responsable del seguimiento de las actividades de refuerzo:		Xenia Tomás Puerto. Jefe de departamento.		

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y REFUERZO			
Actividad de aprendizaje y refuerzo		Fecha de inicio de la actividad	Fecha de entrega o realización
Tipología	Descripción		
El alumno que apruebe la 1ª y 2ª evaluación se le dará por superada la asignatura pendiente. <i>En el caso de que el alumno este matriculado en 4º ESO PCAP</i>	Deberá superar las evaluaciones con un 5 o superior.	Inicio de curso	13/03/2026
Cuadernillo de actividades	Consta de una serie de actividades o tareas relacionadas con los contenidos que se deben tratar en el curso. Tendrá peso para la evaluación de la materia así como para el cómputo en la calificación final.	16/03/2026	29/05/2026

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	
Actividad de evaluación	Fecha
A través de un cuadernillo de actividades elaborada por el departamento de dibujo[Se indicará: - Tipo de actividad: presentación de trabajos y proyectos. - Características de la misma: actividades relacionadas con los contenidos del curso. - Criterios generales de calificación: cada lámina, tarea o proyecto tendrá el mismo peso en la calificación final, por medio de una media de todas las calificaciones. Se considerará recuperada la materia si llega a una calificación media de 5 puntos sobre 10.	

ACTUACIONES PARA LA INFORMACIÓN Y COORDINACIÓN
Se entregará al alumnado un cuadernillo con las actividades a realizar. Este cuadernillo será elaborado por el departamento de dibujo, que hará entrega al tutor para que se lo facilite al alumno. Al mismo tiempo, estará colgado en Classroom y se informará por correo a las familias y se les facilitará en el mismo correo, el cuadernillo. En este primer contacto, tanto las familias como el alumnado, serán informados por los distintos canales (a través del tutor y del correo), de la fecha en la que este cuadernillo debe ser entregado, que será al final de la 2ª evaluación. Esta fecha de entrega será recordada con al menos dos semanas antes de la fecha de entrega a los padres o tutores legales del alumno, así como a este, por medio de las diferentes vías existentes, es decir, tutor y correo electrónico. Habrá una fecha de entrega del mismo, al final de la 2ª evaluación, de la cuál será informado tanto el alumnado como el tutor y las familias, con una antelación mínima de dos semanas. Aunque no haya una fecha asignada semanas para la entrega de las diferentes tareas incluídas en el cuadernillo, el alumno podrá ponerse en contacto con el profesor responsable siempre que lo necesite, a través del correo electrónico, para la resolución de todas las dudas que le pudieran surgir en la realización del mismo, y siempre a lo largo de la 1ª evaluación, así como de la 2ª hasta una semana antes de la fecha de entrega.

En MÓSTOLES a 20 de OCTUBRE de 2025.

EL/LA JEFE/A DEL DEPARTAMENTO

Fdo.:Xenia Tomás Puerto

ANEXO II.b

(Para aquellos/as alumnos/as que han promocionado de curso con la materia pendiente de superar)

INFORMACIÓN GENERAL			
Departamento didáctico	DIBUJO		
Materia	Epva2	Curso	2º ESO
Nº de alumnos con la materia pendiente:	3 (4º DIVER)		
Profesor responsable del seguimiento de las actividades de refuerzo:	Xenia Tomás Puerto. Jefe de departamento.		

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y REFUERZO			
Actividad de aprendizaje y refuerzo		Fecha de inicio de la actividad	Fecha de entrega o realización
Tipología	Descripción		
El alumno que apruebe la 1ª y 2ª evaluación se le dará por superada la asignatura pendiente. <i>En el caso de que el alumno este matriculado en 4º ESO PCAP</i>	Deberá superar las evaluaciones con un 5 o superior.	Inicio de curso	13/03/2026
Cuadernillo de actividades	Consta de una serie de actividades o tareas relacionadas con los contenidos que se deben tratar en el curso. Tendrá peso para la evaluación de la materia así como para el cómputo en la calificación final.	16/03/2026	29/05/2026

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	
Actividad de evaluación	Fecha
A través de un cuadernillo de actividades elaborada por el departamento de dibujo[Se indicará: - Tipo de actividad: presentación de trabajos y proyectos. - Características de la misma: actividades relacionadas con los contenidos del curso. - Criterios generales de calificación: cada lámina, tarea o proyecto tendrá el mismo peso en la calificación final, por medio de una media de todas las calificaciones. Se considerará recuperada la materia si llega a una calificación media de 5 puntos sobre 10.	

ACTUACIONES PARA LA INFORMACIÓN Y COORDINACIÓN
Se entregará al alumnado un cuadernillo con las actividades a realizar. Este cuadernillo será elaborado por el departamento que dibujo, que hará entrega al tutor para que se lo facilite al alumno. Al mismo tiempo, estará colgado en Classroom y se informará por correo a las familias y se les facilitará en el mismo correo, el cuadernillo. En este primer contacto, tanto las familias como el alumnado, serán informados por los distintos canales (a través del tutor y del correo), de la fecha en la que este cuadernillo debe ser entregado, que será al final de la 2ª evaluación. Esta fecha de entrega será recordada con al menos dos semanas antes de la fecha de entrega a los padres o tutores legales del alumno, así como a este, por medio de las diferentes vías existentes, es decir, tutor y correo electrónico. Habrá una fecha de entrega del mismo, al final de la 2ª evaluación, de la cuál será informado tanto el alumnado como el tutor y las familias, con una antelación mínima de dos semanas. Aunque no haya una fecha asignada semanas para la entrega de las diferentes tareas incluídas en el cuadernillo, el alumno podrá ponerse en contacto con el profesor responsable siempre que lo necesite, a través del correo electrónico, para la resolución de todas las dudas que le pudieran surgir en la realización del mismo, y siempre a lo largo de la 1ª evaluación, así como de la 2ª hasta una semana antes de la fecha de entrega.

En MÓSTOLES a 20 de OCTUBRE de 2025.

EL/LA JEFE/A DEL DEPARTAMENTO

Fdo.:Xenia Tomás Puerto