

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN

PROYECTOS ARTÍSTICOS

1º BACHILLER



**IES BERNALDO DE QUIRÓS
MIERES DEL CAMÍN
CURSO ACADÉMICO 2022-2023**

ÍNDICE

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
2. MARCO NORMATIVO	5
3. PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO.	5
4. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.	5
5. ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.	8
La Unidad se presta a la posible coordinación con varias materias entre las que destacamos las siguientes por una lógica coincidencia curricular y, posiblemente temporal:.....	11
6. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	14
7.1. ASPECTOS GENERALES	20
7.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE	21
7.3. MARCO DE LA MATERIA.	22
8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.	23
9. PROGRAMAS DE REFUERZO Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y LA EVALUACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.	24
10. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.	25
11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	26
12. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	26
13: CONCRECIÓN DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE CENTRO.	28

1. INTRODUCCIÓN

Relación de miembros del Departamento de Dibujo, responsables de la materia:

- GEMA RAMOS GARCÍA (Jefa de Departamento)
- JUAN CARLOS PAREDERO SÁNCHEZ
- XOSÉ ANTÓN GARCÍA-SAMPEDRO VEGA
- PROFESOR/A SIN PLAZA DEFINITIVA EN EL CENTRO

El Departamento de Dibujo dispondrá de una hora semanal de coordinación en la que los diferentes miembros serán informados, por parte del responsable, de lo acontecido en las reuniones de coordinación de la CCP. Se debatirá en tales sesiones la metodología llevada a cabo en la asignatura, se diseñarán y coordinarán actividades y gestionarán los aspectos relacionados con los tiempos materiales, espacios, alumnado y familias, actividades extraescolares y demás.

Se aconseja que las revisiones sobre la marcha de la programación se lleven a cabo atendiendo al número de criterios de evaluación implementados hasta la fecha por entenderse que este será el apartado más prescriptivo en relación con la coordinación de los Equipos Docentes y la evaluación por CBBB tal y como marca el centro en sus directrices generales.

En lo tocante a la asignatura de Proyectos Artísticos, es necesario recordar algunos puntos. Si bien hay tantas definiciones de arte como sensibilidades, éste se enraíza con el hecho creativo, como chispa necesaria para activar la fantasía, la imaginación, la autonomía y la voluntad de cambio. Todo lo que nos rodea posee una carga estética que configura nuestra experiencia. La naturaleza resulta una fuente inagotable de inspiración, la arquitectura, las artes plásticas, el diseño, los hechos culturales, los objetos de uso cotidiano forman parte de ese conocimiento.

La materia con el que trabaja el arte es la forma, la sustancia, la esencia, la cosa, al fin y al cabo, materiales y conceptos. El desarrollo de las destrezas para poder manejarla, las diferentes metodologías que se pueden emplear, la consecución de objetivos estéticos, el trabajo individual y el grupal, la interpretación de la realidad, son pasos de un camino que se debe transitar. La asignatura de Proyectos Artísticos conduce al alumnado en dicho caminar, abriendo direcciones. Cada una implica la toma de una serie de decisiones que solo corresponde tomar al alumnado. Las propuestas son versátiles y abiertas, en la medida de lo posible, y se van madurando y evaluando desde los primeros proyectos, individuales, hasta los grupales, pasando por diferentes fórmulas, adaptadas a los objetivos que se pretenden alcanzar. El manejo de los materiales, el desarrollo de las capacidades personales y el aprendizaje de otras nuevas son actividades que asumimos en el día a día.

El campo artístico es interdisciplinar por excelencia. El artista puede utilizar lo mismo una piedra que una partitura de música o una fórmula matemática. Esto favorece la adaptación de las propuestas a múltiples ámbitos, la posibilidad de interacción de otros universos del conocimiento al tiempo que permite amoldarse a propuestas externas de otras materias, fortaleciendo el saber relacional, el desarrollo del pensamiento en red y la ruptura de los campos estereotípicos en que se ubica la educación artística, reforzando así el desarrollo competencial.

No podemos situarnos al margen de otros proyectos que, con anterioridad, han recorrido caminos similares. La información histórica de ciertos estilos o modos de pensar, la actualización de los diferentes puntos de vista y la visión personal sobre el tema son aspectos que enriquecen el discurso. Para ello es necesario el buen manejo de las fuentes de información, la experimentación personal, la búsqueda valiente de soluciones nuevas que ayuden a aportar un valor añadido a la sociedad. Pero también es necesario la formación continuada del espíritu crítico, de la libertad de opinión, de la no discriminación por género, nacionalidad, raza o similares, el buen uso del lenguaje o el desarrollo de la empatía.

Se fomentará el uso y la experimentación con materiales, soportes y técnicas diversas, desde los más tradicionales hasta las NNTT, siempre recurriendo a aquellos que sean más versátiles, cercanos o ecológicos. Se recurrirá al reciclado, a la activación de nuestros fondos patrimoniales, a recursos expresivos y de corte minimalista, a recursos conceptuales o meramente experimentales.

El currículo enlaza el desarrollo de las destrezas en esta materia especialmente con cinco competencias específicas que permiten la libre elección de los recursos y destrezas para la consecución de los objetivos prefijados, pero además el diseño de un plan de trabajo que incluye todo el proceso de un proyecto, desde la definición de los objetivos secundarios, las líneas de acción, la elección de los materiales y herramientas, la definición de los límites personales, el proceso de información y documentación, de abocetado, de coordinación, de asunción de roles, de interacción, de búsqueda de recursos de concepción propiamente dicha, de presentación y de evaluación.

Respecto a este último punto, es necesario advertir la necesidad de aprender a evaluar para adquirir la autonomía precisa que permita llevar a buen puerto el proyecto. El profesorado tiene que advertir sobre los pasos a dar y llevar el ejercicio de evaluación del trabajo elaborado al ritmo al que se desarrolle, para permitir tomar la iniciativa de enmendar errores y retomar nuevos caminos. Dicha evaluación continuada se muestra, de este modo, mucho más práctica en el día a día que la final y sumativa, por cuanto su valor no permite solo obtener una calificación de los criterios y descriptores y cumplir así con el currículo académico, sino, además, una formación en el reconocimiento de estos y una mejora en el desarrollo competencial. La evaluación final del proyecto arroja luz sobre cada una de las fases de este, analiza y juzga cada una de las decisiones tomadas a lo largo de todo el proceso y permite enmendar errores de cara a nuevos proyectos al tiempo que nos ayuda a comprendernos mejor y a amoldar nuestra visión a un estadio más analítico de la sociedad.

Entendemos, por tanto, la materia desde dos puntos de vista que se cruzan constantemente. Por un lado, con el hecho creativo en sí, artístico, en todo el amplio sentido del concepto. Por el otro, se entiende como diseñadores y gestores de todo el proceso de elaboración de lo que un proyecto supone:

- Organización continuada de los equipos.
- Definición de los objetivos.
- Información, gestión de fuentes, documentación, registro, archivo espacios de trabajo e interacción física y en red.
- Definición del perfil del destinatario.
- Elaboración de bocetos gráficos, textos, ideas, debate.
- Reparto de tareas, puestas en común decisiones individuales y colegiadas.
- Definición del producto final.
- Calendario de actuación.
- Recursos disponibles, materiales, conocimientos previos, contactos...
- Presupuesto.
- Proyección, externalización, evaluación.

Para concluir, es conveniente que el alumnado sea consciente de la proyección que un buen proyecto puede tener en uno u otro ámbito, del valor social, cultural o económico que puede conllevar, así como de las posibilidades económicas que de él se pueden dirimir.

Dado que el espacio artístico es tan amplio como ambiguo, es posible tejer una red de relaciones transversales que permitan adaptarse a todo entorno, aprovechar todo tipo de recursos, tanto materiales como de conocimientos, de generar riqueza. Asimismo, se fomentará el uso de lenguaje inclusivo, la responsabilidad respecto a la no discriminación, al respeto al medio

ambiente, a la prevención de la violencia, al estudio del contexto artístico asturiano, especialmente en la creación de audiovisuales.

2. MARCO NORMATIVO

- **Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación.
- **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- **Decreto 60/ 2022**, de 30 de agosto, por el que se regula ordenación y establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias.
- **Resolución de 1 de diciembre de 2022**, de la Consejería de Educación, por la que se aprueban instrucciones sobre la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.
- **Real Decreto 83/1996**, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- **Resolución del 6 de agosto de 2021**, por el que se aprueban las instrucciones que regulan la organización y el funcionamiento de los institutos de Educación Secundaria del Principado de Asturias.
- **Circular** de Inicio de Curso.
- **Resolución de 28 de abril de 2023**, de la Consejería de Educación para las enseñanzas de Bachillerato.

3. PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO.

El Proyecto Educativo de Centro establece el respeto, el esfuerzo individual y colectivo, la cooperación, la solidaridad, la tolerancia y la igualdad como valores y principios básicos de la comunidad educativa y de una educación para la libertad y la autonomía personal.

Estos valores se integrarán en los criterios de cada materia y serán prioritarios en aquellas áreas que los contemplen como saberes básicos específicos. Del mismo modo, se incorporarán como temas de especial significado en conferencias, jornadas, días conmemorativos o cualquier otra actividad complementaria y extraescolar que se programe.

Otro objetivo destacado dentro del Proyecto Educativo de Centro es atender las diferentes capacidades y necesidades educativas en el aula. La enseñanza tiene que ser individual y personalizada.

4. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

Las ramas del conocimiento artístico han sido consideradas desde siempre como aspectos secundarios del saber. Las materias específicas que han formado al alumnado en los niveles básicos lo han hecho en base a metodologías experimentales alrededor de prácticas de carácter lúdico, pero en muchos casos, un tanto vacías de contenidos y con unas exigencias de esfuerzo y análisis bastante vagas. Por otro lado y curiosamente, el arte se ha utilizado como punto neurálgico que determina la aparición de la expresión humana en la historia, de la evolución de las diferentes técnicas ligadas a ella, como punto de partida para las relaciones geométricas y lógicas, como método para informar y hacer visibles los contenidos de las distintas materias o como atractivo para captar nuestra atención o elevar el rango de una presentación. Sin embargo, si bien todos esos usos son dignos de reforzar, no pueden estar exentos del valor y la trascendencia de lo que realmente suponen.

La realidad formal que nos rodea influye de manera decisiva en nuestra percepción de la realidad y configura nuestras ideas y nuestras decisiones. Es plausible y recomendable acometer el análisis crítico de tales aspectos desde una perspectiva artística, libre de todo condicionamiento.

La gestión de todo el proceso de creación de un proyecto artístico, desde la concepción de la idea original a la elaboración definitiva del producto final, implica poner en acción toda una serie de conocimientos y toma de decisiones que derivarán en el tono y la profundidad del discurso definitivo. Los proyectos individuales suponen una gran carga de introspección que obliga al sujeto a reflexionar sobre los aspectos planteados, a definirse como persona a través de la expresión artística de su propuesta. Cuando los proyectos son compartidos, los problemas de gestión de los procesos implican tomas de decisiones en las que se debe negociar y ceder cierto terreno, al tiempo que se gana en interacción, empatía, aprendizaje colectivo y complejidad.

La externalización de los proyectos, desde el ámbito cerrado de la clase, al del centro, incluso al entorno externo y cercano a este o a la utilización de las redes sociales, suponen una redefinición del público o espectador al que irá dirigida la propuesta. También supone hacer partícipe de esta a buena parte de la sociedad, participando en la responsabilidad del arte como elemento integrador, educador y generador de riqueza.

La materia se presta especialmente al uso y fomento del legado artístico de nuestro dentro. De este modo, se realizarán propuestas dentro del Proyecto de Patrimonio, con apoyo de las obras pertenecientes al museo del IBQ, al palacio y a su historia. La puesta en valor del patrimonio artístico es una de nuestras líneas de trabajo fundamentales. En este caso, nuestro instituto aúna recursos históricos y otros más contemporáneos, que nos permiten acercarnos a diversas sensibilidades, discursos y hechos artísticos.

El arte es de todos y de todas. Se fomentará toda propuesta situada, tanto en espacio como en tiempo, con distintos intereses, introduciendo la creación artística en un discurso personal, al tiempo que dirigido a un modelo de espectador que es necesario estudiar, siempre con una perspectiva de género. La metodología deberá ser experimental, abierta a todo tipo de propuestas, crítica, en la que puedan utilizarse diferentes tipos de materiales, técnicas y puntos de vista y que, a la vez, obligue a justificar las acciones, las ideas y los conceptos. El uso de las NNTT será obligatorio de una u otra manera, desde el estudio de los diversos campos de actuación, buscando información al uso de programas informáticos.

Se pretende un desarrollo artístico personalizado del alumnado, pero se incitará al uso de fuentes diversas de información, de su análisis crítico, de la justificación de los enfoques, del uso de materiales, técnicas y soportes variados y del aprendizaje de nuevos ámbitos del conocimiento. Pese a que el currículo relaciona la asignatura con cinco competencias específicas, puede abarcar todas, pero tratará de ser flexible, sobre todo en el caso de las evaluaciones de las propuestas y los trabajos realizados, para permitir la holgura necesaria que admita todo tipo de propuestas. Sin embargo, se encaminará al alumnado al desarrollo de proyectos de carácter individual, en un primer momento, grupal y colectivo, más tarde. Las agrupaciones suponen un problema de gestión personal de los recursos, de planificación de objetivos, tiempos y saberes y de defensa de nuestros intereses, pero también de conocimiento, de aceptación y diálogo y de apertura a las diferentes aportaciones que nos puedan hacer.

La tensión crítica se mantiene en la evaluación continua de los esfuerzos y la toma de decisiones. La adaptación de los proyectos a los avatares del proceso creativo para incluir todas las aportaciones de mejora y descartar los elementos que hayan dejado de encajar en el diseño de las líneas de adquisición de los objetivos debe ser una práctica ordinaria y conducir a un aprendizaje activo.

Para la elaboración de los indicadores de logro se ha tenido en cuenta la redacción de los criterios de evaluación y su interpretación desde los descriptores dentro del marco de la asignatura. De este modo nos aseguramos de trasladar las competencias específicas a la acción diaria, desarrollando ampliamente el arco de destrezas propias de la materia.

Existen dos bloques de contenido en la asignatura. El primero “Desarrollo de la creatividad” está dirigido al aporte de las herramientas y recursos necesarios para el desarrollo de la creatividad y la ruptura del bloqueo creativo dentro del ámbito artístico, aportando vías de interpretación y gestión de la información.

El segundo bloque de contenidos, titulado “Gestión de proyectos artísticos” establece la metodología necesaria para poder implementar, proyectar y coordinar cualquier proyecto, desde el diseño y selección de los objetivos, el acceso a las diferentes fuentes de información, documentación y archivo, a la coordinación de los grupos y la gestión de los roles.

La interrelación de los dos bloques es tan evidente que en la práctica no puede darse el uno sin el otro por lo que es conveniente ir introduciendo paulatinamente conceptos y ofreciendo destrezas de bloques venideros.

El contexto en el que desarrolla la docencia y tiene la vida el alumnado es crucial para su desarrollo académico. Es por ello por lo que nos vemos en la obligación de realizar propuestas situadas que den respuesta a problemas e inquietudes propios de estas edades y se ajusten a los intereses, las capacidades y los conocimientos y destrezas de cada cual, reforzándolos y fomentando el aprendizaje colectivo. La proyección de los resultados, así como de todo el desarrollo del proyecto, deberá ser lo más amplia posible, partiendo del grupo de la clase al resto de la comunidad educativa o a la externalización de las propuestas fuera del instituto, donde también es importante el uso de las redes sociales. Los proyectos tendrán en cuenta las pautas metodológicas dadas, los plazos y los presupuestos. Respecto a este último punto, es conveniente hacerles entender las posibilidades económicas que pueden reportar sus trabajos, al tiempo que la riqueza cultural y social que pueden contribuir a desarrollar.

Existen toda una serie de conocimientos y destrezas de carácter transversal a los que la materia resulta permeable. El diálogo diario, el intercambio de ideas, el fomento de las intervenciones, la autonomía personal, siempre apoyando la igualdad de sexos, la no discriminación, el uso de un registro de vocabulario elevado y la integración y criticando las malas prácticas y las actitudes disonantes. Dentro de las distintas temáticas conviene hacer hincapié en los aspectos de género, la prevención de la violencia, el valor del medio ambiente y, en general, los objetivos marcados en la agenda 2030. Para contextualizar más las propuestas se hará énfasis en las manifestaciones artísticas, especialmente las que tienen en cuenta el ámbito más cercano, como es el caso de nuestro centro.

5. ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

TEMPORALIZACIÓN		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1	PRIMER TRIMESTRE	DISPÁRATE DISPARETE.
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2	SEGUNDO TRIMESTRE	EL ALTAVOZ
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3	SEGUNDO TRIMESTRE	¡PERCUTE!, ¡PERCUTE!

PRIMERA EVALUACIÓN	UNIDAD DE PROGRAMACIÓN:	TEMPORIZACIÓN:	PRODUCTO:
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1-	DISPÁRATE DISPARETE	Septiembre- Diciembre 52 sesiones	DISEÑO APLICADO
RETOS		ASPECTOS METODOLÓGICOS	
Centralidad de la tarea - Analizar las posibilidades y necesidades que ofrece el diseño de objeto en el contexto más cercano. Activación - Relación entre las formas y las funciones. Demostración - Análisis de objetos de diseño cercanos y exposición de las necesidades de formación y proyectuales para conseguir resultados óptimos y originales. Aplicación - Elaboración de dibujos a mano alzada para la elaboración de los objetivos: diseño de un objeto imposible, siguiendo las premisas marcadas en el "catálogo de objetos imposibles" de Jacques Carelman. - Análisis de la situación y búsqueda de información. - Creaciones plásticas prácticas y sencillas basadas en las ideas establecidas. Integración - Autoevaluación.		- Análisis individuales y debates grupales. - Fundamentación teórica, manejo de fuentes de información. - Propuestas individualizadas. - Conocimiento de rúbricas y autoevaluación.	
		Modelo de aprendizaje ☒ Aprendizaje basado en el pensamiento ☒ Aprendizaje basado en problemas ☒ Aprendizaje basado en proyectos ☒ Aprendizaje basado en retos ☐ Estaciones de aprendizaje ☒ Aprendizaje cooperativo ☒ Pensamiento de diseño (Design Thinking) ☐ Aprendizaje – servicio ☐ Aprendizaje por contrato ☒ eLearning ☒ Visual Thinking ☐ Clase invertida ☒ Gamificación ☐ Aprendizaje por descubrimiento ☐ Pensamiento computacional ☒ Técnicas y dinámicas de grupo ☒ Explicación gran-grupo ☐ Centros de interés ☐ Talleres ☐ Otras _____	Agrupamientos ☒ Grupos heterogéneos ☐ Grupos de expertos/as ☒ Gran grupo o grupo-clase ☐ Grupos fijos ☒ Equipos flexibles ☒ Trabajo individual ☒ Grupos interactivos ☐ Otros.....
INTERDISCIPLINARIEDAD		SECUENCIACIÓN	
La Unidad se presta a la posible coordinación con varias materias aunque en este primer estadio del curso principalmente se recurrirá al análisis de las obras del museo y su posible interpretación, así como las exposiciones temporales cuyos materiales servirán de análisis, plantearán debates, interrogantes y generarán propuestas para la elaboración de proyectos grupales.		TAREA 1. SESIÓN 1. (2 h.) - Presentación. Información sobre la asignatura y metodología general. SESIÓN 2. (4 h.) - Actividades y juegos de desarrollo cognitivo y de la imaginación. - Juegos de pensamiento visual. - Puesta en común y debate SESIÓN 3. (8 h.) - Estrategias y técnicas para el desarrollo de la imaginación. - Sombreros pensantes y mapas mentales. - Método Scamper. - Dibujos grupales.	

	• Brainstorming. • Design thinking. • Ejercicios prácticos. TAREA 2. SESIÓN 4. (4 h.) • Funciones de los objetos y las imágenes que nos rodean. • Análisis de objetivos por grupos. • Puesta en común. • Yincana. Indiana Jones en busca del objeto perdido. TAREA 3. SESIÓN 5. (9 h.) • Proyecto de diseño de objeto imposible. • Análisis del problema. Ideas gráficas, Bocetos y dibujos definitivos. • Maquetas: elaboración de objetos. TAREA 4. SESIÓN 6. (12 h.) • La poesía en la imagen: Chema Madoz. • Elaboración de fotografías y retoques infográficos. (Trabajo interdisciplinar). TAREA 5. SESIÓN 7. (5 h.) • Búsqueda de los significados paralelos y transversales. • Simbolismo: Breve apunte a la historia del símbolo y del contenido. • Estudio sobre un tema. • Presentación y puesta en común. TAREA 6. SESIÓN 8. (8 h.) • Proyecto en grupo sobre temática de actualidad. • Creación de las bases y de los grupos. Finalidades y elaboración de los retos. • Exposición pública. • Evaluación de resultados.
--	--

SEGUNDA EVALUACIÓN	UNIDAD DE PROGRAMACIÓN:	TEMPORIZACIÓN:	PRODUCTO:
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2-	EL ALTAVOZ	Enero- Marzo 42 sesiones	DISEÑO APLICADO
RETOS		ASPECTOS METODOLÓGICOS	
Centralidad de la tarea • Llevar a cabo un proyecto grupal en el centro como medio de expresión plástica, llamando la atención de la comunidad educativa y coordinándose de manera interdisciplinar con otros departamentos. Activación • Establecimiento de unos objetivos de partida Demostración • Análisis interdisciplinar de las posibilidades que se pueden desplegar de los objetivos establecidos. Demostración • Análisis de proyectos afines y exposición de las posibles soluciones y objetivos. Aplicación		• Análisis individuales y debates grupales. • Fundamentación teórica, manejo de fuentes de información. • Coordinación y elaboración de una carpeta de proyecto con la información diaria elaborada. • Aplicación de rúbricas y autoevaluación para la consecución de los objetivos.	
		Modelo de aprendizaje ☐ Aprendizaje basado en el pensamiento ☐ Aprendizaje basado en problemas ☒ Aprendizaje basado en proyectos ☒ Aprendizaje basado en retos ☐ Estaciones de	Agrupamientos ☐ Grupos heterogéneos ☐ Grupos de expertos/as ☒ Gran grupo o grupo-clase ☒ Grupos fijos ☐ Equipos flexibles ☒ Trabajo individual

• Establecimiento de un producto final y elaboración de calendarios de actuación y distribución de tareas en grupo. • Trabajo por comisiones y justificación diaria del mismo. • Creaciones plásticas particulares y exposición final. • Elaboración de productos derivados en otros departamentos o interpretación de los elaborados por estos. Integración • Autoevaluación.	aprendizaje ☒ Aprendizaje cooperativo ☒ Pensamiento de diseño (Design Thinking) ☐ Aprendizaje – servicio ☐ Aprendizaje por contrato ☐ eLearning ☒ Visual Thinking ☐ Clase invertida ☐ Gamificación ☒ Aprendizaje por descubrimiento ☐ Pensamiento computacional ☒ Técnicas y dinámicas de grupo ☒ Explicación gran-grupo ☒ Centros de interés ☐ Talleres ☐ Otras _____	☒ Grupos interactivos ☐ Otros.....
---	---	--

INTERDISCIPLINARIEDAD	SECUENCIACIÓN
La Unidad se presta a la posible coordinación con varias materias entre las que destacamos las siguientes por una lógica coincidencia curricular y, posiblemente temporal: FILOSOFÍA Competencia específica 9. Desarrollar la sensibilidad y la comprensión crítica del arte y otras manifestaciones y actividades con valor estético mediante el ejercicio del pensamiento filosófico acerca de la belleza y la creación artística, para contribuir a la educación de los sentimientos y al desarrollo de una actitud reflexiva con respecto al lenguaje y sentido de las imágenes. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS Competencia específica 3. Analizar formal, funcional y semánticamente producciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes y usando vocabulario específico, para desarrollar el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte. Competencia específica 4. Explicar obras artísticas realizadas en distintos medios y soportes, identificando el contexto social, geográfico e histórico en el que se crearon, así como sus posibles influencias y proyecciones, para valorarlas como testimonios de una época y una cultura y como elementos del patrimonio. Competencia específica 6. Interpretar diversas creaciones artísticas a partir del estudio de su forma, su significado, su contexto de creación y su recepción, para desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y para apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas. Competencia específica 7. Elaborar con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, investigando estilos, técnicas y lenguajes multidisciplinares y seleccionando y aplicando los más adecuados, para dar forma a las ideas y objetivos planteados y para aprender a afrontar nuevos retos artísticos. HISTORIA DEL ARTE Competencia específica 6. Conocer y valorar el patrimonio artístico en el ámbito local, nacional y mundial, analizando ejemplos concretos de su aprovechamiento y sus funciones, para contribuir a su conservación, su uso comprometido a favor de la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, su promoción como elemento conformador de la identidad individual y colectiva, y como dinamizador de la cultura y la economía. HISTORIA DE LA FILOSOFÍA Competencia específica 7. Analizar problemas fundamentales y de actualidad mediante la exposición crítica de distintas posiciones histórico-filosóficas relevantes para la comprensión y discusión de aquellos, para desarrollar la autonomía de juicio y promover actitudes y acciones cívicas y éticamente consecuentes.	TAREA 1. SESIÓN 1. (6 h.) • Introducción a la gestión de grupos. Estrategias de organización. • Tácticas de interacción, motivación y asertividad. • Juegos de roles. • Prácticas de gestión de grupos. SESIÓN 2. (4 h.) • Panificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. • Análisis de casos concretos (pros y contras). SESIÓN 3. (7 h.) • Ensayo de gestión de grupo. • Presentación de la práctica y evaluación compartida. TAREA 2. SESIÓN 3. (25 h.) • Elaboración de grupos, propuestas de acción sobre una temática concreta (posibilidad de realizar una tarea interdisciplinar). • Plataforma Teams: gestión y pautas de trabajo y evaluación. • Información compartida. • Propuesta de acción, debate en clase: cuestionamientos, ideas, propuestas, aportaciones y críticas. • Definición de la tarea y del producto final. • Reparto de tareas y acciones. • Elaboración de los materiales y gestión de los tiempos. • Presentación del resultado final. • Elaboración de parrillas y sistemas de evaluación. • Evaluación.

TERCERA EVALUACIÓN	UNIDAD DE PROGRAMACIÓN:	TEMPORIZACIÓN:	PRODUCTO:																																										
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3-	¡PERCUTE!, ¡PERCUTE!	Abril- Junio 35 sesiones	PROYECTO ARTÍSTICO GRUPAL																																										
RETOS		ASPECTOS METODOLÓGICOS																																											
Centralidad de la tarea - Llevar a cabo un proyecto relevante para el entorno y la sociedad. Activación - Establecimiento de unos objetivos de partida en base a una necesidad creativa detectada. Demostración - Estudio de campo y exposición justificada de la propuesta. Aplicación - Establecimiento de un producto final relevante Trabajo por comisiones y justificación diaria del mismo. - Creaciones plásticas particulares y exposición final. Integración - Autoevaluación.		Aspectos metodológicos Análisis individuales y debates grupales. Fundamentación teórica, manejo de fuentes de información. - Coordinación y elaboración de una carpeta de proyecto con la información diaria elaborada. Aplicación de rúbricas y autoevaluación para la consecución de los objetivos. <table><tr><th>Modelo de aprendizaje</th><th>Agrupamientos</th></tr><tr><td>☐ Aprendizaje basado en el pensamiento</td><td>☐ Grupos heterogéneos</td></tr><tr><td>☐ Aprendizaje basado en problemas</td><td>☐ Grupos de expertos/as</td></tr><tr><td>☒ Aprendizaje basado en proyectos</td><td>☒ Gran grupo o grupo-clase</td></tr><tr><td>☒ Aprendizaje basado en retos</td><td>☒ Grupos fijos</td></tr><tr><td>☐ Estaciones de aprendizaje</td><td>☐ Equipos flexibles</td></tr><tr><td>☒ Aprendizaje cooperativo</td><td>☒ Trabajo individual</td></tr><tr><td>☐ Pensamiento de diseño (Design Thinking)</td><td>☒ Grupos interactivos</td></tr><tr><td>☐ Aprendizaje – servicio</td><td>☐ Otros.....</td></tr><tr><td>☒ Aprendizaje por contrato</td><td></td></tr><tr><td>☐ eLearning</td><td></td></tr><tr><td>☐ Visual Thinking</td><td></td></tr><tr><td>☐ Clase invertida</td><td></td></tr><tr><td>☐ Gamificación</td><td></td></tr><tr><td>☐ Aprendizaje por descubrimiento</td><td></td></tr><tr><td>☐ Pensamiento computacional</td><td></td></tr><tr><td>☒ Técnicas y dinámicas de grupo</td><td></td></tr><tr><td>☒ Explicación gran-grupo</td><td></td></tr><tr><td>☐ Centros de interés</td><td></td></tr><tr><td>☐ Talleres</td><td></td></tr><tr><td>☐ Otras _____</td><td></td></tr></table>		Modelo de aprendizaje	Agrupamientos	☐ Aprendizaje basado en el pensamiento	☐ Grupos heterogéneos	☐ Aprendizaje basado en problemas	☐ Grupos de expertos/as	☒ Aprendizaje basado en proyectos	☒ Gran grupo o grupo-clase	☒ Aprendizaje basado en retos	☒ Grupos fijos	☐ Estaciones de aprendizaje	☐ Equipos flexibles	☒ Aprendizaje cooperativo	☒ Trabajo individual	☐ Pensamiento de diseño (Design Thinking)	☒ Grupos interactivos	☐ Aprendizaje – servicio	☐ Otros.....	☒ Aprendizaje por contrato		☐ eLearning		☐ Visual Thinking		☐ Clase invertida		☐ Gamificación		☐ Aprendizaje por descubrimiento		☐ Pensamiento computacional		☒ Técnicas y dinámicas de grupo		☒ Explicación gran-grupo		☐ Centros de interés		☐ Talleres		☐ Otras _____	
Modelo de aprendizaje	Agrupamientos																																												
☐ Aprendizaje basado en el pensamiento	☐ Grupos heterogéneos																																												
☐ Aprendizaje basado en problemas	☐ Grupos de expertos/as																																												
☒ Aprendizaje basado en proyectos	☒ Gran grupo o grupo-clase																																												
☒ Aprendizaje basado en retos	☒ Grupos fijos																																												
☐ Estaciones de aprendizaje	☐ Equipos flexibles																																												
☒ Aprendizaje cooperativo	☒ Trabajo individual																																												
☐ Pensamiento de diseño (Design Thinking)	☒ Grupos interactivos																																												
☐ Aprendizaje – servicio	☐ Otros.....																																												
☒ Aprendizaje por contrato																																													
☐ eLearning																																													
☐ Visual Thinking																																													
☐ Clase invertida																																													
☐ Gamificación																																													
☐ Aprendizaje por descubrimiento																																													
☐ Pensamiento computacional																																													
☒ Técnicas y dinámicas de grupo																																													
☒ Explicación gran-grupo																																													
☐ Centros de interés																																													
☐ Talleres																																													
☐ Otras _____																																													
INTERDISCIPLINARIEDAD		SECUENCIACIÓN																																											
La Unidad se presta a la posible coordinación con varias materias entre las que destacamos las siguientes por una lógica coincidencia curricular y, posiblemente temporal: CORO Y TÉCNICA VOCAL Competencia específica 4. Participar en proyectos escénicos, realizando actuaciones y asumiendo tareas propias de la producción, para favorecer el crecimiento artístico personal, enriquecer el entorno cultural e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. CULTURA AUDIOVISUAL Competencia específica 2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta,		TAREA 1. SESIÓN 1. (3 h.) - Análisis de los resultados de los proyectos elaborados en el segundo trimestre. Estudio de modelos de implementación y gestión de un proyecto artístico. Elaboración de sistemas de evaluación. SESIÓN 2. (3 h.) - Selección y gestión de fuentes. - Sistemas de archivo. - Métodos de proyecto. Modos de presentación de un proyecto artístico. - Análisis de casos diversos de proyectos en grupo. Aportaciones, presentación, exposición y debate. - Estudio de las necesidades y viabilidades de los diferentes proyectos: espacios, materiales, apoyos externos, conocimientos previos, costes, etc.																																											

amplia y diversa.

DIBUJO ARTÍSTICO

Competencia específica 9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

DISEÑO

Competencia específica 4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.

Competencia específica 6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.

LENGUAJE Y PRÁCTICA MUSICAL

Competencia específica 4. Realizar proyectos musicales colaborativos, planificando e implementando sus fases y asumiendo funciones diversas dentro del grupo, para favorecer procesos creativos e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

LITERATURA DRAMÁTICA

Competencia específica 4. Emplear las capacidades expresivas y creativas necesarias para la recreación o creación de textos dramáticos, utilizando los elementos que configuran el género, así como diferentes técnicas, para componer la acción dramática, el diseño de personajes y la configuración de situaciones y escenas.

TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA

Competencia específica 3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística.

Competencia específica 4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados.

TAREA 2.

SESIÓN 3. (29 h.)

- Elaboración de un proyecto artístico relevante. Estudio de los posibles impactos, intenciones.
- Sistemas de difusión del proyecto. Mecánica proyectual y expositiva. Lo público.
- Proceso de elaboración del proyecto en grupo. Permisos, licencias, apoyos, intereses.
- Presentación del proyecto, verificación de los objetivos, reparto de roles y tareas, trabajo individual, puesta en común.
- Presentación del producto final.
- Análisis crítico de los resultados. Evaluación.

6. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

PRIMERA EVALUACIÓN		UNIDAD DE PROGRAMACIÓN:	TEMPORIZACIÓN:	PRODUCTO:	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1-		¡VAYA ELEMENTOS!	Septiembre- Diciembre 52 sesiones	DISEÑO APLICADO	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICA (PONDERACIÓN)	DESCRIPTORES OPERATIVOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
Competencia específica 1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.	1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto , consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.	1 (6,66%)	1.1.1 El/la alumno/a se expresa correctamente de forma oral, participando ordenadamente en debates con actitud cooperativa y respetuosa.	1. OBSERVACIÓN DIRECTA 2. CUADERNO DE CAMPO 3. TRABAJOS PRÁCTICOS 4. EXPOSICIÓN ORAL / DEBATES 5. EVALUACIÓN • Entrega de trabajos prácticos (profundidad del análisis, esfuerzo, destreza y manejo de los materiales, presentación y comprensión). • Esfuerzo , desarrollo de la capacidad de análisis de las situaciones. • Observación diaria de pautas metodológicas, participación e interacción en el aula, esfuerzo. • Exposición de la tarea y justificación de las soluciones y del plan de trabajo.	A.1. La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.
			1.1.2 El/la alumno/a plantea y desarrolla ideas de proyecto mediante bocetos y maquetas que cumplen con los objetivos establecidos en clase.		
			1.1.3 El/la alumno/a realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad respetando la propiedad intelectual.		
			1.1.4 El/la alumno/a organiza su trabajo en un entorno digital y lo comparte con el resto de los compañeros generando debates.		
			1.1.5 El/la alumno/a fortalece el optimismo y la resiliencia de manera eficaz y autónoma.		
			1.1.6 El/la alumno/a muestra empatía hacia las expresiones artísticas y creaciones ajenas potenciando su valor dentro del grupo.		
	1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística , su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que	2 (6,66%)	1.2.1 El/la alumno/a descubre sus posibilidades creativas al enfrentarse a un proceso de creación y comparte sus ideas de manera empática y colaborativa, con iniciativa e imaginación.		A.2. Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
			1.2.2 El/la alumno/a planifica un proceso creativo de manera organizada y reflexiva para elaborar un prototipo innovador de producto según los objetivos marcados en clase.		
					A.3. Estrategias de superación del bloqueo creativo .

	fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.		2.1.1 El/la alumno/a integra diferentes medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales o audiovisuales en la ejecución de sus proyectos.		
Competencia específica 2. Planificar <i>adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</i>	2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	3 (6,66%)	2.1.1 El/la alumno/a integra diferentes medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales o audiovisuales en la ejecución de sus proyectos.		
			2.1.2 El/la alumno/a utiliza el método inductivo y deductivo en el diseño de estrategias dirigidas a la resolución de los problemas formulados.		
			2.1.3 El/la alumno/a colabora compartiendo información en red de manera activa, cívica y reflexiva.		
			2.1.4 El/la alumno/a muestra empatía ante las emociones ajenas e interactúa con los demás mostrando su propia personalidad.		
			2.1.5 El/la alumno/a organiza el trabajo en grupo repartiendo de manera equilibrada las funciones con el fin de lograr los objetivos compartidos.		
	2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.	4 (6,66%)	2.2.1 El/la alumno/a se muestra responsable con las relaciones de ecoddependencia.		
			2.2.2 El/la alumno/a analiza las necesidades, valora las oportunidades y afronta los retos teniendo en cuenta el impacto que tendrán en el entorno para proponer soluciones innovadoras, éticas y sostenibles.		
			2.2.3 El/la alumno/a es consciente de sus puntos débiles y fortalezas y optimiza los recursos y sus conocimientos para llevar a cabo una acción emprendedora que genere valor.		
			2.2.4 El/la alumno/a selecciona con creatividad diferentes medios y soportes visuales como herramientas de desarrollo personal.		
			2.2.5 El/la alumno/a planifica y organiza de forma creativa sus conocimientos y destrezas para elaborar respuestas artísticas utilizando diferentes medios, lenguajes y		

			técnicas.		
--	--	--	-----------	--	--

SEGUNDA EVALUACIÓN		UNIDAD DE PROGRAMACIÓN:		TEMPORIZACIÓN:	PRODUCTO:
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2-		EL ALTAVOZ		Enero- Marzo 42 sesiones	PROYECTO DE CENTRO INTEGRADO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICA (PONDERACIÓN)	DESCRIPTORES OPERATIVOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
Competencia específica 3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.	3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.	5 (10 %)	3.1.1 El/la alumno/a interactúa de manera activa y autónoma con los compañeros y compañeras con actitud respetuosa para intercambiar información y transmitir opiniones. 3.1.2 El/la alumno/a comparte informaciones utilizando los soportes digitales de manera responsable con el fin de coordinarse con su grupo y de dar visibilidad a sus acciones. 3.1.3 El/la alumno/a adquiere autonomía en sus acciones y en su toma de decisiones en las interacciones con el resto de los miembros de la clase. 3.1.4 El/la alumno/a gestiona de manera ecuánime los roles de su grupo para la consecución de los objetivos propuestos.	1. OBSERVACIÓN DIRECTA 2. CUADERNO DE CAMPO 3. TRABAJOS PRÁCTICOS 4. EXPOSICIÓN ORAL / DEBATES 5. TRABAJO ONLINE / COORDINACIÓN 6. SEGUIMIENTO JUEGO DE ROLES 5. EVALUACIÓN • Exposición final del proyecto (profundidad del análisis, esfuerzo, destreza y manejo de los materiales, presentación y comprensión). • Esfuerzo , desarrollo de la capacidad de trabajo y coordinación en grupos . Tablas de coordinación sobre desarrollo de roles. • Grupos de trabajo online para coordinación y elaboración de materiales diarios. • Observación diaria de pautas metodológicas y el desempeño de los roles adquiridos. • Análisis final de la tarea y justificación de las soluciones y del plan de trabajo.	B.2. Estrategias de trabajo en equipo . Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
	3.2. Identificar oportun Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.	6 (6,66%)	3.2.1 El/la alumno/a comprende y analiza los problemas éticos con actitud dialogante y aportando argumentos ante todo tipo de forma de discriminación.		B.1 Metodología proyectual . Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos . Difusión de resultados.
Competencia específica 2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando	3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la	7 (6,66%)	3.3.1 El/la alumno/a expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico para la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización propios de la vida artística.		

los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.				
	3.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.	8 (3,33%)	3.4.1 El/la alumno/a afronta los retos con espíritu crítico valorando el impacto de sus ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles en la sociedad.		B.5. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.
			3.4.2 El/la alumno/a desarrolla un proceso de creación de ideas y soluciones razonadas, planificando y gestionando, de manera reflexiva sus acciones para la creación de prototipos innovadores y de valor.		
			3.4.3 El/la alumno/a selecciona e integra creativamente diferentes medios y soportes visuales y/o audiovisuales como medio de expresión y proyección personal.		
			3.4.4 El/la alumno/a planifica, adapta y organiza sus destrezas y conocimientos para responder creativamente a las propuestas llevadas a cabo en el aula valorando tanto el proceso ejecutado como el producto final.		

TERCERA EVALUACIÓN		UNIDAD DE PROGRAMACIÓN:	TEMPORIZACIÓN:	PRODUCTO:	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3-		¡PERCUTE!, ¡PERCUTE!	Abril- Junio 35 sesiones	PROYECTO ARTÍSTICO GRUPAL	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICA (PONDERACIÓN)	DESCRIPTORES OPERATIVOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
Competencia específica 4. <i>Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones</i>	4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las	9 (10%)	4.2.1 El/la alumno/a se expresa con corrección utilizando el lenguaje técnico propio de la asignatura con un registro adecuado en sus interacciones orales como escritas.	1. OBSERVACIÓN DIRECTA 2. CUADERNO DE CAMPO 3. TRABAJOS PRÁCTICOS 4. EXPOSICIÓN ORAL / DEBATES 5. TRABAJO ONLINE / COORDINACIÓN 6. SEGUIMIENTO JUEGO DE ROLES 5. EVALUACIÓN • Exposición final del proyecto (profundidad del análisis, esfuerzo, destreza y manejo de los materiales, presentación y comprensión).	B.1 Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
			4.2.2 El/la alumno/a utiliza las NNTT para extraer contenidos mediante diferentes estrategias de procesado de la información.		
			4.2.3 El/la alumno/a comprende, interpreta y valora críticamente la información obtenida para construir conocimiento.		

de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.	aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.			• Esfuerzo, desarrollo de la capacidad de trabajo y coordinación en grupos. Tablas de coordinación sobre desarrollo de roles. • Grupos de trabajo online para coordinación y elaboración de materiales diarios. • Observación diaria de pautas metodológicas y el desempeño de los roles adquiridos. • Análisis final de la tarea y justificación de las soluciones y del plan de trabajo.	B.2. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
	4.2. Valorar las críticas , los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.	10 (3,33%)	4.3.1 El/la alumno/a reconoce y disfruta analizando obras artísticas y culturales destacadas para el conocimiento de los medios, soportes y lenguajes que las caracterizan.		
	4.3. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.	11 (6,66%)	4.4.1 El/la alumno/a aplica un razonamiento matemático para reformular la información de manera personal.		
			4.4.2 El/la alumno/a planifica, adapta y organiza conocimientos del ámbito artístico con creatividad valorando el proceso de adquisición de estos y el resultado final además de sus posibilidades económicas.		
			4.4.3 El/la alumno/a comprende y analiza problemas éticos para desarrollar juicios no discriminatorios con actitud dialogante.		
			4.4.4 El/la alumno/a desarrolla procesos metacognitivos para aprender de sus errores y reformular estrategias.		
			4.4.5 El/la alumno/a se aprovecha de la experiencia adquirida para aprender nuevos sistemas y procesos que le permitan lograr los objetivos previstos.		
Competencia específica 5. Tratar correctamente la	5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del	12 (6,66%)	5.1.1 El/la alumno/a comprende, interpreta y valora diferentes fuentes de información para construir conocimiento.		B.3. Estrategias, técnicas y soportes de

<i>documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.</i>	proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.		5.1.2 El/la alumno/a localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma la información con un sentido crítico, creativo y respetuoso con la propiedad intelectual.		documentación, registro y archivo.
			5.1.3 El/la alumno/a realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de calidad, actualidad y fiabilidad archivando la información de manera ordenada en función de la tarea a desarrollar.		
	5.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.	13 (6,66%)	5.2.1 El/la alumno/a gestiona la información recogida a través de soportes informáticos para crear contenidos digitales aplicando la estrategia más adecuada a cada situación.		
	5.3. Registrar las distintas fases del proyecto , adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.	14 (6,66%)	5.3.1 El/la alumno/a cuestiona su proceso de aprendizaje en la búsqueda de fuentes fiables que le ayuden a construir un discurso relevante.		
			5.3.2 El/la alumno/a evalúa constantemente su metodología para aprender de sus errores y modificar los procesos.		
			5.3.3 El/la alumno/a analiza con autonomía las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio distinguiendo los medios, soportes, lenguajes y técnicas que las caracterizan.		
	5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.	15 (6,66%)	5.4.1 El/la alumno/a planifica y organiza sus conocimientos y destrezas para crear una producción artística de calidad valorando tanto el proceso como el resultado final y comprendiendo las oportunidades personales que de ello se pueden derivar.		

7. METODOLOGÍA.

MARCO GENERAL Y ENFOQUE Y PRIORIDADES DEL CENTRO

7.1. ASPECTOS GENERALES

- a) El enfoque general será el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), que reconoce la singularidad del aprendizaje de cada alumno o alumna y promueve la accesibilidad de los procesos y entornos de enseñanza y aprendizaje, mediante un currículo flexible, ajustado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de la diversidad de aprendizaje. En DUA se rige por tres principios que permiten conectar con los centros de interés del alumnado, así como la programación multinivel de saberes básicos de la materia:
- Múltiples formas de implicación o motivación para la tarea (por qué se aprende).
 - Múltiples formas de representación de la información (qué se aprende).
 - Múltiples formas de expresión del aprendizaje (cómo se aprende)
- b) El proceso de enseñanza-aprendizaje será activo para permitir aprendizajes significativos. Se tendrán en cuenta los distintos ritmos del alumnado, su nivel de conocimientos previos, sus intereses y su motivación, de forma que la enseñanza sea lo más personalizada posible.
- c) El equipo docente propiciará situaciones de aprendizaje motivadoras para el alumnado, proporcionando de manera ordenada los contenidos relevantes, así como los materiales y las condiciones precisas para facilitar un aprendizaje autónomo, con el fin de que el alumnado sea consciente de su propia responsabilidad en el proceso. Esto supone la asunción, por parte del profesorado, de la labor de guía didáctico, sin desdeñar su papel de transmisor de conocimientos. Se potenciará el aprendizaje basado en proyectos que impliquen al alumnado en su entorno más cercano.
- d) Se implementarán acciones encaminadas a favorecer la interacción en el aula de forma que la colaboración entre los propios alumnos permita el aprendizaje entre iguales. Se estimulará entre los miembros de la comunidad educativa el trabajo cooperativo, que tendrá como finalidad, en la medida de lo posible, la elaboración de un producto final.
- e) Se posibilitará el trabajo en equipo del profesorado para proporcionar un enfoque multidisciplinar del proceso educativo, avalando la coordinación de todos los miembros de cada equipo docente.
- f) Se partirá del nivel competencial y de los esquemas cognitivos previos del alumnado que enlazarán con los nuevos conocimientos adquiridos, estableciendo un equilibrio entre su contexto más cercano y otras realidades.
- g) Se reforzará al alumnado con un bajo nivel de conocimientos y habilidades. Asimismo, quienes tengan un mayor grado de competencia también recibirán la atención oportuna. Con tal fin se elaborarán planes de mejora del aprendizaje y el rendimiento, un plan específico para alumnos que no promocionen y un programa específico para el alumnado que necesite refuerzo en materias no superadas.
- h) Se tenderá al aprendizaje funcional, de manera que el alumnado compruebe la utilidad de lo que aprende, bien por su aplicación a la resolución de problemas de su entorno, bien porque posibiliten la adquisición de nuevos conocimientos.
- i) Se promoverá que el alumnado desarrolle su capacidad de razonamiento mediante:

- Una enseñanza no sólo transmisiva, sino que favorezca la aplicación de conocimientos y destrezas.
- El desarrollo de la capacidad de abstracción (generalización, deducción, relación, multicausalidad, etc.) partiendo de la propia intuición. j) El uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje TIC tendrá una triple orientación:
- Apoyar el proceso educativo dentro del aula.
- Respaldo al aprendizaje de alumnos con dificultades o estimular a aquellos que presenten altas capacidades o interés elevado en determinadas materias.
- Continuar el proceso de aprendizaje fuera del aula, como elemento de apoyo.

k) Toda la práctica metodológica irá encaminada a la plena adquisición de las competencias clave, con carácter interdepartamental. Se insistirá en la comprensión de cualquier tipo de documento o fuente de información, ya sea escrita, oral, sonora, gráfica o audiovisual, y en la correcta expresión escrita y oral, tanto en lengua castellana como extranjera. Además, las actuaciones metodológicas irán dirigidas a favorecer un manejo adecuado de los aspectos espaciales de la realidad, y de cuantas situaciones cotidianas exijan la aplicación de esquemas cuantitativos.

l) Cada departamento establecerá los procedimientos necesarios para aprovechar y aplicar pedagógicamente los recursos artísticos y patrimoniales de los que dispone el Centro: Museo, Sala de exposiciones temporales, Colección permanente, Biblioteca, Palacio de Camposagrado, jardines, etc.

7.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

a) Características generales. Las situaciones de aprendizaje serán:

- Globalizadas, de modo que cada una incluya diversos criterios de evaluación. Al menos una de las situaciones de aprendizaje que se diseñen durante el curso integrará criterios de más de una materia.
- Estimulantes para despertar el interés del alumnado.
- Significativas, de modo que partan de los conocimientos previos del alumnado en relación con contextos cotidianos de los ámbitos personal, educativo, social y, en su caso, profesional.
- Inclusivas para garantizar el acceso de todo el alumnado a ellas, para lo que se adecuarán a sus características evolutivas y estilos de aprendizaje.

b) Diseño:

- Cada situación de aprendizaje se identificará mediante un título e incluirá los criterios a los que responde, las unidades de programación a las que se refiere, el cronograma, los recursos espaciales, materiales, técnicos, las actividades y tareas que debe realizar el alumnado, el agrupamiento y organización del alumnado, el producto que se espera obtener, el procedimiento de evaluación y el criterio de calificación.
- El punto de partida será siempre un reto o problema cercano al alumnado.
- Estará fundamentada curricularmente y por tanto, vinculada a los objetivos de etapa, descriptores operativos, competencias específicas, criterios de evaluación y unidades de programación de la materia o materias.
- Se diseñará de modo que durante todo el proceso se puedan realizar ajustes y modificaciones y adoptar decisiones que permitan ajustarla a las necesidades, capacidades e intereses del alumnado. c) Orientaciones para su puesta en práctica
- Se activarán los conocimientos y destrezas previos del alumnado estimulando la realización de inferencias, planteamiento de hipótesis y debates entre iguales.

- Se potenciará la realización de actividades de observación, investigación, experimentación y exploración que contribuyan a que el alumnado resuelva los retos planteados.
- Se favorecerá la reflexión sobre el propio aprendizaje, la valoración del proceso realizado, la difusión a toda la comunidad educativa de los resultados mediante exposiciones, dosieres, publicaciones, reproducciones artísticas u otro tipo de soportes y medios de difusión.

7.3. MARCO DE LA MATERIA.

Partiendo de unos perfiles de salida básicos, la asignatura se articula en torno a la realización de situaciones de aprendizaje abiertas, marcadas por el diálogo y la interacción continuados, la combinación de las prácticas reflexivas con los debates, las defensas de las propuestas con la adaptación de los conocimientos adquiridos y el estudio de los no adquiridos. Las competencias específicas se centran en la mecánica proyectual, desde los sistemas de búsqueda de información y gestión y archivo de fuentes y de los procesos llevados a cabo, hasta la evaluación final del proceso y el análisis de los resultados.

Se nos anima a utilizar el arte como medio de activación del centro educativo pues se entiende su labor como sensibilizadora, capaz de llamar la atención, de participar en la creación de conocimiento, acercando este a los diferentes perfiles e intereses, creando discursos diversos que generen debates y cuestionen nuestras prácticas y el desarrollo del pensamiento divergente y autónomo y que genere actitudes cultivando el espíritu crítico, la participación democrática y la libertad de opinión, dando voz a los colectivos minoritarios, rompiendo mitos y estereotipos. El abanico de ámbitos se multiplica, si bien es conveniente acercar las prácticas a los intereses del alumnado, a las nuevas modas, descubrimientos, teorías, al mundo de la publicidad, de las creaciones audiovisuales, de las NNTT, de los intereses internacionales. Existen ejes transversales ya apuntados con anterioridad, el ecologismo y la sostenibilidad, la igualdad, la democracia y el propio arte en sí.

La asignatura participa del refuerzo y desarrollo competencial en diversos aspectos:

CCL. El lenguaje plástico puede aunar el del resto de materias con gran facilidad en la creación de una gramática artística y creativa. Pero es preciso apuntar al refuerzo constante que suponen los debates y diálogos, las argumentaciones, discusiones e interacciones diarios en la alfabetización de un alumnado que lee poco y cuyas prácticas comunicativas y uso de las redes no siempre son constructivos. Además, la metodología empleada debe fomentar la adquisición de cierta retórica, la defensa de las ideas personales, la interacción con los grupos y la adquisición de un lenguaje no discriminatorio, propio y creativo.

CP. La búsqueda de información en la red se amplía considerablemente con el uso de diferentes términos y lenguas. En este mundo global, las prácticas artísticas tienden a ser interculturales y pueden ser presentadas en cualquier idioma y contexto cultural, además de recabar discursos históricos.

STEM. En todo proyecto impera el método científico, el análisis de la información, la reflexión y el acercamiento a la realidad. Es necesario tener en cuenta nociones de gestión, escala, distancias, tecnicismos y esquemas organizativos dirigidos a la contribución del cambio de registro y la evolución del individuo para el cambio social. En muchas ocasiones es preciso elaborar prototipos, exportar datos, realizar encuestas o invertir procesos.

CD. Existen numerosas plataformas que ayudan a la interacción de grupos en red. Utilizaremos convenientemente la plataforma Teams, organizada y centralizada por el responsable de la materia, tanto para las aportaciones individuales, el intercambio de información o el uso de chats y debates, la presentación de tareas y proyectos, el uso de sistemas de representación

infográficos, el conocimiento de los motores de búsqueda, el uso de los sistemas de registro y edición audiovisuales, la adquisición contraste y organización de datos, etc.

CPSAA. El trabajo obligará a la organización de los grupos de clase, a la presentación de los productos y al conocimiento de la realidad social que nos rodea. Se irá incrementando poco a poco la gestión de las propuestas, desde las individuales a las colectivas. Se podrá implicar en un proyecto a colectivos y agentes externos siempre que aporten un valor añadido al trabajo. Se buscará la difusión de los resultados tanto en un entorno cercano como a través de las redes sociales. El trabajo del artista enfatiza siempre en la visión personal del mundo, en el desarrollo del ego como forma de comprender lo ajeno, al tiempo que fomentan el diálogo y el trato igualitario y la convivencia, animando a estrechar lazos y fomentando actitudes de tolerancia, respeto, comprensión y superación.

CC. La responsabilidad que el arte tiene con respecto a la sociedad es tan alta como la que el individuo le debe a esta. El hecho cultural influye en la interpretación de los discursos. En las interacciones se fomentará el espíritu de diálogo y el democrático, la aceptación de las diferencias y el desarrollo de la empatía y de la aceptación de las críticas ajenas como parte de la construcción de nuestra identidad.

CE. Las propuestas deben poseer un espíritu de innovación, pues sus finalidades deben de tratar de realizar algún aporte a la sociedad. Las nuevas ideas suponen nuevos retos y estos invitan al desarrollo de nuevas capacidades y a la formación en ámbitos que aún debemos de descubrir. Cada proyecto debe, pues, ser planteado como un reto, con todos los riesgos que dicha aventura supone en la toma de decisiones. Por ello el alumnado debe estar despierto y evaluar y cuestionarse constantemente cada paso que da.

CCEC. La sociedad avanza, en ocasiones a ritmos desacompañados. La juventud parece tener otras expectativas diferentes a los mayores, pero en cada contexto las expectativas y motivaciones son diferentes. Nuestro marco de acción establece una perspectiva que, no solo no debemos pasar de largo para traspasar las ideas preconcebidas, sino que, además constituye parte de nuestra identidad y supone una riqueza cultural que tenemos la obligación de preservar y fomentar. En el hecho cultural también hay silencios que es preciso leer para valorar la realidad social de lo que somos. Nos referimos a aquellos que por su condición, debido a desajustes sociales, políticos o culturales han sido suprimidos o anulados de la vida social, en especial la mujer.

También se tendrán en cuenta los **tres principios derivados de los modelos de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)**. Por un lado, la adaptación de las propuestas a las distintas motivaciones y perfiles del alumnado (por qué se aprende). También será importante la profundidad del desarrollo de los contenidos y actividades, más allá de los mínimos necesarios, dirigidos a cubrir los intereses de cada individuo (qué se aprende). En tercer lugar, es preciso adaptar los medios y los recursos a la particularidad de los diferentes perfiles de alumnado (cómo se aprende).

Por último, es importante tener en cuenta los **Objetivos de Desarrollo Sostenido (ODS)**. Algunos se abordan directamente como parte del ejercicio diario de nuestra labor docente, como el 4, Educación de calidad, el 5, Igualdad de género o el 10, Reducción de las desigualdades. Otros son más específicos de la asignatura, como el 8, Trabajo decente y crecimiento económico, el 9, Industria, innovación e infraestructura o el 12, Producción y consumo responsables. Se todos modos, tanto estos como los demás son susceptibles de ser abarcados, se fomentarán especialmente los discursos que los promuevan y se buscarán medios materiales para potenciarlos.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Se estimará todo informe particular del alumnado que suponga una **adaptación de la presente programación a sus capacidades** dentro del marco normativo vigente. En todo caso, y como norma general, las propuestas prácticas tratarán de captar las diferentes sensibilidades y ser lo suficientemente flexibles para que se adapten a los intereses, esfuerzos y capacidades de cada cual. Esta norma no podrá ir jamás en detrimento de la necesidad de esfuerzo, del cumplimiento de los criterios establecidos por ley y del trabajo diario y entrega de las tareas. La documentación, las explicaciones, los ejemplos prácticos, el nivel de desarrollo curricular y, en general, el estilo y la presentación, podrán ser adaptados de manera ordinaria.

Para ello será necesario establecer el debido contacto con el tutor o tutora de la materia, así como con el Departamento de Orientación y mantener la debida coordinación en lo tocante al paso de información con las familias de los menores o tutorados.

La participación, el interés y la empatía son fundamentales para llevar a cabo ciertos mínimos y no ir en detrimento del grupo. Es de tener en cuenta que la asistencia es obligada, salvo aquellos casos que, por razones lógicas, se encuentren debidamente justificados. Considerando el Dibujo Técnico como un lenguaje y teniendo conocimiento de los escasos conocimientos específicos sobre el tema con que el alumnado llega al bachillerato, **se empezará desde un nivel cero**, por lo que cualquiera con un mínimo de interés y capacidades podrá seguir el desarrollo normal de las clases y las propuestas didácticas.

Es conveniente tener en cuenta la necesidad de **externalizar** parte de los trabajos del aula, con el fin de que el resto de la comunidad educativa sea consciente de lo que la materia supone y obligue, al mismo tiempo, a los alumnos y alumnas a guardar ciertas pautas de presentación, interacción, exposición pública, lenguaje específico y esfuerzo.

Las primeras actividades estarán dirigidas a **establecer roles de contacto y de activación**, mantener cierto nivel de comunicación y debate que favorezca la adaptación de las exposiciones, las preguntas y solución de dudas, o simplemente la intervención. También se valorarán los diferentes niveles y capacidades para poder realizar las pertinentes adaptaciones de las metodologías y propuestas.

En relación con los materiales, el alumnado deberá poder tener capacidad para hacerse con las herramientas mínimas, de no ser así, el centro tendrá que aportar aquellas necesarias, ordenadores, programas...

Estableciendo un **espacio en la red** se permitirá dar respuesta e información a los diferentes perfiles de manera más individualizada, así como establecer un lugar de debate y agrupamiento que exceda del horario escolar cerrado.

El centro posee cierto perfil que lo define y que se encuentra establecido en la PGA: materiales, instalaciones, profesorado, proyectos. Esta materia, como el resto, es sensible a la posibilidad de aportar y utilizar los recursos que ofrece el centro y el entorno más cercano. De este modo, tratará de dar uso y activar la biblioteca o el patrimonio del centro a través del Proyecto de Museo didáctico, bien a través de las obras de arte, bien por medio de la puesta en relieve del patrimonio arquitectónico del edificio histórico.

9. PROGRAMAS DE REFUERZO Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y LA EVALUACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.

En el caso del alumnado que, encontrándose en segundo de Bachillerato y debiendo recuperar la presente asignatura no tenga disponibilidad horaria debido a que curse otras materias de dicho nivel se aplicará el siguiente protocolo para recuperar la materia.

El profesor que imparte la asignatura o, en su defecto, el/la Jefe/a del departamento de Dibujo, será el responsable de la aplicación de las siguientes normas y del seguimiento y contacto con el alumnado del perfil mencionado.

En las primeras semanas de curso establecerá un calendario de pruebas prácticas y de entrega de actividades y proyectos dirigidos a llevar el seguimiento pormenorizado del desarrollo académico en la materia. De ese modo se seguirá con el calendario de evaluación establecido por el centro para el resto de las materias. El alumnado con la asignatura pendiente dispondrá asimismo de un espacio en red en el que podrá obtener la información teórica y metodológica necesaria para llevar a cabo las diferentes propuestas.

Las propuestas se harán de manera individual, por lo que aquellos criterios que versen sobre interacciones grupales serán valorados en la interacción con el profesor y en el cumplimiento de plazos y propuestas. La evaluación se llevará a cabo por competencias, como al resto del alumnado presencial ordinario. De no superar las propuestas de un trimestre, éstas podrán ser presentadas en el segundo dentro de los plazos estipulados para demostrar la adquisición de tales destrezas. Al final del tercer trimestre, si no es calificado positivamente, tendrá una nueva oportunidad de realizar las pruebas y las entregas restantes en una nueva fecha indicada al respecto para la evaluación extraordinaria.

10. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

La asignatura tiene un diseño abierto para el diseño de proyectos artísticos que solo pueden ser comparados por su relevancia y calidad, nunca por su estilo. Así, se presta al uso de los más diversos materiales. Sin embargo, resulta interesante formar al alumnado en la selección de tales materiales y equipos en relación con las finalidades, usos y objetivos del proyecto y la calidad del producto final prevista. Se estudiará la posibilidad de ajustarse a ciertos presupuestos, la reutilización de materiales y el reciclado, la adaptación de los recursos al discurso y al público al que va dirigido el proyecto, etc.

De otro lado, se invitará a poner en valor el patrimonio del centro, a su estudio y externalización. Se priorizarán las propuestas realizadas con este fin. Debemos tener en cuenta las exposiciones temporales y nuestra obligación de contribuir a su comprensión y a la generación de hábitos de visitas a salas de exposiciones y dotar de recursos para interpretar las obras de arte conceptuales, así como de analizar las diferentes técnicas y estilos.

El bajo nivel cultural del alumnado nos invita a implementar un desarrollo educativo que parta de pautas sencillas que ayuden a generar hábitos de conducta, que ayuden al desarrollo académico con pautas didácticas mecánicas, como la presencia y trato en el aula, la toma de notas, el orden de los apuntes, el archivo y gestión de la información, la creación de una libreta de campo.

El uso de internet, el continuo contacto con el profesor a través de la plataforma Teams, el intercambio de opiniones y de información, los debates, las entregas parciales de las tareas en demanda de una guía y consejo a seguir, son algunos aspectos que fomentan la autonomía personal, el intercambio de opiniones, la interacción y el análisis de los diferentes discursos. Parte de las prácticas se realizan de forma individual, pero la mayoría implica la gestión y la coordinación de grupos y eso supone su supervisión de las acciones en el día a día. Además, quedará pendiente la posible externalización de los productos finales y resultados, pudiéndose hacerlo de forma presencial, teniendo como meta la dinamización del centro, o una mayor externalización a través de las redes sociales.

Aunque ya se ha comentado más de una vez, resulta más que conveniente utilizar cuantas herramientas interdisciplinares sea posible, tanto en clase como en un ámbito más abierto. No

podemos olvidarnos de los diferentes espacios, aulas de informática, aulas materia, talleres, biblioteca, así como el uso obligado del patrimonio artístico del centro y el didáctico de las posibles exposiciones temporales.

Se alternará la teoría con la práctica, constituyendo esta última el grueso de la materia. Respecto a la teoría, se llevará a cabo desde un enfoque metodológico y se fomentará en un primer momento el uso de materiales y tácticas para la comprensión y adquisición de las diferentes dinámicas de trabajo, gestión de roles, dinamización y toma de decisiones. En todo caso se fomentará la participación, las intervenciones y propuestas, las evaluaciones grupales y el intercambio de ideas y propuestas.

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

El departamento velará por la necesidad de integrar sus materias dentro de las posibles propuestas didácticas que vengan del exterior y que sean susceptibles de estar relacionadas con sus currículos académicos o sean de especial interés para el alumnado. Buena parte de estas propuestas poseen, por lo general, un carácter interdisciplinar que puede resultar atractivo y que, en ocasiones permite conectar unas asignaturas con otras y llevar a cabo el diseño de actividades compartidas.

Además, conviene llevar a cabo, al menos una vez en cada curso, una salida de nuestra Comunidad Autónoma en los niveles de bachillerato y, en especial, en el Bachiller de Artes, dado el perfil del alumnado de la zona y las escasas oportunidades que muchos tienen para poder desarrollarse académicamente. La salida puede ser compartida con otras materias, e incluso con otros grupos, que enriquecerán el discurso académico y generarán la interacción entre los diferentes campos del saber, históricamente muy constreñidos en los centros educativos en los ámbitos estereotípicos de las materias y departamentos.

La materia será permeable a las propuestas complementarias que aporten un valor relacionado con la materia pues se entiende que aportan un valor académico, además de actitudinal, especialmente las llevadas a cabo en el centro o en el entorno cercano, relacionadas con el mundo del diseño y del arte, como las exposiciones temporales dentro del Programa del Museo Didáctico

12. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.

La evaluación de la presente programación tendrá varias líneas de acción y ejecución:

Por un lado, el responsable de la aplicación de la materia podrá modificar cuantos aspectos considere para el buen desarrollo de la misma, siempre que tales cambios no supongan una interpretación extrema o una desnaturalización de las propuestas aquí planteadas y permita el cumplimiento de los principios curriculares establecidos. Tales modificaciones supondrán un ajuste a la diversidad del alumnado, los recursos disponibles o los avatares y propuestas didácticas de otros departamentos o externos al propio centro.

En segundo lugar, se valorará la programación y su desarrollo de manera trimestral en cada seguimiento de la misma y se tomará nota de las propuestas de cambio posibles para dejar constancia de las mismas al finalizar el año lectivo.

Al acabar del curso se deberá llevar a cabo una evaluación final de la programación de manera colegiada en el departamento, siguiendo las pautas marcadas por el centro y siempre dentro de la normativa vigente. Conviene especificar aquellos aspectos que convenga modificar para

tenerlos en cuenta al comienzo de curso y realizar los pertinentes cambios para ser incluidos en la siguiente PGA.

Se tendrán en cuenta los siguientes indicadores de logro:

- Resultados académicos del curso en cada evaluación y en la final ordinaria y extraordinarias.
- La adecuación de los materiales y propuestas didácticas realizados.
- La valoración de la metodología empleada, las necesidades materiales, la atención a la diversidad y demás criterios aplicados y su nivel de desarrollo, por si fuera necesario modificar alguna o algunas de las decisiones tomadas, modificar el texto o establecer posibles pautas de interpretación del presente documento.
- Valoración de los posibles logros académicos, los puntos fuertes y los aspectos positivos que conviene mantener, así como las pautas metodológicas y las propuestas didácticas que convenga rescatar o repetir en años venideros.

Se realizará un seguimiento mensual de la programación docente, dicho seguimiento quedará recogido en acta del Departamento, además se elaborará un informe de seguimiento trimestral y se enviará copia a Jefatura de Estudios.

CRITERIOS/PROCEDIMIENTOS	INDICADORES DE LOGRO
1. Revisar a programación docente.	1.1. Se revisa y comprueba el seguimiento de la programación, al menos mensualmente y se actúa según proceda. Se envía copia a Jefatura de Estudios una vez al trimestre.
2. Afianzar la coordinación entre los profesores.	2.1. Los profesores comparten información y coordinan sus actuaciones, en especial entre los que comparten nivel y agrupamientos flexibles.
3. Atender las situaciones que requieren medidas de atención a la diversidad.	3.1. Se elaboran en el departamento protocolos y documentos modelo para las diferentes medidas de atención a la diversidad. 3.2. Cada profesor elabora el plan concreto para cada situación. 3.3. Se dedica una reunión mensual al seguimiento de todas las medidas llevadas a cabo.
4. Formalizar las reuniones semanales.	4.1. Se establece un orden del día para las reuniones semanales. 4.2. Se levanta acta de cada reunión.
5. Favorecer el flujo de información entre el equipo directivo, la CCP y los profesores del departamento.	5.1. Se transmite la información de la CCP en la reunión semanal más próxima. 5.2. Se trasladan las sugerencias o preguntas del departamento a la CCP cuando proceda.
6. Evaluar la práctica docente a la luz de los resultados obtenidos.	6.1. Se hace una valoración cualitativa trimestral (informe de resultados) de los resultados académicos. 6.2. Se valoran trimestralmente las diferentes medidas de atención a la diversidad. 6.3. Se revisan las decisiones adoptadas o programadas según los resultados observados.

13: CONCRECIÓN DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE CENTRO.

La materia se presta al refuerzo del **Proyecto de Centro de NNTT** pues los pequeños trabajos de investigación, insertados a lo largo de las diferentes propuestas didácticas, tienen como principio la adaptación de la temática a las motivaciones y capacidades del alumnado. El uso de las fuentes, la distinción de las que son fidedignas de las que no lo son, los plagios, los permisos y licencias, la adecuada cita, las reglas de presentación, la selección de la información, los criterios y motores de búsqueda, respecto a las imágenes, textos o vídeos, han de ser organizadas y merecen la pena su mención. El uso de los soportes digitales y los programas necesarios para procesar la información extraída fomentan buena parte de los resultados de dichos trabajos por lo que la metodología empleada será puesta en valor.

El centro posee un rico legado, tanto artístico como arquitectónico e histórico que es posible explotar, pues es la mejor manera de situar nuestro trabajo para utilizar lo más cercano y poner en valor nuestro patrimonio, objetivo principal de nuestro **Proyecto de Patrimonio**. El centro se ubica en un edificio de factura barroca, aunque sus orígenes son mucho más remotos. Las facciones de este, diseñado bajo la regla dorada, sus dimensiones y estética no nos pasan por alto como posible herramienta didáctica.

La necesidad de la adquisición de pautas de interacción y organización generales pasan necesariamente por el uso de un vocabulario específico, no discriminatorio, elevado y útil. En línea con los objetivos del **PLEI** se fomentará la adquisición oral de los contenidos, las propuestas y las defensas y presentaciones de los trabajos, los debates colectivos ordenados y, en general, la participación y el refuerzo o desarrollo de la autonomía. La asignatura de Dibujo Técnico supone, además, el aprendizaje de un lenguaje específico para el que es necesario un vocabulario particular que es preciso dominar y para el que es preciso el desarrollo de la capacidad de describir objetos, imágenes e ideas.

Este curso y el que viene continuaremos implementando los objetivos y actividades marcados en el proyecto **Erasmus +**. Las posibilidades de establecer nexos de unión entre el alumnado de Bachillerato y los intereses específicos del programa son perfectamente compatibles y, aunque la participación es grupal, las decisiones tienen un carácter individual. En todo caso, el esfuerzo y la coordinación serán tenidos en cuenta como parte de la evaluación.

Por último, dentro de los proyectos de centro mencionamos al **Proyecto de Innovación**, por cuanto su carácter interdisciplinar y abierto nos permite establecer conexiones con el resto de los currículos académicos. Algunas de ellas ya se mencionan dentro de las tablas.