IES SEDAVÍ
Departamento
de Dibujo

EXTRACTO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 1º ESO
LABORATORIO DE CREACIÓN

AUDIOVISUAL

CURSO 2025-26

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DE LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL 1º ESO CURSO 2025-26

Actualmente se está aplicando la nueva ley educativa (LOMLOE) lo que supone cambios en la forma de evaluar al estudiante. Se busca no solo aprender unos saberes, sino desarrollar la habilidad de usarlos en contextos diversos, de una manera más funcional. Por ello el foco se centra en conseguir lo que tradicionalmente se venía consiguiendo pero potenciando este enfoque.

La materia Laboratorio de Creación Audiovisual pretende iniciar al alumnado en los contenidos relativos al lenguaje y a la producción audiovisual desde una perspectiva predominantemente procedimental, que se ampliarán en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2º de ESO. El alumnado configurará su imaginario analizando obras diversas y explorando el patrimonio audiovisual, pero también creando sus propias propuestas innovadoras, tanto individualmente como en equipos de trabajo coordinados y con diferentes roles y funciones.

1. LAS COMPETENCIAS DE LA MATERIA DE LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL1º ESO

El Laboratorio de Creación Audiovisual 1º ESO contribuye a lograr las competencias clave de la ESO mediante estas competencias específicas adecuadas a la asignatura:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL 1º ESO
CE1. Explorar propuestas audiovisuales desde una perspectiva inclusiva y abierta, analizando sus elementos formales y comunicativos básicos, y valorando la importancia de la diversidad cultural.
CE2. Elaborar propuestas audiovisuales experimentando con diferentes recursos, técnicas y herramientas y aplicando los códigos básicos del lenguaje visual y audiovisual en la transmisión de ideas, sentimientos y emociones.
CE3. Participar de todas las fases del proceso de producción audiovisual colectivo, asumiendo diferentes roles con autoexigencia y compromiso, proporcionando soluciones a los distintos retos y respetando las aportaciones del resto de participantes.
CE4. Compartir las propuestas audiovisuales individuales y colectivas a través de diferentes canales y medios, empleando la terminología propia del área y promoviendo la participación en la vida cultural del centro educativo.

En el documento completo de la programación se precisa lo que se considera un nivel de logro alto, medio y bajo (remitimos a la misma para un mayor detalle).

2. CONTENIDOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA QUE SE TRABAJARÁN DURANTE EL CURSO.

BLOQUE 1. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL
1.1. Imagen fija e imagen en movimiento
1.2. Lenguaje audiovisual básico
BLOQUE 2. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
2.1. Planificación
2.2. Preproducción, producción y postproducción
2.3. Difusión

Para un conocimiento pormenorizado de los saberes estudiados se remite a la programación completa que recoge tanto lo dispuesto en la normativa como el ajuste realizado en el Departamento (concreción de currículum).
En la primera evaluación se trabajarán los contenidos del bloque 1. El bloque 2 se trabajará en la segunda y tercera evaluación.

3. VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE

A continuación se exponen los criterios mediante los cuales se va a valorar el logro de las competencias por parte del estudiante. Conviene entender que lo que se solicita al estudiante se

corresponde con lo que se trabaja en el curso con actividad en el aula y fuera de ella, de forma individual o grupal según el caso, sobre los bloques que se han señalado en el apartado anterior.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL

Para valorar el progreso del estudiante en cada competencia se aplicarán los criterios siguientes a los diversos instrumentos de evaluación que se detallarán posteriormente (proyectos, láminas de dibujo, actividad en el aula,etc). Es necesario entender que la valoración de estos criterios se realiza siempre en paralelo al trabajo sobre los saberes básicos.

- **Para la competencia específica 1. CE1.**

1.1. Reconocer la función del lenguaje audiovisual como medio de expresión y comunicación contemporáneo, observándolo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
1.2. Analizar diferentes propuestas audiovisuales reconociendo sus características formales y comunicativas a través de los códigos y formatos propios del lenguaje audiovisual.
1.3. Distinguir los aspectos éticos de las diferentes producciones audiovisuales apreciando aquellas prácticas culturales que contemplan la diversidad y la inclusividad como valores fundamentales.
1.4. Valorar la comunicación audiovisual como forma expresiva y estética y como referente cultural e identitario reconociendo, a través de diferentes canales y medios, su presencia y su impacto social.

- **Para la competencia específica 2. CE2.**

2.1. Utilizar los referentes audiovisuales percibidos como estímulo para las propias producciones, incorporando sus características formales y comunicativas al propio repertorio de recursos expresivos.
2.2. Explorar formatos, técnicas y herramientas diversas de creación audiovisual desde el punto de vista de la sostenibilidad y explicando la intencionalidad comunicativa de las diferentes propuestas.
2.3. Emplear recursos digitales básicos de producción audiovisual, adecuándose a los objetivos de las diferentes propuestas y respetando la normativa vigente.
2.4. Crear propuestas audiovisuales sencillas transmitiendo diferentes ideas, sentimientos y emociones, teniendo en cuenta el respeto a la diversidad y desde un punto de vista inclusivo e innovador.

- **Para la competencia específica 3. CE3.**

3.1. Planificar las fases de preproducción, producción y postproducción de propuestas audiovisuales sencillas, individuales o colectivas, distribuyendo los roles de manera inclusiva.
3.2. Asumir diferentes roles de manera responsable, activa y participativa, de acuerdo con los objetivos de las distintas funciones a desempeñar.
3.3. Evaluar el proceso de creación, expresando opiniones y aportando propuestas de mejora de manera asertiva y constructiva.

- **Para la competencia específica 4. CE4.**

4.1. Difundir las producciones audiovisuales realizadas desde una perspectiva inclusiva y explorar los diferentes medios y canales para adaptarlos a las características del proyecto y del usuario final.
4.2. Conocer la normativa vigente relativa a licencias de uso y a protección de la propiedad intelectual aplicándola en la difusión de proyectos creativos propios.
4.3. Promover la creación de propuestas audiovisuales que afecten positivamente al contexto educativo y fomentar la participación del alumnado en la vida cultural del centro.
4.4. Emplear adecuadamente la terminología específica del lenguaje audiovisual, tanto en la apreciación de referentes como en el proceso de creación propio, utilizando un lenguaje inclusivo y una actitud respetuosa y proactiva.

4. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA Y REGISTRO DE LA INFORMACIÓN (DOCUMENTACIÓN)

Se usarán en cada evaluación como mínimo, los siguientes instrumentos:

- **I_1.** Portfolio de la materia (apuntes, dibujos, experiencias vinculadas)
- **I_2.** Trabajos en equipo, proyectos

- **I_3.** Láminas o trabajos individuales.
- **I_4.** Observación directa en el aula.

En la siguiente tabla se indican los criterios que se van a valorar con cada instrumento a cada estudiante:

	CE1 Val %	CE2 Val %	CE3 Val %	CE4 Val %
I_1		2.1 (10%)	3.3 (10%)	
I_2	1.1+1.2+1.3 (40%)	2.1+2.2 (40%)	3.1+3.2+3.3+3.4 (50%)	4.1+4.2 (40%)
I_3	1.1+1.2+1.3 (35%)	2.1 (25%)	3.2+3.3 (20%)	4.4 (40%)
I_4	1.4 (25%)	2.3 (25%)	3.4 (20%)	4.3+4.4 (20%)

En cada instrumento se obtendrá una valoración con nivel alto, medio o bajo o no conseguido DE CADA COMPETENCIA INVOLUCRADA aplicando los criterios. Finalmente se indicará el estado de cada competencia.
En términos generales, cada competencia se valorá en base a la ponderación que se aprecia en la tabla para los diferentes instrumentos de evaluación. Una competencia se considerará obtenida en un grado ALTO, MEDIO, BAJO O NO ADQUIRIDO.

Por ejemplo:

	CE1	CE2	CE3	CE4
Valoración	Alto	Medio	Alto	Alto

(Se puede obtener: grados ALTO, MEDIO, BAJO, NO ADQUIRIDA en grado suficiente)

CALIFICACIÓN GLOBAL. Nota global proporcionada a la familia

La valoración global de cada competencia no se detalla a la familia a la que se proporcionará una calificación GLOBAL de la materia, junto a comentarios sobre la evaluación de las competencias. Esta calificación se obtendrá en base al grado alcanzado en las diferentes competencias específicas de la asignatura en la forma:

- **Excelente (EX):** Todas las competencias evaluada al nivel alto, el profesor graduará a efectos informativos con un 10. Si al menos 3 de las 4 competencias alcanzan el valor ALTO y una MEDIO, se graduará como 9.
- **Notable (NT):** Todas las competencias evaluadas con al menos un nivel MEDIO. El profesor graduará a efectos informativos entre un 7 y un 8.
- **Bien (BN):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo una a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 6.
- **Suficiente (SU):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo dos a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 5.
- **Insuficiente (IN):** Con 3 o más competencias a nivel BAJO, el profesor graduará a efectos informativos entre 0 y 4 puntos.

Cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

Recuperación: Se entregarán las actividades realizadas durante el curso u otras similares propuestas por el departamento, adecuando los contenidos a su nivel.

IES SEDAVÍ

Departamento
de Dibujo

EXTRACTO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
DEPARTAMENTO DIBUJO
CURSO 2025-26

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO- CURSO 2025-26

Actualmente se está aplicando la ley educativa LOMLOE, lo que supone que se busca no solo aprender unos saberes, sino desarrollar la habilidad de usarlos en contextos diversos, de una manera más funcional. Por ello el foco se centra en conseguir lo que tradicionalmente se venía consiguiendo pero potenciando este enfoque.

Se ofrecerá a lo largo del curso una panorámica de los diversos campos de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Vivimos inmersos en un mundo rodeado de imágenes. El lenguaje visual y audiovisual posee una gran relevancia social y nunca antes se había mostrado tan necesaria una educación completa que contribuya a la alfabetización visual. Esta formación proporcionará al alumnado los recursos y herramientas necesarios para identificar los códigos propios del lenguaje y, así, poder detectar estereotipos, prejuicios, convencionalismos y mensajes que atenten contra la diversidad personal y cultural.

1. LAS COMPETENCIAS DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA DE 2º ESO

La Educación Plástica de 2º ESO contribuye a lograr las competencias clave de la ESO mediante estas competencias específicas adecuadas a la asignatura.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA DE 2º ESO
CE1. Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.
CE2. Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.
CE3. Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.
CE4. Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.
CE5. Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

En el documento completo de la programación se precisa lo que se considera un nivel de logro alto, medio y bajo (remitimos a la misma para un mayor detalle).

2. CONTENIDOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA QUE SE TRABAJARÁN DURANTE EL CURSO.

BLOQUE 1. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS
1.1. Exploración e interpretación del entorno
1.2. Alfabetización visual y audiovisual
BLOQUE 2. EXPERIMENTACIÓN Y CREACIÓN
2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación
2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo

Para un conocimiento pormenorizado de los saberes estudiados se remite a la programación completa que recoge tanto lo dispuesto en la normativa como el ajuste realizado en el Departamento (concreción de currículum).
En la primera evaluación se trabajarán los contenidos del bloque 1.1. En la segunda evaluación se trabajará el bloque 1.2. En la tercera evaluación se trabajará el bloque 2 al completo.

3. VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE

A continuación se exponen los criterios mediante los cuales se va a valorar el logro de las competencias por parte del estudiante. Conviene entender que lo que se solicita al estudiante se corresponde con lo que se trabaja en el curso con actividad en el aula y fuera de ella, de forma individual o grupal según el caso, sobre los bloques que se han señalado en el apartado anterior.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA

Para valorar el progreso del estudiante en cada competencia se aplicarán los criterios siguientes a los diversos instrumentos de evaluación que se detallarán posteriormente (pruebas escritas, láminas de dibujo, actividad en el aula,etc). Es necesario entender que la valoración de estos criterios se realiza siempre en paralelo al trabajo sobre los saberes básicos.

- **Para la competencia específica 1. CE1.**

1.1. Buscar información, a través de diferentes canales y contextos, acerca de propuestas artísticas diversas desarrollando el criterio propio a partir de su análisis.
1.2. Examinar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de recursos y agentes culturales del entorno, encontrando elementos de contenido esenciales.
1.3. Identificar los mensajes de diferentes creaciones artísticas clasificando los elementos que intervienen en la comunicación.
1.4. Apreciar la diversidad de propuestas en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes contextos geográficos e históricos.
1.5. Relacionar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística con los desafíos y retos del presente, apreciando su aportación a la transformación social.

- **Para la competencia específica 2. CE2.**

2.1. Emplear vocabulario específico del área de manera correcta para valorar la experiencia de apreciación de diferentes referentes artísticos.
2.2. Incorporar terminología específica del área en el proceso de comunicación oral y escrita de la experiencia de creación.
2.3. Compartir información extraída de diversas fuentes de forma contrastada y establecer discursos y debates con asertividad.

- **Para la competencia específica 3. CE3.**

3.1. Experimentar con diversidad de técnicas y materiales adecuándose a los objetivos planteados en cada una de las propuestas, incluyendo posibilidades no convencionales.
3.2. Emplear las posibilidades comunicativas y expresivas de los formatos y materiales de la contemporaneidad artística en la elaboración de propuestas creativas sencillas.
3.3. Idear propuestas artísticas en las que las técnicas y materiales seleccionados estén al servicio del mensaje que se pretende transmitir.
3.4. Demostrar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.
3.5. Incorporar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística como estímulo en propuestas creativas propias.

- **Para la competencia específica 4. CE4.**

4.1. Buscar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.
4.2. Probar diferentes recursos digitales en la percepción, experimentación y creación de las diferentes propuestas y producciones.
4.3. Conocer la normativa vigente de protección de datos y autoría, aplicándola de manera responsable en la creación y difusión de contenidos.

- **Para la competencia específica 5. CE5.**

5.1. Participar activamente en la planificación de producciones artísticas multidisciplinares, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto y teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.
5.2. Crear producciones artísticas colectivas experimentando con diferentes posibilidades expresivas y comunicativas, explorando las conexiones con otras materias.
5.3. Asumir diferentes roles en el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con actitud respetuosa e inclusiva.
5.4. Explicar a la comunidad los procesos de trabajo de manera textual, gráfica y/o audiovisual, aportando valoraciones críticas acerca del proceso y resultado.
5.5. Difundir las producciones artísticas colectivas realizadas utilizando diferentes medios y canales.

4. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA Y REGISTRO DE LA INFORMACIÓN (DOCUMENTACIÓN)

Se usarán en cada evaluación como mínimo, los siguientes instrumentos:

- **I_1.** Portfolio de la materia (apuntes, dibujos, experiencias vinculadas)
- **I_2.** Trabajos en equipo/exposiciones
- **I_3.** Láminas o trabajos individuales.
- **I_4.** Pruebas individuales objetivas / proyectos
- **I_5.** Observación directa en el aula.

En la siguiente tabla se indican los criterios que se van a valorar con cada instrumento a cada estudiante:

	CE1	**Val %**	**CE2**	**Val %**	**CE3**	**Val %**	**CE4**	**Val %**	**CE5**	**Val %**
I_1	1.3	(10%)	2.1+2.2	(10%)	3.4	(10%)				
I_2	1.1+1.2+1.4	(10%)	2.1+2.2+2.3	(10%)	3.1+3.2+ 3.3+3.5	(10%)	4.1+4.2+4.3	(30%)	5.1+5.2+ 5.3+5.4	(50%)
I_3	1.3+1.4	(20%)	2.1+2.2	(30%)	3.1+3.2+3.3 +3.4+3.5	(30%)	4.1+4.2	(30%)		
I_4	1.3	(40%)	2.1+2.2	(40%)	3.2+3.3+3.4	(40%)	4.1+4.2+4.3	(40%)	5.1+5.2+	(40%)
I_5	1.1+1.5	(20%)	2.2	(10%)	3.4	(10%)			5.1	(10%)

En cada instrumento se obtendrá una valoración con nivel alto, medio, bajo o no conseguido DE CADA COMPETENCIA INVOLUCRADA aplicando los criterios. Finalmente se indicará el estado de cada competencia.
En términos generales, cada competencia se valorá en base a la ponderación que se aprecia en la tabla para los diferentes instrumentos de evaluación.

Por ejemplo:

	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5
Valoración	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto

(Se puede obtener: grados ALTO, MEDIO, BAJO, NO ADQUIRIDA en grado suficiente)

CALIFICACIÓN GLOBAL. Nota global proporcionada a la familia

La valoración global de cada competencia no se detalla a la familia a la que se proporcionará una calificación GLOBAL de la materia, junto a comentarios sobre la evaluación de las competencias. Esta calificación se obtendrá en base al grado alcanzado en las diferentes competencias específicas de la asignatura en la forma:

- **Excelente (EX):** Todas las competencias evaluada al nivel alto, el profesor graduará a efectos informativos con un 10. Si al menos 4 de las 5 competencias alcanzan el valor ALTO y una MEDIO, se graduará como 9.
- **Notable (NT):** Todas las competencias evaluadas con al menos un nivel MEDIO. El profesor graduará a efectos informativos entre un 7 y un 8.
- **Bien (BN):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo una a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 6.
- **Suficiente (SU):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo dos a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 5.
- **Insuficiente (IN):** Con 3 o más competencias a nivel BAJO, el profesor graduará a efectos informativos entre 0 y 4 puntos.

Cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

Recuperación: Se entregarán las actividades realizadas durante el curso u otras similares más una prueba objetiva propuesta por el departamento, adecuando los contenidos a su nivel.

IES SEDAVÍ

Departamento
de Dibujo

EXTRACTO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2º ESO

TALLER DE AJEDREZ

DEPARTAMENTO DIBUJO

CURSO 2025-26

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DE TALLER AJEDREZ 2º ESO- CURSO 2025-26

Actualmente se está aplicando la ley educativa LOMLOE, lo que supone que se busca no solo aprender unos saberes, sino desarrollar la habilidad de usarlos en contextos diversos, de una manera más funcional. Por ello el foco se centra en conseguir lo que tradicionalmente se venía consiguiendo pero potenciando este enfoque.

Taller de Ajedrez es una materia optativa que oferta el IES Sedaví y para la que se dispone de dos horas semanales. La práctica del ajedrez contribuye al desarrollo de habilidades que justifican la oferta de esta materia a nuestro alumnado. Algunas de estas habilidades son: capacidad de concentración, atención y reflexión, toma de decisiones y la aceptación del error, resolución de problemas, razonamiento lógico-matemático, pensamiento creativo, capacidad crítica y empatía.

1. LAS COMPETENCIAS DE LA MATERIA TALLER DE AJEDREZ DE 2º ESO

El Taller de Ajedrez de 2º ESO contribuye a lograr las competencias clave de la ESO mediante estas competencias específicas adecuadas a la asignatura.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TALLER DE AJEDREZ DE 2º ESO
CE1. Explorar y utilizar los movimientos básicos de las piezas de ajedrez, características y normas básicas del juego.
CE2. Identificar las tres fases fundamentales en ajedrez (apertura, medio juego y final) con los principales objetivos en cada una de ellas. Aplicar la notación algebraica para registrar partidas. Indagar en las principales aperturas y defensas.
CE3. Resolver problemas tácticos y estratégicos en cada fase relacionados con mates o ganancia de calidad y compartir partidas donde se hayan utilizado. Identificar patrones básicos para su resolución.
CE4. Indagar sobre la historia del juego desde sus inicios hasta el entorno digital actual. Identificar los/las principales ajedrecistas y sus partidas memorables. Valorar la importancia del ajedrez como deporte y herramienta educativa.

2. CONTENIDOS DE TALLER DE AJEDREZ QUE SE TRABAJARÁN DURANTE EL CURSO.

BLOQUE 1. INICIACIÓN AL AJEDREZ
1.1. Piezas
1.2. Mates y recursos tácticos
1.3. Perfeccionamiento posicional
BLOQUE 2. DIMENSIÓN CULTURAL Y DEPORTIVA DEL AJEDREZ
2.1. Origen histórico
2.2. Ajedrecistas célebres
2.3. El ajedrez actual
2.4. Práctica

Para un conocimiento pormenorizado de los saberes estudiados se remite a la programación completa que recoge tanto lo dispuesto en la normativa como el ajuste realizado en el Departamento (concreción de currículum).
En la primera evaluación se trabajarán los contenidos del bloque 1. En la segunda evaluación se trabajará el bloque 2.1 y 2.2. En la tercera evaluación se trabajará el bloque 2.3 y 2.4.

3. VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE

A continuación se exponen los criterios mediante los cuales se va a valorar el logro de las competencias por parte del estudiante. Conviene entender que lo que se solicita al estudiante se corresponde con lo que se trabaja en el curso con actividad en el aula y fuera de ella, de forma individual o grupal según el caso, sobre los bloques que se han señalado en el apartado anterior.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TALLER DE AJEDREZ

Para valorar el progreso del estudiante en cada competencia se aplicarán los criterios siguientes a los diversos instrumentos de evaluación que se detallarán posteriormente (pruebas escritas, actividad en el aula, etc). Es necesario entender que la valoración de estos criterios se realiza siempre en paralelo al trabajo sobre los saberes básicos.

•Para la competencia específica 1. CE1.

1.1. Reconocer los posibles movimientos de las diferentes piezas y su valor relativo respecto a las demás.
1.2. Identificar casillas útiles donde alojar a nuestras piezas ante un posible ataque.
1.3. Diferenciar tipos de final de partida.

•Para la competencia específica 2. CE2.

2.1. Reconocer posiciones según la fase de la partida que se juegue, así como los objetivos básicos de la misma.
2.2. Utilizar adecuadamente la notación algebraica para la anotación o lectura de las partidas.
2.3. Indagar en las principales aperturas abiertas, semiabiertas y cerradas a través de sus movimientos iniciales y variantes básicas.

•Para la competencia específica 3. CE3.

3.1. Aplicar conceptos tácticos en la resolución de problemas plateados.
3.2. Identificar el tipo de recurso táctico a utilizar para la finalizar partidas.
3.3. Valorar patrones geométricos en posiciones tácticas.

•Para la competencia específica 4. CE4.

4.1. Indagar en la historia del ajedrez y valorar los cambios significativos del ajedrez moderno a partir del siglo XV hasta nuestros días.
4.2. Conocer partidas relevantes de los principales ajedrecistas de la historia.
4.3. Reconocer la normativa básica de competiciones de ajedrez.
4.4. Valorar el ajedrez como herramienta educativa a partir de su extrapolación a otras áreas de conocimiento y su carácter inclusivo.

4. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA Y REGISTRO DE LA INFORMACIÓN (DOCUMENTACIÓN)

Se usarán en cada evaluación como mínimo, los siguientes instrumentos:

•I_1. Portfolio de la materia (apuntes, dibujos de tableros, experiencias vinculadas).
•I_2. Torneos grupales.
•I_3. Fichas de problemas individuales.
•I_4. Pruebas individuales objetivas.
•I_5. Observación directa en el aula.

En la siguiente tabla se indican los criterios que se van a valorar con cada instrumento a cada estudiante:

	CE1	CE2	CE3	CE4
I_1	1.1+1.2+1.3 (40%)	2.1+2.2+2.3 (20%)	3.1+3.2+3.3 (20%)	4.1+4.2+4.3 (20%)
I_2			3.1+3.2+3.3 (10%)	4.1+4.3+4.4 (10%)
I_3		2.1+2.2+2.3 (20%)	3.1+3.2+3.3 (10%)	4.1+4.2+4.3 (10%)
I_4	1.1+1.2+1.3(40%)	2.1+2.2+2.3 (40%)	3.1+3.2+3.3 (40%)	4.1+4.2+4.3 (40%)
I_5	1.1+1.2+1.3(20%)	2.1+2.2+2.3 (20%)	3.1+3.2+3.3 (20%)	4.1+4.3+4.4 (20%)

En cada instrumento se obtendrá una valoración con nivel alto, medio, bajo o no conseguido DE CADA COMPETENCIA INVOLUCRADA aplicando los criterios. Finalmente se indicará el estado de cada competencia.
En términos generales, cada competencia se valorá en base a la ponderación que se aprecia en la tabla para los diferentes instrumentos de evaluación.

Por ejemplo:

	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5
Valoración	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto

(Se puede obtener: grados ALTO, MEDIO, BAJO, NO ADQUIRIDA en grado suficiente)

CALIFICACIÓN GLOBAL. Nota global proporcionada a la familia

La valoración global de cada competencia no se detalla a la familia a la que se proporcionará una calificación GLOBAL de la materia, junto a comentarios sobre la evaluación de las competencias. Esta calificación se obtendrá en base al grado alcanzado en las diferentes competencias específicas de la asignatura en la forma:

- **Excelente (EX):** Todas las competencias evaluada al nivel alto, el profesor graduará a efectos informativos con un 10. Si al menos 3 de las 4 competencias alcanzan el valor ALTO y una MEDIO, se graduará como 9.
- **Notable (NT):** Todas las competencias evaluadas con al menos un nivel MEDIO. El profesor graduará a efectos informativos entre un 7 y un 8.
- **Bien (BN):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo una a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 6.
- **Suficiente (SU):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo dos a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 5.
- **Insuficiente (IN):** Con 3 o más competencias a nivel BAJO, el profesor graduará a efectos informativos entre 0 y 4 puntos.

Cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

Recuperación: Se entregarán las actividades realizadas durante el curso u otras similares más una prueba objetiva propuesta por el departamento, adecuando los contenidos a su nivel.

IES SEDAVÍ

Departamento
de Dibujo

EXTRACTO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 3º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
DEPARTAMENTO DIBUJO
CURSO 2025-26

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO- CURSO 2025-26

Actualmente se está aplicando la ley educativa LOMLOE. Se busca no solo aprender unos saberes, sino desarrollar la habilidad de usarlos en contextos diversos, de una manera más funcional. Por ello el foco se centra en conseguir lo que tradicionalmente se venía consiguiendo pero potenciando este enfoque.

Se profundizará a lo largo del curso en los diversos campos de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Vivimos inmersos en un mundo rodeado de imágenes. El lenguaje visual y audiovisual posee una gran relevancia social y nunca antes se había mostrado tan necesaria una educación completa que contribuya a la alfabetización visual. Esta formación proporcionará al alumnado los recursos y herramientas necesarios para identificar los códigos propios del lenguaje y, así, poder detectar estereotipos, prejuicios, convencionalismos y mensajes que atenten contra la diversidad personal y cultural.

1. LAS COMPETENCIAS DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA DE 3º ESO

La Educación , Visual y Audiovisual de 3º ESO contribuye a lograr las competencias clave de la ESO mediante estas competencias específicas adecuadas a la asignatura.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA DE 3º ESO
CE1. Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.
CE2. Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.
CE3. Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.
CE4. Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.
CE5. Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

En el documento completo de la programación se precisa lo que se considera un nivel de logro alto, medio y bajo (remitimos a la misma para un mayor detalle).

2. CONTENIDOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA QUE SE TRABAJARÁN DURANTE EL CURSO.

BLOQUE 1. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS
1.1. Exploración e interpretación del entorno
1.2. Alfabetización visual y audiovisual
BLOQUE 2. EXPERIMENTACIÓN Y CREACIÓN
2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación
2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo

Para un conocimiento pormenorizado de los saberes estudiados se remite a la programación completa que recoge tanto lo dispuesto en la normativa como el ajuste realizado en el Departamento (concreción de currículum).
En la primera evaluación se trabajarán los contenidos del bloque 1.1. En la segunda evaluación se trabajará el bloque 1.2. En la tercera evaluación se trabajará el bloque 2 al completo.

3. VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE

A continuación se exponen los criterios mediante los cuales se va a valorar el logro de las competencias por parte del estudiante. Conviene entender que lo que se solicita al estudiante se corresponde con lo que se trabaja en el curso con actividad en el aula y fuera de ella, de forma individual o grupal según el caso, sobre los bloques que se han señalado en el apartado anterior.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA

Para valorar el progreso del estudiante en cada competencia se aplicarán los criterios siguientes a los diversos instrumentos de evaluación que se detallarán posteriormente (pruebas escritas, láminas de dibujo, actividad en el aula,etc). Es necesario entender que la valoración de estos criterios se realiza siempre en paralelo al trabajo sobre los saberes básicos.

- **Para la competencia específica 1. CE1.**

1.1. Investigar acerca de diferentes propuestas artísticas, a través de distintos canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.
1.2. Identificar elementos de contenido esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos, a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.
1.3. Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.
1.4. Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas en entornos diversos, desarrollando el criterio propio y argumentando en la construcción de la opinión personal.
1.5. Identificar los desafíos del presente a través del trabajo y mensajes de la creación contemporánea, valorando su contribución a la sociedad actual y adoptando un posicionamiento razonado, crítico y constructivo.

- **Para la competencia específica 2. CE2.**

2.1. Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.
2.2. Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área
2.3. Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.

- **Para la competencia específica 3. CE3.**

3.1. Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.
3.2. Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.
3.3. Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.
3.4. Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final
3.5. Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la finalidad comunicativa.

- **Para la competencia específica 4. CE4.**

4.1. Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.
4.2. Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.
4.3. Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de protección de datos y autoría.

- **Para la competencia específica 5. CE5.**

5.1. Diseñar producciones artísticas multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.
5.2. Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.
5.3. Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.
5.4. Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.
5.5. Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión.

4. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA Y REGISTRO DE LA INFORMACIÓN (DOCUMENTACIÓN)

Se usarán en cada evaluación como mínimo, los siguientes instrumentos:

- **I_1.** Portfolio de la materia (apuntes, dibujos, experiencias vinculadas)
- **I_2.** Trabajos en equipo/exposiciones
- **I_3.** Láminas o trabajos individuales.
- **I_4.** Pruebas individuales objetivas / proyectos
- **I_5.** Observación directa en el aula.

En la siguiente tabla se indican los criterios que se van a valorar con cada instrumento a cada estudiante:

	CE1	**Val %**	**CE2**	**Val %**	**CE3**	**Val %**	**CE4**	**Val %**	**CE5**	**Val %**
I_1	1.3	(10%)	2.1+2.2	(10%)	3.4	(10%)			5.4	(20%)
I_2	1.1+1.2+1.4	(10%)	2.1+2.2+2.3	(10%)	3.1+3.2+3.3	(10%)	4.1+4.2+4.3	(50%)	5.1+5.2+5.3	(20%)
I_3	1.3+1.4	(20%)	2.1+2.2	(30%)	3.1+3.2+3.3 +3.4+3.5	(30%)			5.4	(20%)
I_4	1.1+1.3 +1.4	(40%)	2.1+2.2	(40%)	3.2+3.3+ 3.4+3.5	(40%)	4.1+4.2+4.3	(50%)	5.4+5.5	(20%)
I_5	1.5	(20%)	2.2	(10%)	3.4	(10%)			5.1	(20%)

En cada instrumento se obtendrá una valoración con nivel alto, medio o bajo o no conseguido DE CADA COMPETENCIA INVOLUCRADA aplicando los criterios. Finalmente se indicará el estado de cada competencia.

En términos generales, cada competencia se valorá en base a la ponderación que se aprecia en la tabla para los diferentes instrumentos de evaluación.

Por ejemplo:

	CE1	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**
Valoración	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto

(Se puede obtener: grados ALTO, MEDIO, BAJO, NO ADQUIRIDA en grado suficiente)

CALIFICACIÓN GLOBAL. Nota global proporcionada a la familia

La valoración global de cada competencia no se detalla a la familia a la que se proporcionará una calificación GLOBAL de la materia, junto a comentarios sobre la evaluación de las competencias. Esta calificación se obtendrá en base al grado alcanzado en las diferentes competencias específicas de la asignatura en la forma:

- **Excelente (EX):** Todas las competencias evaluada al nivel alto, el profesor graduará a efectos informativos con un 10. Si al menos 4 de las 5 competencias alcanzan el valor ALTO y una MEDIO, se graduará como 9.
- **Notable (NT):** Todas las competencias evaluadas con al menos un nivel MEDIO. El profesor graduará a efectos informativos entre un 7 y un 8.
- **Bien (BN):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo una a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 6.
- **Suficiente (SU):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo dos a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 5.
- **Insuficiente (IN):** Con 3 o más competencias a nivel BAJO, el profesor graduará a efectos informativos entre 0 y 4 puntos.

Cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

Recuperación: Se entregarán las actividades realizadas durante el curso u otras similares más una prueba objetiva propuesta por el departamento, adecuando los contenidos a su nivel.

IES SEDAVÍ

Departamento de Dibujo

EXTRACTO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 4º ESO

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

CURSO 2025-26

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO CURSO 2025-26

Actualmente se está aplicando la ley educativa LOMLOE, lo que supone que se busca no solo aprender unos saberes, sino desarrollar la habilidad de usarlos en contextos diversos, de una manera más funcional. Por ello el foco se centra en conseguir lo que tradicionalmente se venía consiguiendo pero potenciando este enfoque.

Esta materia supone la continuidad de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual, con la intención de profundizar, fundamentalmente, en aspectos procedimentales. Aunque el trabajo de análisis del entorno artístico es fundamental en todo proceso creativo, esta materia incide especialmente en la práctica artística, es decir, en ofrecer al alumnado técnicas, materiales y procedimientos que le permitan enriquecer su experiencia de creación.

1. LAS COMPETENCIAS DE LA MATERIA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

La Expresión Artística de 4º ESO contribuye a lograr las competencias clave de la ESO mediante estas competencias específicas adecuadas a la asignatura:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO
CE1. Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.
CE2. Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.
CE3. Emprender procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.
CE4. Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, teniendo en cuenta las características del público destinatario y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.
CE5. Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.

En el documento completo de la programación se precisa lo que se considera un nivel de logro alto, medio y bajo (remitimos a la misma para un mayor detalle).

2. CONTENIDOS DE EDUCACIÓN EXPRESIÓN ARTÍSTICA QUE SE TRABAJARÁN DURANTE EL CURSO.

BLOQUE 1. ANÁLISIS
1.1. Dimensión estética
1.2. Dimensión ética
1.3. Dimensión comunicativa
BLOQUE 2. REPRESENTACIÓN
2.1. Técnicas y materiales de creación artística
2.2. Procesos de trabajos
BLOQUE 3. COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN
3.1. Medios gráficos, digitales y audiovisuales
3.2. Estrategias comunicativas
3.3. Espacios culturales y artísticos

Para un conocimiento pormenorizado de los saberes estudiados se remite a la programación completa que recoge tanto lo dispuesto en la normativa como el ajuste realizado en el Departamento (concreción de currículum).
En la primera evaluación se trabajarán los contenidos del bloque 1. En la segunda evaluación se trabajará el bloque 2. En la tercera evaluación se trabajará el bloque 3.

3. VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE

A continuación se exponen los criterios mediante los cuales se va a valorar el logro de las competencias por parte del estudiante. Conviene entender que lo que se solicita al estudiante se corresponde con lo que se trabaja en el curso con actividad en el aula y fuera de ella, de forma individual o grupal según el caso, sobre los bloques que se han señalado en el apartado anterior.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Para valorar el progreso del estudiante en cada competencia se aplicarán los criterios siguientes a los diversos instrumentos de evaluación que se detallarán posteriormente (pruebas escritas, láminas de dibujo, actividad en el aula,etc). Es necesario entender que la valoración de estos criterios se realiza siempre en paralelo al trabajo sobre los saberes básicos.

•Para la competencia específica 1. CE1.

1.1. Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a la finalidad comunicativa en los procesos de creación artística utilizando de manera deliberada las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual y audiovisual.
1.2. Justificar la adecuación de las técnicas y materiales utilizados al mensaje que se desea comunicar.
1.3. Utilizar diversidad de técnicas y materiales, incluidos los medios digitales, en la representación de ideas, emociones y sentimientos, tomando en consideración el criterio de sostenibilidad
1.4. Valorar la consecución de los procesos de trabajo y la calidad de los acabados como parte indispensable del proceso de creación fomentando la autoexigencia y la autocrítica.

•Para la competencia específica 2. CE2.

2.1. Relacionar las producciones artísticas propias con otros referentes artísticos clasificando y estableciendo conexiones entre sus elementos temáticos y formales.
2.2. Argumentar, de manera razonada y respetuosa, los criterios formales y conceptuales de las propias creaciones utilizando la terminología específica del área.
2.3. Integrar la perspectiva de género, multicultural, inclusiva y sostenible en las propias creaciones y valorar la dimensión ética como parte inherente a la producción artística.

•Para la competencia específica 3. CE3.

3.1. Incorporar contenidos propios de diferentes disciplinas en los procesos de creación artística estableciendo conexiones entre multiplicidad de saberes.
3.2. Integrar temáticas de relevancia social, personal y ética en las creaciones propias vinculando las propias producciones creativas con los retos del presente.
3.3. Diseñar cada una de las fases del proceso creativo de manera coherente a su intención comunicativa, detectando las necesidades del entorno y optimizando los recursos disponibles.
3.4. Participar en procesos colectivos de creación artística, implicándose en las distintas fases de trabajo y asumiendo de manera proactiva los diferentes roles y tareas asignados.

•Para la competencia específica 4. CE4.

4.1. Planificar la difusión de las diferentes producciones artísticas, seleccionando los canales más adecuados para su exposición según las características del proyecto e implicando a la comunidad educativa.
4.2. Utilizar la normativa vigente en el uso de recursos TIC y entornos virtuales para la difusión de los proyectos, promoviendo una identidad digital respetuosa.

4.3. Evaluar el producto final, justificando las decisiones tomadas en el proceso de trabajo y recibiendo con apertura las opiniones ajenas y las propuestas de mejora.
4.4. Promover la participación en la vida cultural difundiendo las producciones artísticas propias y estableciendo relaciones con centros de producción cultural del entorno.

•Para la competencia específica 5. CE5.

5.1. Identificar los principales sectores profesionales de las artes integrando su contribución a la sociedad, la cultura y la economía.
5.2. Argumentar la importancia de la diversidad y la sostenibilidad cultural en el desarrollo de la identidad individual y colectiva.
5.3. Valorar la diversidad.

4. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA Y REGISTRO DE LA INFORMACIÓN (DOCUMENTACIÓN)

Se usarán en cada evaluación como mínimo, los siguientes instrumentos:

- I_1. Portfolio de la materia (apuntes, dibujos, experiencias vinculadas)
- I_2. Trabajos en equipo, proyectos de investigación o monográficos
- I_3. Láminas o trabajos individuales.
- I_4. Observación directa en el aula.

En la siguiente tabla se indican los criterios que se van a valorar con cada instrumento a cada estudiante:

	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5
I_1	1.3+1.4 (20%)	2.1 (20%)	3.3 (20%)	4.3 (20%)	5.1 (20%)
I_2	1.1+1.2+1.3 (20%)	2.2 (20%)	3.1+3.2+3.3+3.4 (20%)	4.1+4.2+4.4 (20%)	5.1+5.2+5.3 (20%)
I_3	1.1+1.2+1.3 (45%)	2.1+2.2 (45%)	3.2+3.3 (45%)	4.2 (45%)	5.3 (45%)
I_4	1.4 (15%)	2.3 (15%)	3.4 (15%)	4.3+4.4 (15%)	5.2+5.3 (15%)

En cada instrumento se obtendrá una valoración con nivel alto, medio, bajo o no conseguido DE CADA COMPETENCIA INVOLUCRADA aplicando los criterios. Finalmente se indicará el estado de cada competencia.
En términos generales, cada competencia se valorá en base a la ponderación que se aprecia en la tabla para los diferentes instrumentos de evaluación.

Por ejemplo:

	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5
Valoración	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto

(Se puede obtener: grados ALTO, MEDIO, BAJO, NO ADQUIRIDA en grado suficiente)

CALIFICACIÓN GLOBAL. Nota global proporcionada a la familia

La valoración global de cada competencia no se detalla a la familia a la que se proporcionará una calificación GLOBAL de la materia, junto a comentarios sobre la evaluación de las competencias. Esta calificación se obtendrá en base al grado alcanzado en las diferentes competencias específicas de la asignatura en la forma:

•**Excelente (EX):** Todas las competencias evaluada al nivel alto, el profesor graduará a efectos informativos con un 10. Si al menos 4 de las 5 competencias alcanzan el valor ALTO y una MEDIO, se graduará como 9.
•**Notable (NT):** Todas las competencias evaluadas con al menos un nivel MEDIO. El profesor graduará a efectos informativos entre un 7 y un 8.
•**Bien (BN):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo una a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 6.
•**Suficiente (SU):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo dos a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 5.
•**Insuficiente (IN):** Con 3 o más competencias a nivel BAJO, el profesor graduará a efectos informativos entre 0 y 4 puntos.

Cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

Recuperación: Se entregarán las actividades realizadas durante el curso u otras similares propuestas por el departamento, adecuando los contenidos a su nivel.

IES SEDAVÍ

Departamento
de Dibujo

EXTRACTO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 1º BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO I

DEPARTAMENTO DIBUJO

CURSO 2025-26

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I
1º BACHILLERATO - CURSO 2025-26

Actualmente se está aplicando la ley educativa LOMLOE, lo que supone que se busca no solo aprender unos saberes, sino desarrollar la habilidad de usarlos en contextos diversos, de una manera más funcional. Por ello el foco se centra en conseguir lo que tradicionalmente se venía consiguiendo pero potenciando este enfoque.

El dibujo técnico es un medio de expresión primordial en el desarrollo de procesos de investigación científica, de proyectos tecnológicos y de creación de un producto industrial o artístico. Formaliza o visualiza lo que se está diseñando o descubriendo, proporcionando desde una primera concreción de posibles soluciones, hasta la última fase del desarrollo, en que se presentan los resultados en planos normalizados, garantizando una interpretación objetiva y precisa. Es un lenguaje indispensable para todas aquellas personas que se relacionen técnicamente a cualquier nivel y quieran convertir su trabajo en una actividad creadora.

A lo largo de los dos cursos de bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

1. LAS COMPETENCIAS DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I DE 1º BACHILLERATO

El Dibujo Técnico de 1º bachillerato contribuye a lograr las competencias clave de bachillerato mediante estas competencias específicas adecuadas a la asignatura.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE DIBUJO TÉCNICO I DE 1º BACHILLERATO
CE1. Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.
CE2. Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, utilizando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.
CE3. Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, valorando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.
CE4. Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.
CE5. Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

En el documento completo de la programación se precisa lo que se considera un nivel de logro alto, medio y bajo (remitimos a la misma para un mayor detalle).

2. CONTENIDOS DE DIBUJO TÉCNICO I QUE SE TRABAJARÁN DURANTE EL CURSO.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA
1.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico
1.2. Construcciones geométricas
BLOQUE 2. GEOMETRÍA PROYECTIVA Y NORMALIZACIÓN. SISTEMAS CAD.
2.1. Sistemas de representación
2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos

Para un conocimiento pormenorizado de los saberes estudiados se remite a la programación completa que recoge tanto lo dispuesto en la normativa como el ajuste realizado en el Departamento (concreción de currículum).
En la primera evaluación se trabajarán los contenidos del bloque 1 En la segunda evaluación se trabajará el bloque 2.1. En la tercera evaluación se trabajará el bloque 2.2. al completo.

3. VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE

A continuación se exponen los criterios mediante los cuales se va a valorar el logro de las competencias por parte del estudiante. Conviene entender que lo que se solicita al estudiante se corresponde con lo que se trabaja en el curso con actividad en el aula y fuera de ella, de forma individual o grupal según el caso, sobre los bloques que se han señalado en el apartado anterior.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA

Para valorar el progreso del estudiante en cada competencia se aplicarán los criterios siguientes a los diversos instrumentos de evaluación que se detallarán posteriormente (pruebas escritas, láminas de dibujo, actividad en el aula,etc). Es necesario entender que la valoración de estos criterios se realiza siempre en paralelo al trabajo sobre los saberes básicos.

- **Para la competencia específica 1. CE1.**

1.1. Relacionar las matemáticas y el dibujo geométrico, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería u otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia.
1.2. Identificar estructuras geométricas básicas a partir de referentes arquitectónicos de nuestro patrimonio monumental.
1.3. Manejar correctamente los principales instrumentos de dibujo técnico, distinguiendo su función y terminología específica.
1.4. Comparar la presencia del dibujo geométrico en distintas culturas y relacionarlo con el contexto social, desde una perspectiva de género entre otras.

- **Para la competencia específica 2. CE2.**

2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
2.3. Resolver con precisión ejercicios de tangencias, mediante técnicas gráficas y digitales.
2.4.Construir curvas técnicas ligadas al concepto de tangencia, con precisión en los distintos enlaces.

- **Para la competencia específica 3. CE3.**

3.1. Representar elementos básicos en el espacio, mediante sistema diédrico, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.
3.2. Solucionar problemas de intersección, paralelismo, perpendicularidad y distancias en sistema diédrico.
3.3. Definir elementos y figuras planas en sistema axonométrico y cónico, valorando su importancia como métodos de representación espacial.
3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
3.5. Valorar el rigor gráfico de las representaciones y las aplicaciones digitales basadas en sistemas de representación.

- **Para la competencia específica 4. CE4.**

4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.
4.3. Apreciar la limpieza y claridad de los trazados, respetando las vistas mínimas necesarias.

- **Para la competencia específica 5. CE5.**

5.1. Crear figuras planas mediante programas informáticos de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
5.2. Representar digitalmente sólidos tridimensionales mediante herramientas digitales 3D básicas.
5.3 Diseñar piezas buscando la limpieza y claridad de formas, utilizando las herramientas CAD más adecuadas.

4. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA Y REGISTRO DE LA INFORMACIÓN (DOCUMENTACIÓN)

Se usarán en cada evaluación como mínimo, los siguientes instrumentos:

- **I_1.** Portfolio de la materia (apuntes, dibujos, experiencias vinculadas)
- **I_2.** Trabajos en equipo o proyectos.
- **I_3.** Láminas o trabajos individuales.
- **I_4.** Pruebas individuales objetivas.
- **I_5.** Observación directa en el aula.

En la siguiente tabla se indican los criterios que se van a valorar con cada instrumento a cada estudiante:

	CE1 **Val %**	**CE2** **Val %**	**CE3** **Val %**	**CE4** **Val %**	**CE5** **Val %**
I_1	1.1+1.3 (5%)	2.1+2.2+ 2.3+2.4 (5%)	3.1+3.2+ 3.3+3.4 (5%)	4.2 (5%)	
I_2	1.1+1.2+1.4 (5%)	2.1 (5%)	3.1+3.2+3.3 (5%)	4.1 (5%)	5.1+5.2+5.3 (40%)
I_3	1.1+1.3 (5%)	2.1+2.2+ 2.3+2.4 (5%)	3.1+3.2+ 3.3+3.5 (5%)	4.1+4.2+4.3 (5%)	5.1+5.2+5.3 (40%)
I_4	1.3+1.3 (80%)	2.1+2.2+ 2.3+2.4 (80%)	3.1+3.2+ 3.3+3.5 (80%)	4.1+4.2+4.3 (80%)	
I_5	1.2+1.3+1.4 (5%)	2.3 (5%)	3.5 (5%)	4.3 (5%)	5.1+5.2+5.3 (20%)

En cada instrumento se obtendrá una valoración con nivel alto, medio o bajo o no conseguido DE CADA COMPETENCIA INVOLUCRADA aplicando los criterios. Finalmente se indicará el estado de cada competencia.

En términos generales, cada competencia se valorá en base a la ponderación que se aprecia en la tabla para los diferentes instrumentos de evaluación. Una competencia se considerará obtenida en un grado ALTO, MEDIO, BAJO O NO ADQUIRIDO.

Por ejemplo:

	CE1	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**
Valoración	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto

(Se puede obtener: grados ALTO, MEDIO, BAJO, NO ADQUIRIDA en grado suficiente)

CALIFICACIÓN GLOBAL. Nota global proporcionada a la familia

La valoración global de cada competencia no se detalla a la familia a la que se proporcionará una calificación GLOBAL de la materia, junto a comentarios sobre la evaluación de las competencias. Esta calificación se obtendrá en base al grado alcanzado en las diferentes competencias específicas de la asignatura en la forma:

- **Excelente (EX):** Todas las competencias evaluada al nivel alto, el profesor graduará a efectos informativos con un 10. Si al menos 4 de las 5 competencias alcanzan el valor ALTO y una MEDIO, se graduará como 9.
- **Notable (NT):** Todas las competencias evaluadas con al menos un nivel MEDIO. El profesor graduará a efectos informativos entre un 7 y un 8.
- **Bien (BN):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo una a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 6.
- **Suficiente (SU):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo dos a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 5.
- **Insuficiente (IN):** Con 3 o más competencias a nivel BAJO, el profesor graduará a efectos informativos entre 0 y 4 puntos.

Cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

Recuperación: Se entregarán las actividades realizadas durante el curso u otras similares más una prueba objetiva propuesta por el departamento, adecuando los contenidos a su nivel.

Una calificación de insuficiente (IN) a final de curso supondrá presentarse a la convocatoria extraordinaria de 1º de bachillerato de final de curso.

IES SEDAVÍ

Departamento
de Dibujo

EXTRACTO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2º BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO II

DEPARTAMENTO DIBUJO

CURSO 2025-26

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II
2º BACHILLERATO - CURSO 2025-26

Actualmente se está aplicando la ley educativa LOMLOE, lo que supone que se busca no solo aprender unos saberes, sino desarrollar la habilidad de usarlos en contextos diversos, de una manera más funcional. Por ello el foco se centra en conseguir lo que tradicionalmente se venía consiguiendo pero potenciando este enfoque.

En nuestra materia, la nueva prueba de acceso a la selectividad (PAU) no está bien definida por lo que pudieran ser necesarios algunos ajustes respecto a lo que se indica en este documento.

La materia Dibujo Técnico II desarrolla un conjunto de competencias específicas que buscan que el alumnado sea capaz de apreciar y analizar obras de arquitectura, diseño e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador (CAD).

1. LAS COMPETENCIAS DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO II DE 2º BACHILLERATO

El Dibujo Técnico II de 2º bachillerato contribuye a lograr las competencias clave de bachillerato mediante estas competencias específicas adecuadas a la asignatura.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE DIBUJO TÉCNICO II DE 2º BACHILLERATO
CE1. Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.
CE2. Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, utilizando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.
CE3. Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, valorando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.
CE4. Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.
CE5. Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

En el documento completo de la programación se precisa lo que se considera un nivel de logro alto, medio y bajo (remitimos a la misma para un mayor detalle).

2. CONTENIDOS DE DIBUJO TÉCNICO II QUE SE TRABAJARÁN DURANTE EL CURSO.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA
1.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico
1.2. Construcciones geométricas
BLOQUE 2. GEOMETRÍA PROYECTIVA Y NORMALIZACIÓN. SISTEMAS CAD.
2.1. Sistemas de representación
2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos

Para un conocimiento pormenorizado de los saberes estudiados se remite a la programación completa que recoge tanto lo dispuesto en la normativa como el ajuste realizado en el Departamento (concreción de currículum).
En la primera evaluación se trabajarán los contenidos del bloque 1 En la segunda evaluación se trabajará el bloque 2.1. En la tercera evaluación se trabajará el bloque 2.2. al completo.

3. VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE

A continuación se exponen los criterios mediante los cuales se va a valorar el logro de las competencias por parte del estudiante. Conviene entender que lo que se solicita al estudiante se corresponde con lo que se trabaja en el curso con actividad en el aula y fuera de ella, de forma individual o grupal según el caso, sobre los bloques que se han señalado en el apartado anterior.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE DIBUJO TÉCNICO II

Para valorar el progreso del estudiante en cada competencia se aplicarán los criterios siguientes a los diversos instrumentos de evaluación que se detallarán posteriormente (pruebas escritas, láminas de dibujo, actividad en el aula,etc). Es necesario entender que la valoración de estos criterios se realiza siempre en paralelo al trabajo sobre los saberes básicos.

- **Para la competencia específica 1. CE1.**

1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado.
1.2. Identificar y recrear construcciones geométricas en piezas industriales de nuestro entorno, valorando la aplicación práctica del dibujo técnico.
1.3. Comparar instrumentos, material y terminología de dibujo técnico con herramientas de software digital de diseño.

- **Para la competencia específica 2. CE2.**

2.1. Resolver figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
2.2. Construir polígonos con equivalencia de áreas, aplicando proporcionalidad y valorando la claridad y limpieza de los dibujos.
2.3. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión, valorando la precisión del trazado gráfico y digital.
2.4. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción con y sin herramientas digitales.

- **Para la competencia específica 3. CE3.**

3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, obteniendo verdaderas magnitudes.
3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, así como secciones planas en los mismos.
3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, utilizando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos de arquitectura o topografía mediante el sistema de planos acotados.
3.5. Valorar el rigor gráfico de las representaciones y la recreación digital de sólidos.

- **Para la competencia específica 4. CE4.**

4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos de despieces y planos de conjunto, según normativa UNE e ISO.
4.2. Emplear croquis para el estudio de cortes, secciones y roturas en el diseño de piezas industriales.
4.3. Valorar la limpieza, claridad y resolución del delineado normalizado.

- **Para la competencia específica 5. CE5.**

5.1. Representar objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.
5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.
5.3. Diseñar digitalmente conjuntos mecánicos cuidando la presentación, claridad y simplicidad del producto final, junto a la documentación técnica necesaria.

4. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA Y REGISTRO DE LA INFORMACIÓN (DOCUMENTACIÓN)

Se usarán en cada evaluación como mínimo, los siguientes instrumentos:

- **I_1.** Portfolio de la materia (apuntes, dibujos, experiencias vinculadas)
- **I_2.** Trabajos en equipo o proyectos.
- **I_3.** Láminas o trabajos individuales.
- **I_4.** Pruebas individuales objetivas.
- **I_5.** Observación directa en el aula.

En la siguiente tabla se indican los criterios que se van a valorar con cada instrumento a cada estudiante:

	CE1	**Val %**	**CE2**	**Val %**	**CE3**	**Val %**	**CE4**	**Val %**	**CE5**	**Val %**
I_1	1.2+1.3	(5%)	2.1+2.2+ 2.3+2.4	(5%)	3.1+3.2+ 3.3+3.4	(5%)	4.2+4.3	(5%)		
I_2	1.1+1.2	(5%)	2.1	(5%)	3.1+3.2+ 3.3+3.5	(5%)	4.1	(5%)	5.1+5.2+5.3	(50%)
I_3	1.2+1.3	(5%)	2.1+2.2+ 2.3+2.4	(5%)	3.1+3.2+ 3.3+3.5	(5%)	4.1+4.2+4.3	(5%)		
I_4	1.2	(80%)	2.1+2.2+ 2.3+2.4	(80%)	3.1+3.2+ 3.3+3.5	(80%)	4.1+4.2+4.3	(80%)		
I_5	1.3	(5%)	2.1+2.2+ 2.3+2.4	(5%)	3.5	(5%)	4.3	(5%)	5.1+5.2+5.3	(50%)

En cada instrumento se obtendrá una valoración con nivel alto, medio o bajo o no conseguido DE CADA COMPETENCIA INVOLUCRADA aplicando los criterios. Finalmente se indicará el estado de cada competencia.

En términos generales, cada competencia se valorá en base a la ponderación que se aprecia en la tabla para los diferentes instrumentos de evaluación. Una competencia se considerará obtenida en un grado ALTO, MEDIO, BAJO O NO ADQUIRIDO.

Por ejemplo:

	CE1	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**
Valoración	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto

(Se pueden obtener: grados ALTO, MEDIO, BAJO, NO ADQUIRIDA en grado suficiente)

CALIFICACIÓN GLOBAL. Nota global proporcionada a la familia

La valoración global de cada competencia no se detalla a la familia a la que se proporcionará una calificación GLOBAL de la materia, junto a comentarios sobre la evaluación de las competencias. Esta calificación se obtendrá en base al grado alcanzado en las diferentes competencias específicas de la asignatura en la forma:

- **Excelente (EX):** Todas las competencias evaluada al nivel alto, el profesor graduará a efectos informativos con un 10. Si al menos 4 de las 5 competencias alcanzan el valor ALTO y una MEDIO, se graduará como 9.
- **Notable (NT):** Todas las competencias evaluadas con al menos un nivel MEDIO. El profesor graduará a efectos informativos entre un 7 y un 8.
- **Bien (BN):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo una a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 6.
- **Suficiente (SU):** Todas las competencias alcanzan el nivel MEDIO, admitiendo dos a nivel BAJO. El profesor graduará a efectos informativos con un 5.
- **Insuficiente (IN):** Con 3 o más competencias a nivel BAJO, el profesor graduará a efectos informativos entre 0 y 4 puntos.

Cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

Recuperación: Se entregarán las actividades realizadas durante el curso u otras similares más una prueba objetiva propuesta por el departamento, adecuando los contenidos a su nivel.

Una calificación de insuficiente (IN) a final de curso supondrá presentarse a la convocatoria extraordinaria de 2º de bachillerato de final de curso.