

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso\_ 2025 / 2026

Módulo\_ Aplicaciones informáticas

Profesor/a\_ Gregorio López Serrano / Eduardo Tolosa Navalón

Departamento\_ Comunicación gráfica y audiovisual

### ÍNDICE

1. **Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
2. **Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
3. **Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
4. **Actividades complementarias**
5. **Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
6. **Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

## 1. Introducción

El módulo que ocupa esta programación deviene del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y del Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Aplicaciones informáticas	81	-	3	4

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es más heterogéneo que el que puede encontrarse en el Bachillerato de Artes: accede desde el mismo Bachillerato de Artes, desde otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante pruebas de acceso, tanto general de madurez como específica. Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detecta en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo de un ciclo formativo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

Durante este curso se trabajará fundamentalmente con cinco aplicaciones informáticas que resultan fundamentales de forma generalizada en el mundo de la animación:

- **Premiere**, para la edición de vídeo
- **After effects**, programa de edición y postproducción de vídeo
- **Illustrator** (impartido en Medios informáticos de 1º), en combinación con After effects
- **Photoshop** (impartido en Medios informáticos de 1º), en combinación con After effects
- **InDesign**, para la maquetación de las memorias y la creación de la biblia de ventas

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo Aplicaciones Informáticas se realiza según la siguiente distribución:

#### Grupo A

Horas semanales	3 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	3ª hora (10:05-11:00)	PC2
Jueves	5ª y 6ª hora (12:25-14:15)	PC2

#### Grupo B

Horas semanales	3 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Martes	5ª y 6ª hora (12:25-14:15)	PC1
Viernes	4ª hora (11:30-12:25)	PC2

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	18 diciembre
Primera evaluación final ordinaria	22 abril
Segunda evaluación final ordinaria	15 junio

## 2. Metodología didáctica

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Debido a la gran cantidad de alumnado se requiere un desdoble del grupo. Cada grupo del módulo de Aplicaciones informáticas se imparte en 3 horas semanales, divididas en dos bloques 2+1. Se propuso impartir en un único bloque de 3 horas, para intentar optimizar el tiempo de impartición, ya que en una distribución horaria de 2+1 horas y al tratarse de un módulo práctico y de trabajo con ordenadores el bloque horario de una sola hora resulta manifiestamente insuficiente.

El módulo se imparte en las aulas PC1 y PC2, dotadas de equipos informáticos suficientes para poder trabajar con fluidez los contenidos desarrollados en el módulo.

## 2.2 Materiales y recursos didácticos

Sobre los recursos materiales, es necesario que el alumnado asista a clase con un ratón y un pen drive, a ser posible 3.0 para una mayor velocidad en la transferencia de datos. El resto del material necesario para el desarrollo del curso será el ordenador de sobremesa del que los alumnos disponen en el aula. Igualmente, si algún alumno prefiere trabajar con su ordenador portátil podrá hacerlo.

En el centro llevamos años trabajando la propuesta de ejercicios y entrega de actividades con plataformas online y de almacenamiento, priorizando el uso de Google Drive y Google Classroom, que permiten entre otras cosas el almacenamiento ilimitado en su nube.

Así, prácticamente toda la actividad docente online se ha trasladado a esta plataforma de Google.

De este modo, la plataforma Classroom sirve para comunicación, repositorio de contenidos y gestión de tareas (propuesta, entrega, corrección y calificación individualizada a través de rúbricas).

## 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

### Objetivos:

- Conocer herramientas informáticas profesionales para la creación de animación 2D y 3D.
- Emplear herramientas informáticas profesionales para la creación y edición vídeo.
- Poseer los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.

### Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- Utilizar correctamente herramientas informáticas para la creación de animación 2D y 3D.
- Manejar correctamente herramientas informáticas para la creación y edición vídeo.
- Demostrar los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.
- Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.
- Usar correctamente los espacios de trabajo y equipos.
- 

### Contenidos:

- Herramientas informáticas profesionales para la creación de animación 2D y 3D.
- Herramientas informáticas profesionales para la creación y edición vídeo.
- Dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.

Los contenidos establecidos en el *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha*, tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y

temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1</b> Herramientas informáticas profesionales para la creación y edición vídeo. Repaso a Adobe Premiere.	
<b>Objetivos</b> Reforzar los conocimientos de edición de video con Adobe Premiere adquiridos en 1º. Compatibilidades con After Effects.	<b>Criterios de evaluación</b> Manejar correctamente herramientas informáticas para la creación y edición vídeo.  Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.
<b>Contenido 2</b> Introducción a After effects. Entorno de trabajo y herramientas básicas.	
<b>Objetivos</b> Emplear herramientas informáticas profesionales para la creación y edición vídeo.	<b>Criterios de evaluación</b> Utilizar correctamente herramientas informáticas para la creación de animación 2D y 3D.  Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.
<b>Contenido 3</b> Repaso Adobe Illustrator	
<b>Objetivos</b> Trabajo con Adobe Illustrator. Compatibilidades con After Effects	<b>Criterios de evaluación</b> Demostrar los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.  Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.
<b>Contenido 4</b> Trabajo en la nube. Entornos de trabajo. Higiene digital.	

<b>Objetivos</b>  Utilizar recursos de búsqueda de información, almacenamiento y gestión en la web y en la nube de forma correcta y segura.	<b>Criterios de evaluación</b>  Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.  Usar correctamente los espacios de trabajo y equipos.
<b>Contenido 5</b>  Formatos digitales. Compatibilidades e incompatibilidades.	
<b>Objetivos</b>  Conocer los diferentes sistemas informáticos en cuanto a su utilización en el entorno de la animación	<b>Criterios de evaluación</b>  Demostrar los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.  Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.  Usar correctamente los espacios de trabajo y equipos.
<b>Contenido 6</b>  Dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc. (transversal con los módulos Técnicas de animación y Medios informáticos).	
<b>Objetivos</b>  Poseer los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.	<b>Criterios de evaluación</b>  Demostrar los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.  Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.
<b>Contenido 7</b>  After effects. Herramientas avanzadas.	
<b>Objetivos</b>  Conocer herramientas informáticas profesionales para la creación de animación 2D y 3D.	<b>Criterios de evaluación</b>  Utilizar correctamente herramientas informáticas para la creación de animación 2D y 3D.  Manejar correctamente herramientas informáticas para la creación y edición vídeo.  Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.

<b>Contenido 8</b>	
Introducción a InDesign. PDFs interactivos	
<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
Crear presentaciones y portfolios digitales	<p>Manejar correctamente herramientas informáticas para la creación y edición vídeo.</p> <p>Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.</p> <p>Usar correctamente los espacios de trabajo y equipos.</p>

Cronograma			
Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.			
Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.			
Cronograma Aplicaciones informáticas 2ºANI			
Septiembre	Contenido 1 - Contenido 2		
Octubre	Contenido 2		
Noviembre	Contenido 2 - Contenido 3		
Diciembre	Contenido 4		NAVIDAD
Enero	NAVIDAD	Contenido 5 - Contenido 6	
Febrero	Contenido 7		
Marzo	Contenido 7		
Abril	Contenido 8	SEMANA SANTA	
Mayo			
Junio			
Evaluación parcial			
Herramientas informáticas profesionales para la creación y edición vídeo. Repaso a Adobe Premiere.			
Introducción a After effects. Entorno de trabajo y herramientas básicas.			
Dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc. (transversal con los módulos Técnicas de animación y Medios informáticos).			
Trabajo en la nube. Entornos de trabajo. Higiene digital			



<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>
Formatos digitales. Compatibilidades e incompatibilidades.
Repaso Adobe Illustrator
After effects. Herramientas avanzadas.
Introducción a InDesign. PDFs interactivos

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación						
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación			
			Observación directa	Prueba objetiva	Actividades de aula	
Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.						
1. Utilizar correctamente herramientas informáticas para la creación de animación 2D y 3D.						
Indicadores	Selecciona y utiliza adecuadamente software específico de animación 2D y 3D	M	X		X	
	Emplea correctamente las herramientas básicas de modelado, texturizado y animación.	M		X	X	
	Gestiona archivos, capas y escenas con orden y coherencia.				X	
2. Manejar correctamente herramientas informáticas para la creación y edición vídeo.						
Indicadores	Utiliza software de edición de vídeo (Premiere, After Effects, etc.) de forma adecuada al proyecto.	M		X	X	
	Aplica transiciones, efectos y correcciones de color con criterio técnico y estético.			X	X	
	Sincroniza correctamente imagen, sonido y efectos.			X	X	
	Exporta los vídeos en los formatos y configuraciones adecuados según el destino.			X	X	
	Mantiene una estructura de trabajo organizada.		X	X	X	

3. Demostrar los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.					
I n	Configura y calibra correctamente los dispositivos de entrada y salida (escáner, tableta, impresora, monitor).		X		X
	Utiliza con destreza la tableta gráfica en procesos de dibujo, retoque o animación.				X
	Digitaliza correctamente materiales analógicos mediante escáner u otros medios.				X
4. Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.					
I n	Investiga nuevas herramientas y actualizaciones del sector de la animación digital.		X	X	X
	Compara las ventajas y limitaciones de distintos programas o flujos de trabajo.		X		X
	Argumenta con criterio técnico y artístico la elección del software o hardware en cada proyecto.				X
5. Usar correctamente los espacios de trabajo y equipos.					
I n	Mantiene el orden y la limpieza en su puesto de trabajo.	M	X		
	Configura correctamente el espacio de trabajo digital según las necesidades del proyecto.	M	X	X	X
	Respeto los turnos y las normas de uso compartido de equipos y materiales.		X		

### 3.2 Criterios de calificación

En los procesos de evaluación, el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.

Se precisa una calificación igual o superior a 5 tanto en las actividades como en las pruebas objetivas para superar la evaluación.

El resultado de la evaluación resultará de la ponderación de las actividades desarrolladas a lo largo del curso, las cuales tienen una ponderación del 40% en las rúbricas para su evaluación, unido a la observación directa y continuada junto a actividades desarrolladas en clase, con una ponderación el 20% en las rúbricas, y a las pruebas objetivas teóricas y prácticas, con una ponderación del 40% en las rúbricas para su evaluación.

Será obligatorio desarrollar las actividades de observación directa en las horas de clase que se destinen a ello. Las actividades no desarrolladas en el plazo establecido no serán calificadas ni valoradas.

Cuando un alumno falte, justificada o injustificadamente, el profesor podrá requerir la realización de un trabajo práctico correspondiente a los contenidos impartidos durante su ausencia. La no entrega de dicha práctica se calificará como no superada. La justificación por un facultativo deberá ser mostrada con un máximo de dos días desde la fecha de reincorporación del alumno, quedando como injustificada en caso de no cumplimiento de dichos plazos. Ya entonces, en el caso de que el alumno justifique la falta, tendrá la posibilidad de entregar la actividad en un plazo máximo de dos días naturales desde la fecha de la justificación.

Cualquier copia o plagio en las actividades, sea cual fuere el momento de su detección, supondrá el suspenso de la evaluación de todos los alumnos implicados hasta la siguiente convocatoria.

Los alumnos cuyas faltas de asistencia injustificadas superen el 20% o la suma de faltas de asistencia justificadas e injustificadas superen dicho 20% de las horas asignadas al módulo, podrán perder el derecho a la evaluación continua.

Los alumnos que hayan perdido la evaluación continua deberán desarrollar todas las actividades desarrolladas durante el curso además de una actividad que englobe todos los contenidos vistos durante el mismo, la cual será propuesta por el profesorado en el debido momento. También queda a potestad el profesorado tanto la obligatoriedad de desarrollar un examen práctico diferente al de los alumnos que han asistido regularmente y que recoja todos los contenidos vistos durante el curso como el solicitar la entrega de las actividades pendientes llevadas a cabo durante el curso.

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

La comunicación con el alumnado siempre ha sido una constante a través de todos los medios al alcance disponibles, con disponibilidad permanente para la resolución de dudas o cualquier tema relacionado con los contenidos del módulo.

Durante este curso, el alumnado está en constantemente en comunicación con los profesores y en conocimiento de sus calificaciones gracias a la posibilidad de calificación individualizada que se establece a través del Classroom.

Se utilizará Educamos como canal oficial de información relacionado con aspectos estrictamente académicos.

### 3.4 Criterios de recuperación

Aquellos alumnos que hayan suspendido la primera evaluación ordinaria final deberán presentarse a la segunda evaluación final ordinaria, que consistirá en la entrega de todas las actividades pendientes realizadas durante el curso y la realización de una prueba objetiva de tipo práctico. Esta prueba práctica podrá ir acompañada de otra de carácter teórico si el profesor lo estima oportuno.

Los alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua realizarán un examen final teórico y/o práctico del total de la materia, que podrá ser diferente al de los alumnos que han asistido regularmente. En este caso particular será potestad del profesor el solicitar la entrega de todas las actividades realizadas durante el curso.

Los alumnos que hayan suspendido la 1ª evaluación ordinaria podrán recuperar el módulo presentándose a la prueba objetiva de la 2ª evaluación ordinaria, ya que los contenidos de la 1ª se extienden y se desarrollan durante la 2ª.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No procede.

## 4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Las que se vayan proponiendo desde el departamento y en las sesiones de coordinación del módulo			

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

Como medidas desprendidas del artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) que establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas, se recoge que:

- El alumnado con necesidades específicas tendrá derecho a las adaptaciones necesarias en los medios y procedimientos de evaluación con el fin de garantizar su accesibilidad a las pruebas y una evaluación adecuada a sus características.
- A fin de prever con suficiente antelación las adaptaciones precisas, el alumnado afectado deberá solicitarlo al inicio de curso y acreditar fehacientemente dicha condición.

- La jefatura de estudios, a propuesta del profesorado encargado de la evaluación, aprobará las adaptaciones específicas en cada caso, entre las que se contempla incrementar la duración de las pruebas. En todo caso, la causa alegada y la medida adoptada deberán guardar una relación directa y proporcionada.
- Con carácter general, la autorización de adaptaciones no podrá implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

Como medidas que se desprenden del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018), se establece que para alumnos con necesidades especiales se tendrá especial cuidado en el trato y se seguirán determinadas consideraciones y estrategias de enseñanza aprendizaje dentro de la clase, como son aceptarlo como uno más del grupo sin mimarlo ni sobreprotegerlo de forma diferente a sus compañeros, ayudarle a descubrir y alentar sus actitudes especiales dentro de la materia que se imparte, asegurarse de que el alumno ha entendido las explicaciones, las tareas o las preguntas que se le hagan, el uso de una metodología que se adapte a sus condiciones, como puede el uso de las ayudas posibles (teóricas, visuales, afectivas, de refuerzo,...), situar al alumno dentro de la clase en una posición que facilite su aprendizaje, hacer un seguimiento más detallado de su comprensión de las explicaciones, procurar mantener un nivel alto de motivación, valorar el esfuerzo y no sólo el resultado. Además, se podrán adaptar los tiempos, espacios o recursos en función de las necesidades educativas, sin menoscabar la superación de los contenidos mínimos exigidos.

## 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

### Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje

El proceso de evaluación del aprendizaje del alumnado se desarrollará de forma continua, sistemática y orientadora, de acuerdo con los criterios de evaluación y resultados de aprendizaje definidos en el currículo oficial del módulo.

Se aplicarán distintos instrumentos y técnicas de recogida de información, tales como:

Observación directa y sistemática de la participación, la actitud y la evolución del trabajo del alumnado.

Valoración de los proyectos, prácticas y ejercicios realizados durante el curso, atendiendo a su creatividad, rigor técnico y adecuación a los objetivos del módulo.

Autoevaluación y coevaluación como herramientas de reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Revisión de portafolios, diarios de trabajo y memorias de proyecto, que permitan valorar el progreso competencial de forma integral.

El análisis de los resultados permitirá realizar ajustes en la metodología, temporalización y recursos didácticos, garantizando así la atención a la diversidad del alumnado y la consecución de los objetivos establecidos.

### **Evaluación de la práctica docente**

De acuerdo con lo previsto en la Orden 129/2022, la evaluación de la práctica docente constituye un proceso de reflexión profesional orientado a la mejora continua de la enseñanza.

Esta evaluación se desarrollará atendiendo a los siguientes ámbitos:

- Adecuación de la programación didáctica a las necesidades reales del grupo y al cumplimiento de los objetivos curriculares.
- Eficacia de la metodología empleada, de las estrategias de motivación y de los recursos técnicos y materiales.
- Coherencia entre los criterios de evaluación y los procedimientos aplicados.
- Coordinación con el resto del equipo docente, especialmente en el desarrollo de proyectos intermodulares y en la evaluación global del ciclo.

Los principales instrumentos de evaluación serán:

- Autoevaluación del profesorado, mediante la elaboración de un informe reflexivo al término de cada trimestre.
- Revisión colegiada de la programación, en las sesiones de coordinación del equipo docente.
- Cuestionarios y valoraciones del alumnado, centrados en la utilidad, claridad y adecuación de las actividades formativas.
- Análisis de resultados académicos, comparando la evolución respecto a cursos anteriores.


La evaluación de la práctica docente se llevará a cabo de forma paralela al curso, culminando en una memoria final de módulo, donde se reflejarán los logros, las dificultades detectadas y las propuestas de mejora para el siguiente ejercicio.

Dichas conclusiones se incorporarán al plan anual de mejora del centro, conforme a lo dispuesto en la Orden 129/2022.

*Albacete, a 17 de octubre de 2025*



*Fdo.: Gregorio López Serrano*



*Fdo.: Eduardo Tolosa Navalón*

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

#### Curso 2025-26

**Curso\_ 1º y 2º**

**Módulo\_ Dibujo aplicado a la animación**

**Profesora\_ Manuela Martínez Romero**

**Departamento\_ Comunicación Gráfica y Audiovisual**

#### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**



## Normativa

- | Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).
- | Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).
- | Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).
- | Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

## 1. Introducción

La programación de aula, presentada en este documento es el último de los documentos programáticos, que vincula de forma directa el transcurso del año académico en curso con las intenciones prácticas. Se plantea como propuesta tan abierta como flexible, con posibilidades de adaptación a diversas situaciones.

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Dibujo aplicado a la animación	177	3	3	9

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

Este módulo está orientado a la comprensión de imágenes producidas desde diferentes ámbitos de las artes plásticas y visuales con el fin de que el alumnado adquiera habilidades para consumir y producir imágenes de una manera consciente e intencionada.

El módulo pertenece a los estudios superiores de Animación, cuyos titulados serán capaces de realizar proyectos de animación por encargo o de manera independiente, formando parte de equipos de trabajo o de manera individual. Llevarán a cabo la planificación necesaria mediante la definición de aspectos expresivos, funcionales y técnicos en las diferentes fases

del proyecto, ajustándose a las especificaciones narrativas y técnicas determinadas, y dirigiéndose a la elaboración de productos acabados de calidad profesional, tanto en su vertiente artística como en la publicitaria y la informativa.

Desde *Dibujo aplicado a la animación* se proporcionarán los contenidos referidos a bocetaje de ideas, representación a partir de modelos estáticos y en movimiento, figura humana, facial y propuestas de estilo hasta conseguir uno propio. Se buscará la reflexión a partir del dibujo en torno a cuestiones relacionadas con su especialidad y la adquisición de destrezas gráficas.

El alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad creativa y la comunicación visual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En concreto, el alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño cuenta con gran diversidad: accede desde el Bachillerato de Artes, otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante prueba de acceso. Hay alumnos que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios o que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Ante esta diversidad, y junto al nivel que requieren unas enseñanzas de carácter profesional, la Escuela de Arte de Albacete responde con una enseñanza de calidad con el fin de preparar al alumnado para su integración en el mundo profesional.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo Técnicas de Expresión Gráfica se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	3 ( Distribución horaria 2 + 1)	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
<b>PRIMER CURSO</b>		
Lunes	De 8:15 a 9:10 horas	Dibujo 1
Martes	De 10:05 a 11:00 – De 11:30 a 12:25 horas	Dibujo 1
<b>SEGUNDO CURSO</b>		
<b>GRUPO A</b>		
Lunes	De 10:05 a 11:00 horas	Dibujo 1
Jueves	De 12:25 a 14:15 horas	Dibujo 1
<b>GRUPO B</b>		

Martes	De 12:25 a 14:15 horas	Dibujo 1
Viernes	De 11:30 a 2:25 horas	Dibujo 1

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1 er. curso	
<b>Evaluación parcial</b>	23 de enero
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	28 de mayo
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	18 de junio

2º curso	
<b>Evaluación parcial</b>	18 de diciembre
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	22 de abril
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	15 de junio

## 2. Metodología didáctica

A lo largo del curso, las clases teóricas a partir de las que se desarrollan los contenidos, se irán alternando con las clases prácticas en las que deberán aplicar los conceptos aprendidos. A través de una metodología dinámica en la que participa activamente todo el grupo, algunas propuestas serán realizadas de forma individual o colectiva, pero siempre buscando la interdisciplinariedad y fomentando la simultaneidad de aprendizajes, tanto desde los conocimientos impartidos por el/la profesor/a del aula, como en la búsqueda bibliográfica, así como la consideración y crítica de trabajos propios, tanto como el reconocimiento aportado de los compañeros del aula.

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

La actividad lectiva se desarrollará en el aula Dibujo 1. Ocasionalmente se realizarán visitas a otros espacios vinculados con el desarrollo de los objetivos.

A lo largo del curso la teoría irá apoyando las clases prácticas, en las que el alumnado aplicará los conceptos aprendidos. Se procurará una metodología dinámica en la que participe activamente todo el grupo, las propuestas serán realizadas de forma principalmente individual.

## 2.2 Materiales y recursos didácticos

Presencial:

DE LA PROFESORA: contenidos desarrollados a través de presentaciones digitales y material gráfico-plástico.

DEL/A ALUMNO/A: material gráfico-plástico y soportes adecuados.

DEL AULA: caballetes, modelos, focos, pila de lavabo con agua corriente, pila de lavado a presión para pantallas, estanterías de almacenaje para los trabajos, bases de corte.

CONTENIDOS TEÓRICOS	INFRAESTRUCTURA: ESPACIOS
<b>TEORÍA</b>  Temas desarrollados, esquemas, resúmenes, imágenes y material audiovisual.	Aula con pantalla o proyector
<b>PRÁCTICA</b>  Materiales, técnicas.	Aula de Dibujo  Espacios interiores de la Escuela de Arte y otros edificios.  Espacios exteriores: edificios, zonas con vegetación (parques, jardines)
<b>PRÁCTICA</b>  Técnicas: aplicación de materiales sobre varios soportes.	Aula de Técnicas

## 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en la normativa tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

1er. Curso	
Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1</b> Recursos para la representación del movimiento en objetos animados e inanimados.	
<b>Objetivos</b>  4. Representar gráficamente la luz y el	<b>Criterios de evaluación</b>  3. Saber representar formas, cuerpos y el

<p>movimiento.</p> <p>5. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el dibujo de animación e incorporarlas en las propias realizaciones gráficas.</p>	<p>movimiento.</p> <p>10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.</p> <p>11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.</p>
<p><b>Contenido 2</b></p> <p>El modelo estático y en movimiento. Apunte del natural</p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y la definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.</p> <p>2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.</p> <p>3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.</p> <p>4. Representar gráficamente la luz y el movimiento gráficas.</p> <p>7. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.</p> <p>2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.</p> <p>3. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.</p> <p>5. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.</p> <p>7. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.</p> <p>10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.</p> <p>11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.</p>
<p><b>Contenido 3</b></p> <p>La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces y sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera</p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica</p>

<p>de formas, la búsqueda y la definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.</p> <p>2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.</p> <p>3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.</p> <p>4. Representar gráficamente la luz y el movimiento.</p> <p>7. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.</p>	<p>de formas del entorno, ideas y conceptos.</p> <p>2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.</p> <p>3. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.</p> <p>5. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.</p> <p>7. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.</p> <p>10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.</p> <p>11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.</p>
<p><b>Contenido 4</b></p> <p>La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.</p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.</p> <p>3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.</p> <p>7. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.</p> <p>3. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.</p> <p>4. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.</p> <p>5. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.</p> <p>8. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.</p> <p>9. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo animado a la intencionalidad estilística y temática del encargo.</p> <p>10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y</p>

	<p>recursos expresivos del dibujo animado.</p> <p>11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.</p>
<b>Contenido 5</b> El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.	
<p>1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y la definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.</p> <p>2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.</p> <p>3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.</p> <p>9. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.</p> <p>10. Desarrollar pautas de estilo personales</p>	<p>1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.</p> <p>2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.</p>

<b>2º Curso</b> <b>Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido</b>	
<b>Contenido 6</b> La representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. La estructura animal. La figura humana. Expresión facial y corporal Distorsiones.	
<b>Objetivos</b> <p>1. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.</p> <p>2. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.</p> <p>10. Desarrollar pautas de estilo personal.</p>	<b>Criterios de evaluación</b> <p>2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.</p> <p>3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.</p> <p>5. Atender y saber dibujar las formas y su entorno.</p> <p>9. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo</p>



	animado a la intencionalidad estilísticas y temática del encargo.
<b>Contenido 7</b>	
<b>Recursos para la representación del movimiento en objetos animados e inanimados.</b>	
<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica.</li> <li>Desarrollar la pauta memorística y de retentiva visual.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Saber representar formas, cuerpos y el movimiento</li> <li>Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.</li> </ol>
<b>Contenido 8</b>	
<b>Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.</b>	
<b>Objetivos:</b>	<b>Criterios de evaluación:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>investigar y documentar aspectos formales referidos a distintos estilos, culturas y épocas históricas como base para las propias realizaciones gráficas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.</li> <li>Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.</li> </ol>
<b>Contenido 9</b>	
<b>Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual</b>	
<b>Objetivos:</b>	<b>Criterios de evaluación:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Utilizar adecuadamente los métodos, las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos.</li> </ol>

<b>Cronograma</b>
<p>Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.</p> <p>Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.</p>
<b>PRIMER CURSO</b>
<b>Evaluación parcial</b>



Septiembre – noviembre: El modelo estático y en movimiento. Apunte del natural. La figura humana.
Noviembre – diciembre: Recursos para la representación del movimiento en objetos animados e inanimados.
Diciembre – enero: El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>
Enero – febrero: La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.
Marzo – Abril: La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces y sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.
Mayo – junio: La figura humana.
<b>SEGUNDO CURSO</b>
<b>Evaluación parcial</b>
Septiembre – octubre: expresión facial y corporal. Distorsiones. La figura humana.
Octubre – diciembre: La estructura animal. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>
Diciembre – febrero: La representación de espacios y formas complejas. El dibujo arquitectónico.
Marzo – abril: El paisaje natural y urbano.
Mayo – junio: El paisaje natural y urbano.

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación						
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación			
Decreto 42/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Impresa, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 13 de junio de 2014)			Ejercicios prácticos en el aula	Proyectos integrados	Autoevaluación coevaluación	Presentaciones orales / investigación
1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica.						
Indicador	Aplica una metodología ordenada de trabajo					
	Domina las propiedades físicas y expresivas de los materiales de dibujo	X				

a d o r e s	Aplica criterios de composición y equilibrio visual					
	Gestiona los materiales de manera responsable y eficiente					
	Evalúa críticamente su propio proceso de trabajo					
2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.						
I n d i c a d o r e s	Analiza con precisión las proporciones, perspectivas y estructuras formales					
	Elabora bocetos de investigación previos					
	Muestra capacidad crítica para seleccionar y sintetizar la información relevante					
	Demuestra autonomía y rigor en la búsqueda y tratamiento de la información visual	X				
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.						
I n d i c a d o r e s	Identifica y comprende la dirección, intensidad y tipo de luz					
	Representa con precisión las sombras propias y proyectadas	X				
	Integra el color en función de la iluminación					
	Explora la iluminación múltiple o mixta					
	Demuestra sensibilidad estética en el tratamiento de la luz					
4. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.						
I n d	Reconoce los elementos característicos del lenguaje del dibujo animado	X				

i c a d o r e s	Interpreta y adapta modelos de dibujo animado de distintas escuelas o estilos					
	Utiliza correctamente la línea, el gesto y la deformación					
	Demuestra comprensión del carácter y la personalidad de los personajes					
	Experimenta con diferentes estilos gráficos					
5. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.						
I n d i c a d o r e s	Utiliza el cuaderno de apuntes como herramienta de investigación visual	X				
	Representa gráficamente las ideas de forma clara y espontánea					
	Explora diferentes tipos de línea y técnicas de trazo					
	Registra con precisión y libertad ideas, personajes o escenarios					
6. La representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. La estructura animal. La figura humana. Expresión facial y corporal. Distorsiones.						
I n d i c a d o r e s	Representa con precisión espacios naturales y urbanos					
	Capta la expresividad del gesto y la postura corporal,					
	Representa rostros con variedad de expresiones faciales					
	Integra fondo, figura y acción					
	Demuestra progresión técnica en el tratamiento de la anatomía, la estructura y la perspectiva,	X				
	Aplica el dibujo arquitectónico, natural y anatómico a contextos de animación					

7. Recursos para la representación del movimiento en objetos animados e inanimados.						
I n d i c a d o r e s	Comprende y aplica los principios básicos del movimiento	X				
	Utiliza la deformación					
	Dibuja tanto objetos animados como inanimados					
	Representa correctamente la secuencia de acciones					
	Experimenta con recursos gráficos					
8. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.						
I n d i c a d o r e s	Demuestra comprensión del concepto de estilo como identidad visual					
	Identifica los rasgos formales y expresivos					
	Interpreta la forma de manera personal y coherente	X				
	Utiliza la distorsión y la deformación de la forma					
	Aplica conscientemente elementos estilísticos específicos					
9. Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual						
I n d i c a d o r e s	Aplica recursos gráficos que refuerzan la emoción, la atmósfera o el tono narrativo	X				
	Refuerza la narrativa mediante el uso de metáforas visuales, simbolismos o estilizaciones					
	Explora intencionadamente la distorsión, la simplificación o el énfasis gestual					
	Evalúa críticamente la eficacia expresiva de sus producciones					

Emplea la expresividad del trazo y del color					
Analiza la relación entre forma, movimiento y emoción					

### 3.2 Criterios de calificación

El módulo tiene un marcado desarrollo práctico durante todo el transcurso lectivo. Es imprescindible una asistencia constante, para conseguir los objetivos al 100 %, si bien es posible la adaptación mediante explicaciones y resúmenes gráficos que puedan sustituir a las entregas con las técnicas trabajadas o adaptar las propuestas a los materiales disponibles.

Si bien, los escenarios que se contemplan obligan a valorar el desarrollo de contenidos desde alternativas, por lo que se consideran dos tipos de propuestas a entregar:

Se realizarán actividades prácticas y proyectos durante el curso. Atendiendo a la extensión y complejidad de cada actividad o proyecto, tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.

La nota final vendrá definida por la media ponderada del valor de consecución de cada trabajo englobados en cada evaluación. Para aquellos trabajos que hayan sido valorados con menos de 5 se propondrán ejercicios de refuerzo con el fin de consolidar su consecución.

CALIFICACIÓN	Proporción _1 Encuadre _1  Línea sensible: modulación del trazo. 1  Elección y experimentación con variadas y diferentes técnicas: 1  Mejora en destrezas: 1  Coherencia formal. Estilo: 1.	Investigación personal sobre el tema estudiado.  Enlaces, autores, bibliografía y otras aportaciones además de las facilitadas por la profesora.	Creatividad:  Autocrítica: selección de material. 1 punto.  Propuestas variadas: fluidez de ideas. Bocetaje conceptual: 1.	Desarrollo en el horario lectivo.  Puntualidad y aportación de materiales en el aula.  Aprovechamiento en clase.  Entregas finales: calidad de presentación, maquetas, acabados, manipulación.
Porcentaje sobre 10	6	1	2	1

Calificación total	
Mejoras:	
Aciertos:	

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

Comunicación directa a través de sesiones presenciales  
Classroom

### 3.4 Criterios de recuperación

Para recuperar aquellos ejercicios que no hayan sido superados a lo largo del curso, el alumno/a deberá presentar una propuesta similar o idéntica a la planteada inicialmente en aula, en relación con los contenidos y objetivos fijados.

Para alumnos con asistencia regular, pero no alcanzan los objetivos mínimos, la recuperación se realizará durante el transcurso del horario lectivo mediante revisiones del material entregado, señalando las mejoras en las propuestas planteadas e incluso repitiendo trabajos o añadiendo más prácticas extras para su mejor desarrollo.

Respecto a la recuperación del módulo tras la evaluación 1ª ordinaria los alumnos realizarán diversas pruebas gráficas y teóricas en relación a los contenidos no superados. Los resultados deben atender a los objetivos fijados por normativa vigente.

Actividades para el alumnado con módulo superado dispondrán de la jornada lectiva para ser atendidos desde el módulo, de forma auxiliar y concreta, para la mejora en la realización el Proyecto integrado/Obra final.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No existe alumnado con el módulo pendiente matriculado en este curso.

### 3.6 Metodología didáctica

A lo largo del curso las clases teóricas, donde se desarrollan los contenidos, se irán alternando con las clases prácticas en las que deberán aplicar los conceptos aprendidos. Se procurará una metodología dinámica en la que participa activamente todo el grupo, algunas propuestas serán realizadas de forma individual o colectiva, pero siempre buscando la interdisciplinariedad y fomentando la simultaneidad de aprendizajes, tanto desde los conocimientos impartidos por el profesor del aula, como en la búsqueda bibliográfica, así como la consideración y crítica de trabajos propios, así como el reconocimiento del aporte de los compañeros del aula.

#### 4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Montajes expositivos	Por concretar		
Contacto con profesionales	Por concretar		
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		

#### 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

En el presente curso no se han detectado casos que precisen adaptación curricular. En su caso se tendría en cuenta: El artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas.

El Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018)

#### 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

De forma presencial el alumnado es consultado y las actividades son consensuadas en grupo. De forma individual, a través de Classroom, o plataformas similares, el alumnado recibirá una encuesta anónima similar a la que sigue:

##### CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

###### Objetivo:

Este cuestionario tiene como finalidad recoger la opinión del alumnado sobre el desarrollo de la asignatura, las metodologías utilizadas y la práctica docente. Las respuestas son anónimas y servirán para mejorar la calidad de la enseñanza.

###### Instrucciones:

Lee atentamente cada afirmación y marca la opción que mejor refleje tu opinión.

1 = Muy en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 4 = De acuerdo | 5 = Muy de acuerdo

<p><b>A. SOBRE EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los contenidos de la asignatura se explican de forma clara y comprensible.</li> <li>• Las actividades propuestas me ayudan a comprender mejor los temas tratados.</li> <li>• Siento que puedo aplicar lo aprendido a situaciones reales o creativas.</li> <li>• El ritmo de trabajo en clase es adecuado para asimilar los contenidos.</li> <li>• La variedad de actividades (proyectos, debates, visionados, prácticas, etc.) hace las clases más interesantes.</li> <li>• Los materiales utilizados (presentaciones, recursos audiovisuales, ejemplos, etc.) son útiles para mi aprendizaje.</li> <li>• Se fomenta el pensamiento crítico y la reflexión sobre los temas tratados.</li> <li>• He notado una mejora en mis capacidades de análisis, expresión y creación audiovisual desde el inicio del curso.</li> <li>• La profesora ofrece explicaciones adicionales o aclaraciones cuando no entiendo algo.</li> <li>• Se promueve el trabajo autónomo y la responsabilidad personal en el aprendizaje.</li> </ul>	
<p><b>B. SOBRE LA PRÁCTICA DOCENTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La profesora muestra interés por la materia y lo transmite al alumnado.</li> <li>• Las clases se desarrollan en un ambiente de respeto y participación.</li> <li>• El profesor fomenta que todos los alumnos puedan expresar sus ideas y opiniones.</li> <li>• Las normas de clase y los criterios de evaluación son claros.</li> <li>• La profesora utiliza metodologías que favorecen la participación activa.</li> <li>• Se utilizan ejemplos actuales o cercanos a la realidad del alumnado.</li> <li>• Las correcciones o comentarios de la profesora me ayudan a mejorar.</li> <li>• Se valora el esfuerzo y la creatividad del alumnado, no solo los resultados.</li> <li>• La profesora muestra disponibilidad para resolver dudas fuera del horario lectivo o mediante medios digitales.</li> <li>• En general, estoy satisfecho con la forma en que se desarrolla esta asignatura.</li> </ul>	
<p><b>C. VALORACIÓN GLOBAL Y PROPUESTAS DE MEJORA</b></p> <p>21. ¿Qué aspectos de la asignatura te han resultado más útiles o interesantes? .....</p> <p>22. ¿Qué aspectos crees que deberían mejorarse o modificarse? .....</p> <p>23. ¿Qué actividades o metodologías te gustaría que se incorporaran el próximo curso? .....</p>	

**Albacete, a 17 de octubre de 2025**





*Fdo.: Manuela Martínez Romero*

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso\_ **1º y 2º C.F.G.S. Animación**

Módulo\_ **Historia de la Animación**

Profesor/a\_ **Marta Cerdán Cifuentes**

Departamento\_ **Comunicación gráfica y audiovisual**

### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*
- | *Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas (BOE de 3 de noviembre de 2012)*
- | *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).*
- | *Real Decreto 628/2022, 26 de julio Enseñanzas artísticas y deportivas. Regulación y Ordenación en aplicación LOMLOE*

## 1. Introducción

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Historia de la animación	100	2	2	7

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

La Historia de la animación es un módulo absolutamente fundamental dentro del desarrollo de los estudios del Ciclo Superior de Animación, dado que sin ella y sin el conocimiento que de ella se extrae es prácticamente imposible una completa formación en el campo de la animación. En dicho módulo se analizarán, a lo largo de las 2 horas semanales de las que está dotado en cada curso escolar, desde los antecedentes del cine y de las imágenes en movimiento, hasta el panorama actual de la animación digital, abarcando así más de un siglo de historia de la disciplina. El módulo comienza con un primer cuatrimestre en el que se hace referencia a los precedentes de las imágenes en movimiento, entre los que destacan la fotografía o los juguetes ópticos de la segunda mitad del XIX, pero también a los primeros creadores del mundo de la animación, tanto en Europa como en Estados Unidos. El segundo cuatrimestre del primer curso está dedicado a una introducción al mundo del cómic y la historieta, y a un repaso por la animación en el periodo anterior a la II Guerra Mundial, con la aparición de auténticos gigantes de la industria como Disney. El segundo curso está totalmente dedicado a repasar las muestras creativas de la segunda mitad del siglo XX y las primeras décadas del XXI, organizando los contenidos por focos geográficos como Europa, Estados Unidos o Japón, cultura a la que se le dedicará un tema exclusivo para comprender las relaciones entre el fenómeno del anime y del manga.

Es necesario hacer referencia al alumnado que accede al ciclo formativo, pues de su naturaleza puede depender el proceso de enseñanza-aprendizaje. El tipo de alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad artística y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tal y como acaba de comentarse.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es más heterogéneo que el que puede encontrarse en el Bachillerato de Artes: accede desde el mismo Bachillerato de Artes, desde otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante pruebas de acceso, tanto general de madurez como específica. Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detecta en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo de un ciclo formativo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo de Historia de la Animación se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	1º curso	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Jueves	11:30 / 12:25	Teórica 1
Viernes	12:25 / 13:20	Teórica 1

Horas semanales	2º curso	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	11:30/12:25	Teórica 1
Viernes	10:05 /11:00	Teórica 1

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1º CURSO	
Evaluación parcial	22 de enero de 2026
Primera evaluación final ordinaria	28 de mayo de 2026
Segunda evaluación final ordinaria	18 de junio de 2026

2º CURSO	
Evaluación parcial	18 de diciembre de 2025
Primera evaluación final ordinaria	22 de abril de 2026
Segunda evaluación final ordinaria	15 de junio de 2026

## 2. Metodología didáctica

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

- BENDAZZI, G. (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.
- CAVALIER, S. (2011). *The World History of Animation*. Oakland: University of California Press.
- COMA, J. (1982). *Historia de los cómics*. Barcelona: Toutain Editor.
- CORREDOR, P. (2018). *Historia del cómic*. Madrid: Libsa.
- DELGADO, P. E. (2000). *El cine de animación*. Madrid: Ediciones JC.

- ENCINAS SALAMANCA, A. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- FONTE, J.; MATAIX, O. (2005). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes (1937-1967)*. Madrid: T&B Editores.
- GUBERN, R. (1997). *Medios icónicos de masas*. Madrid: Historia 16.
- GUIRAL, A. (coord.) (2007). 1. *Los cómics en la prensa diaria: humor y aventura*. Colección "Del tebeo al manga. Una historia de los cómics". Barcelona: Editorial Panini.
- GUIRAL, A. (coord.) (2007). 3. *El comic-book: superhéroes y otros géneros*. Colección "Del tebeo al manga. Una historia de los cómics". Barcelona: Editorial Panini.
- GUIRAL, A. (coord.) (2014). *Manga: made in Japan*. Colección "Del tebeo al manga. Una historia de los cómics". Barcelona: Editorial Panini.
- HEREDIA PITARCH, D. (2018). *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- LÓPEZ IGLESIAS, M. (2012). "Máquinas, artilugios e imagen en movimiento: pretecnologías de la animación". En *Tecnologías audiovisuales en la era digital*. Madrid: Fragua, 225-244.
- TALENS, J.; ZUNZUNEGUI, S. (coord.) (1998). *Historia general del cine*. Madrid: Cátedra.
- SÁNCHEZ CABALLERO, J. A.; ZOZAYA, A. (1978). *El Cine. Enciclopedia Salvat del 7º arte*. Barcelona: Salvat Editores.
- SÁNCHEZ HERNÁNDEZ, T. (2010). *Los cuentos de hadas según Walt Disney. Modelos narrativos, tradición literaria, préstamos sonoros e influencias visuales en la producción de películas del canon WDAF (1937-1967)*. Tesis doctoral. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- VILCHES, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus.
- VVAA. (1982). *Historia universal del cine*. Madrid: Editorial Planeta.

## 2.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

En las siguientes tablas se desglosan los contenidos del módulo recogidos en el currículo, así como los objetivos y criterios de evaluación asociados a cada uno, todos ellos a su vez temporalizados por cuatrimestres y cursos.

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>1º CURSO</b>	
<b>Contenido 1</b>	
Concepto y manifestaciones de la animación. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.	
<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
1. Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios de la comunicación audiovisual.	1. Analizar las manifestaciones de la imagen animada en su contexto histórico- artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas. 5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.

<b>Contenido 2</b> <b>Manifestaciones y evolución de la imagen en la comunicación. El producto animado en relación al contexto histórico- artístico.</b>	
<b>Objetivos</b> 2. Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de la imagen animada y su evolución en relación con los conceptos estéticos de su contexto histórico-artístico	<b>Criterios de evaluación</b> 1. Analizar las manifestaciones de la imagen animada en su contexto histórico- artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas. 3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica. 5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.
<b>Contenido 3</b> Recorrido por la evolución histórica y técnica de la animación. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes. Los inicios del cine.	
<b>Objetivos</b> 3. Comprender la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identificar los principales centros de producción, autores y obras.	<b>Criterios de evaluación</b> 2. Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad. 2. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica. 5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.
<b>2º CURSO</b>	
<b>Contenido 3</b> <b>La imagen animada en los medios de comunicación.</b>	
<b>Objetivos</b> 4. Analizar y valorar productos de animación actuales en su dimensión técnica, artística, comunicativa y expresiva. 5. Valorar argumentadamente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones contemporáneas de animación.	<b>Criterios de evaluación</b> 3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica. 4. Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética.



	Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.
<b>Contenido 4</b> Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica y la animación.	
<b>Objetivos</b> 4. Analizar y valorar productos de animación actuales en su dimensión técnica, artística, comunicativa y expresiva. 5. Valorar argumentadamente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones contemporáneas de animación.	<b>Criterios de evaluación</b> 3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica. 4. Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética. 5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.

<b>Cronograma</b>
Los contenidos generales mínimos establecidos por la legislación para la organización de la materia de Historia de la Animación son los que acaban de desglosarse en las tablas anteriores. También se aporta el desarrollo pormenorizado de los contenidos en base a las unidades didácticas. Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
<b>1º CURSO</b>
<b>Evaluación parcial 1º curso</b>
<b>UNIDAD 1</b>
CONCEPTO DE LA ANIMACIÓN. ARTE SECUENCIAL. FUENTES DE LA ANIMACIÓN.
<b>UNIDAD 2</b>
EL ARTE SECUENCIAL Y NARRATIVO EN LOS ORÍGENES DE LA HUMANIDAD. NACIMIENTO DEL MOVIMIENTO Y DEL PERSONAJE. FUENTES DE LA ANIMACIÓN.
<b>UNIDAD 3</b>
EL ARTE SECUENCIAL Y NARRATIVO EN LAS CIVILIZACIONES ANTIGUAS. CULTURA DE LA MUERTE Y MITOS. FUENTES DE LA ANIMACIÓN.
<b>UNIDAD 4</b>
EL ARTE SECUENCIAL Y NARRATIVO EN EL MEDIEVO. FUENTES MEDIEVALES. NACIMIENTO DE ESTEREOTIPOS DE HISTORIAS. MEDIEVALES. DESARROLLO SECUENCIAL.
<b>1ª Evaluación final ordinaria 1º curso</b>
<b>UNIDAD 5</b>



EL ARTE SECUENCIAL Y NARRATIVO HASTA EL ORIGEN DEL CINE. FUENTES DE LA ANIMACIÓN: CUENTOS Y FÁBULAS.
<b>UNIDAD 6</b>
EL DIBUJO SATÍRICO. LA CARICATURA. ORIGEN DEL CÓMIC.
<b>UNIDAD 7</b>
LOS JUGUETES ÓPTICOS. ORÍGENES DEL CINE Y EL STOP MOTION.
<b>UNIDAD 8</b>
LOS PIONEROS DEL CINE Y LA ANIMACIÓN. LOS PRIMEROS GÉNEROS. * <i>DEBIDO A BAJA MÉDICA ESTE CONTENIDO SE EVALÚA EN SEGUNDO CURSO.</i>
<b>2º CURSO</b>
<b>Evaluación parcial 2º curso</b>
<b>UNIDAD 9</b>
HISTORIA DEL CÓMIC: DE LOS COMIENZOS A LOS AÑOS 30. LOS PRIMEROS GÉNEROS DE CÓMIC. DEL CÓMIC A LAS SERIES DE DIBUJOS ANIMADOS.
<b>UNIDAD 10</b>
DISNEY: LOS COMIENZOS DE UN IMPERIO DE LA ANIMACIÓN. DISNEY TRAS LA II GUERRA MUNDIAL
<b>UNIDAD 11</b>
EL MANGA Y SU IMPORTANCIA CULTURAL.
<b>UNIDAD 12</b>
DEL CÓMIC DE SUPERHÉROES A LA GRAN PANTALLA. DC Y MARVELL.
<b>1ª Evaluación final ordinaria 2º curso</b>
<b>UNIDAD 13</b>
LA ANIMACIÓN EXPERIMENTAL Y ARTÍSTICA DESDE COMIENZOS DEL SIGLO XX. LA ANIMACIÓN ABSTRACTA. ALEMANIA Y FRANCIA: DEL EXPRESIONISMO AL SURREALISMO.
<b>UNIDAD 14</b>
TELEVISIÓN, PRODUCTORAS INDEPENDIENTES Y OTROS ENFOQUES. LA UPA (UNITED PRODUCTIONS OF AMERICA).
<b>UNIDAD 15</b>
LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX: EUROPA Y OTROS FOCOS. LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA. ANIME JAPONÉS. ESTUDIOS NORTEAMERICANOS.

LA ANIMACIÓN ACTUAL (SE DESARROLLARÁ A LO LARGO DE LOS DOS AÑOS CON PROYECCIONES DE LOS PRINCIPALES ESTUDIOS DE ANIMACIÓN Y DE PELÍCULAS EUROPEAS PREMIADAS).

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

- **Observación directa.**

Por observación directa se entenderá toda la información sobre el alumno que el docente pueda extraer del desarrollo de las sesiones lectivas, teniendo especial importancia las intervenciones voluntarias en clase y las respuestas a preguntas planteadas por el docente. También puede realizarse una observación directa en otras actividades como las visitas culturales.

- **Cuestionarios/pruebas objetivas.**

Por cuestionarios se plantea la realización de pruebas objetivas tipo test o de desarrollo de cuestiones de extensión media, los cuales serán parte fundamental de la nota y calificación definitiva del módulo. Se desarrollarán una o dos pruebas en función del rendimiento del grupo. Se efectuarán por Google Classroom a través del correo corporativo. Serán de carácter obligatorio.

- **Tareas/actividades.**

Por tareas y actividades se entenderán las ocasiones en las que el docente proponga al alumnado la realización de trabajos de análisis, aplicación o reflexión de los contenidos sobre la materia u obras concretas. Estos podrán realizarse dentro y fuera del horario lectivo.

- **Proyectos/ Trabajos de investigación cuatrimestral.**

Se entiende como proyecto que con carácter cuatrimestral se le asigna al alumnado para el desarrollo de todos los parámetros de una memoria e investigación con varios objetivos concretos. Para ello se les proporcionará un informe pormenorizado de los objetivos, características de presentación y criterios de evaluación. Será de carácter obligatorio.

- **Visitas a exposiciones.**

Por visitas a exposiciones se entenderán las salidas a visitar exposiciones tanto en la ciudad de Albacete como en otras localidades, visitas tras las que el docente podrá solicitar al alumnado del grupo un pequeño trabajo de análisis o reflexión sobre lo visitado.

En las siguientes tablas se especifican los instrumentos de evaluación relacionados con los diferentes criterios de evaluación recogidos en la normativa del ciclo, explicando en primer lugar en qué consiste cada uno de dichos instrumentos de evaluación. Al mismo tiempo, se desarrollan y concretan los criterios de evaluación en base a indicadores que permiten un seguimiento más pormenorizado de la evaluación del módulo, diferenciándolos a partir de los cuatro cuatrimestres de los que consta dicho módulo en sus dos cursos de desarrollo. Se establecen también los indicadores que se consideran mínimos para poder superar el módulo satisfactoriamente.

Criterios de evaluación						
<b>Establecidos en:</b> <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</b> La evaluación de los alumnos se basará en los criterios generales recogidos en el Real Decreto 1427/2012 del 11 de octubre, y en el Decreto 34/2014, del 05 de junio de 2014.		<b>Mínimos</b>	Instrumentos de evaluación			
			<b>Observ. directa</b>	<b>Pruebas escritas</b>	<b>Tareas</b>	<b>Proyectos</b>
<b>Analizar las manifestaciones de la imagen animada en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas</b>						
<b>I n d ic a d o r</b>	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación desde los antecedentes hasta el desarrollo de las primeras muestras de animación.	<b>M</b>				

e s	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación durante los años del periodo de entreguerras del siglo XX.	M				
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación durante la segunda mitad del siglo XX en Norteamérica y Europa.	M				
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación digital de finales del XX y comienzos del XXI y en relación con la cultura nipona.	M				
	b) Contextualizar estilísticamente una obra de animación, un autor o un estilo de animación determinado.	M				
<b>2. Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.</b>						
I n d i c a d o r e s	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación desde los antecedentes hasta el desarrollo de las primeras.	M				
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación durante los años del periodo de entreguerras del siglo XX.	M				
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación	M				

	durante la segunda mitad del siglo XX en Norteamérica y Europa.					
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación digital de finales del XX y comienzos del XXI y en relación con la cultura nipona.	M				
	c1) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes desde los antecedentes de la animación hasta las primeras décadas del siglo XX, incluyendo el mundo del cómic, de la fotografía y de los orígenes del cine.	M				
	c2) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes del periodo de entreguerras.	M				
	c3) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes de la segunda mitad del siglo XX en los ámbitos norteamericano y europeo.	M				
	c4) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes conectados con el desarrollo de la animación digital y de la animación japonesa.	M				
<b>3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación, en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.</b>						
<b>I n d i c a d</b>	d) Utilizar la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos y conceptos básicos.	M				

o r e s						
<b>4. Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética</b>						
I n d i c a d o r e s	c3) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes de la segunda mitad del siglo XX en los ámbitos norteamericano y europeo.	M				
	c4) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes conectados con el desarrollo de la animación digital y de la animación japonesa.	M				
<b>5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.</b>						
I n d i c a d o r e s	e) Participar en las posibles visitas a exposiciones, coloquios y conferencias, tanto en la Escuela de Arte como en instituciones externas.	M				
	f) Mostrar especial interés por las imágenes, filmaciones y obras que a lo largo del módulo se ofrecen como ejemplos, así como por cualquier otra que se pueda derivar del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto dentro como fuera del entorno escolar.	M				

### 3.2 Criterios de calificación

- La **evaluación será continua** y comprobará el grado de consecución de los criterios de evaluación y de los indicadores marcados, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.
- La calificación final del módulo vendrá determinada por los siguientes bloques de tareas, que son equivalentes a estas ponderaciones:
  - Cuestionarios: hasta 5 puntos. Realización obligatoria.

- Tareas de seguimiento: hasta 2 puntos.
- Trabajos de investigación: hasta 3 puntos. Presentación de carácter obligatorio.
- Cada uno de los indicadores de las pruebas escritas o los trabajos podrá ser calificado según la escala del 0 al 10, siendo el 0 la calificación para los indicadores nunca conseguidos y el 10 para los siempre conseguidos.
- En la escala de puntuación de los indicadores se podrán incluir decimales si así lo considera el profesor.
- En ningún caso podrá sumarse la nota de los bloques anteriores si uno de ellos figura como suspenso o no realizado.
- Los indicadores mínimos deberán tener una calificación de 5 o mayor para poder considerarlos como superados. Los indicadores que no consigan una calificación de 5 o mayor, se trabajarán durante el resto del curso para lograr superarlos.
- En el caso de que un alumno obtuviera una calificación superior a 4 en la primera o la segunda evaluación, podrá decidir no realizar la recuperación pertinente y esperar a que la media del total de las pruebas y los trabajos sea mayor de 5. En caso de que la media entre la 1ª y la 2ª evaluación sea inferior a 5, el alumno deberá recuperar la evaluación de calificación inferior a 5.
- Las sesiones de evaluación tendrán por objeto estudiar el rendimiento académico y la actitud de cada alumno del grupo, acordar medidas de ayuda y recuperación para aquellos que lo necesiten, evaluar la eficacia de los métodos adoptados y valorar el grado de consecución de los objetivos propuestos.
- En los procesos de evaluación, el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.
- En lo que respecta a los trabajos, aquellos no presentados en fecha y lugar establecidos serán calificados con un 0.
- El trabajo de investigación recoge gran parte de los indicadores de la materia por lo que su presentación será de carácter obligatorio. Además se considera un trabajo fundamental para el desarrollo de su proyecto integrado. El alumno que no lo entregue en los plazos establecidos deberá entregarlo en convocatoria ordinaria o extraordinaria calificándose como APTO o NO APTO.
- Si algún alumno o alumna es sorprendido empleando cualquier método físico o electrónico para copiar en cualquiera de las pruebas propuestas, será expulsado del examen y dicha prueba tendrá inmediatamente una calificación de 0. Inmediatamente perderá el derecho a la evaluación continua de estar en una prueba parcial. Además, se le aplicarán todas las medidas recogidas en las normas de organización y funcionamiento del centro.

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

El punto 3 de esta programación didáctica será comunicado a todo el alumnado del módulo mediante su publicación en Google Classroom que todo el grupo tiene acceso desde comienzo del curso, donde al mismo tiempo estará subido todo el material aportado al alumnado a lo largo del curso.

A cada examen o prueba escrita le seguirá una sesión lectiva en la que se entregarán los exámenes al alumnado del curso para su evaluación conjunta con el docente. En estas sesiones se



analizará las respuestas correctas a las diferentes cuestiones de la prueba, de cara a que el grupo pueda autoevaluar su nivel de adquisición de los contenidos del módulo.

### 3.4 Criterios de recuperación

A las pruebas y ejercicios no superados de la evaluación les corresponderá una prueba objetiva, cuyas fechas serán comunicadas al alumnado con la suficiente antelación. La realización de esta recuperación no implica que en el boletín de notas referentes a la evaluación parcial deba constar la nota de dicha recuperación, dado que es posible que esta se realice después de la sesión de evaluación correspondiente. Como ya se ha indicado, se efectuará un seguimiento individualizado de los alumnos con calificaciones de indicadores mínimos inferiores al nivel suficiente para la superación de dichos criterios.

En relación al periodo entre la evaluación primera ordinaria final y la segunda ordinaria final, se establecerán los mecanismos y planes de recuperación individualizados para permitir que el alumnado que no haya superado el módulo en la primera de dichas evaluaciones, pueda recuperar la materia. Se llevarán a cabo pruebas, actividades y trabajos para poder evaluar y calificar al alumnado de la manera más objetiva posible, conservando siempre el concepto de evaluación continua. Se propondrá una metodología activa y participativa de cara a realizar en lo posible una recuperación de los contenidos que el alumnado no haya podido superar con anterioridad. Las propuestas de actividades de los planes de recuperación serán comunicadas al alumnado de manera personal durante la sesión siguiente a la sesión de evaluación de la primera ordinaria final en horario y lugar habitual de las clases. Entre las actividades a realizar pueden destacarse las siguientes:

- Entrega al alumnado de un informe individual y detallado con los contenidos a desarrollar durante este periodo de recuperación con el objetivo de que pueda superar el módulo.
- Repaso de las unidades didácticas con una calificación negativa y necesidad de recuperación
- Realización de pruebas prácticas en clase:
  - Análisis de obras y películas previamente comentadas durante el curso.
  - Pruebas objetivas tipo test de contenidos a recuperar.
- Exposiciones públicas por parte del alumnado de las partes del temario.
- Ensayos y pruebas de algunas de las preguntas del examen final de cara a preparar al alumnado para su superación definitiva.

Durante esos mismos días de junio, se prepararán actividades de refuerzo, consolidación y ampliación de contenidos para el alumnado que haya superado el módulo. Estas actividades se llevarán a cabo en el horario habitual del módulo y en la misma aula en la que se han desarrollado las clases. Estas actividades pueden consistir en:

- Charlas sobre contenidos de las unidades didácticas del curso que no hayan podido ser desarrolladas en profundidad durante el curso.
- En el caso de que todo el alumnado del grupo haya superado el módulo, las actividades podrán ser:
  - Visitas a exposiciones o centro culturales de la ciudad cuyos contenidos y actividades puedan estar relacionados con el ciclo.
  - Clases teóricas de desarrollo de los contenidos de segundo para el alumnado de primer curso.

Si las faltas de asistencia superan el 20% el profesor no dispondrá de los datos suficientes para la evaluación continua y deberá presentarse al examen ordinario, para evaluarse de todos los contenidos, destrezas y capacidades del módulo. Esta prueba será de carácter similar a la

realizada para la evaluación. Además, se le exigirán trabajos de investigación que persigan los objetivos mínimos en la fecha estipulada por el profesor.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

Aquellos alumnos con módulos pendientes, tendrán que hacer unas pruebas escritas para superar la asignatura, acompañado con las entregas de trabajos, que el profesor pedirá al alumno/a.

**-Prueba escrita final:** se avisará con suficiente tiempo de antelación, antes de terminar con la 1ª fase ordinaria. El examen contendrá todos los contenidos dados durante el curso anterior, siendo muy similar a los hechos durante las parciales del curso.

**-Trabajos individuales:** se pedirá al alumno/a la entrega de todos los trabajos requeridos durante el curso, junto a los trabajos de investigación.

Se puede dar el caso, que el alumno no alcance a una media total de un 5, sumando las medias de todos los apartados. Siempre que el alumno obtenga un mínimo de 4 en las pruebas escritas, se puede plantear un trabajo de refuerzo para superar la asignatura.

**Es obligatorio realizar una prueba escrita final, y la entrega de todos los trabajos pedidos durante el curso, incluidos el de investigación. Además de algún trabajo más, si se viese la necesidad, para madurar el contenido de aprendizaje del alumno.**

## 4. Actividades complementarias

Actividades complementarias		
Actividad	Fecha y lugar	Recursos
Abycine	A concretar. Octubre.	Fichas del profesor.
Visita a Madrid. Exposiciones temporales de historia de la animación.	Diciembre/Abril	Fichas del profesor.
Visita a ciudades de CLM. Exposiciones temporales de historia de la animación.	Diciembre/Abril	Fichas del profesor.
Visita al cine de Albacete para ver películas de animación.	Según fechas de proyección.	Fichas del profesor.
Visita a salones del cómic. Albacete/Barcelona.	Según Celebración.	Fichas del profesor.
Visita a exposiciones o conferencias. Albacete.	Según Celebración.	Fichas del profesor.

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise.

Las medidas y actuaciones se basarán en el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018) y aquellas que se indican en la Ley Orgánica 3/2020 del 29



de diciembre. De cara a la evaluación de dicho alumnado, se tendrá en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019). De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

### **Medidas a adoptar durante el desarrollo de las sesiones**

- Permitir el uso del ordenador, como herramienta fundamental en su proceso de aprendizaje.
- Permitir que elabore sus apuntes utilizando programas informáticos diseñados para desarrollar mapas conceptuales y esquemas.

### **Medidas a adoptar en el proceso de evaluación y calificación**

- Dar más importancia al contenido y no tanto a la forma a la hora de calificar y evaluar las pruebas escritas (ortografía, estructuración sintáctica, etc.).
- No tener en cuenta la norma establecida para el resto del grupo en relación a la reducción de la calificación por faltas de ortografía.
- Dar a conocer las fechas de las pruebas de evaluación con más de una semana de antelación.
- Evitar que el alumno tenga más de un examen por día y mejor si están espaciados en el tiempo.
- Plantear alternativas complementarias de evaluación al examen escrito dependiendo de las características del alumno, como pueden ser exámenes orales o de tipo test.
- En relación a la impresión del examen se pueden tener en cuenta las siguientes cuestiones si el alumnado lo requiere:
  - Aumentar el tamaño de la letra y el interlineado
  - Fragmentar el texto en pequeñas partes e intercalar las preguntas de comprensión o numerar los párrafos del texto para que el alumno sepa dónde encontrar la respuesta.
  - Presentar las preguntas del examen por escrito (no dictar).
- En relación al momento de realización de las pruebas escritas:
  - En las pruebas escritas asegurarnos de que ha comprendido el enunciado de todas las preguntas. Para ello, 5 ó 10 minutos después de haber comenzado el examen, es aconsejable acercarse a su mesa y preguntarle si tiene alguna duda que le podamos aclarar, así como animarle a preguntarnos a lo largo del examen si no entiende algún aspecto.
- En relación a la corrección y calificación de las pruebas:
  - Utilizar colores alternativos al rojo para la corrección (los alumnos asocian este color al fracaso).
  - Evitar la corrección sistemática de todos los errores en su escritura.

## **6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

Con la evaluación de la práctica educativa se pretende la mejora de la calidad de la enseñanza. Para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza se establece la elaboración del Plan de Evaluación. Esta evaluación será sobre el Proyecto Curricular del Centro, sobre las Programaciones Didácticas y sobre el propio docente.

En cuanto al proceso de enseñanza, se pueden evaluar elementos del proceso como adecuación de los objetivos, validez de los contenidos y secuenciación, la idoneidad de las actividades, medios didácticos, recursos y situaciones de aprendizaje utilizados, la eficacia de los criterios y técnicas de evaluación programadas o la pertinencia de las medidas de atención a la diversidad adoptadas. De igual modo se pueden evaluar el propio proceso respecto a la motivación que se ha utilizado y en qué momentos, el ambiente de trabajo en clase, el grado de satisfacción en las relaciones humanas, tanto entre alumnos como entre profesor y alumnos/as, el tipo y el grado de participación, la interacción en la realización del proceso o la coordinación entre los profesores de un mismo ciclo, así como entre los profesores de un mismo Departamento y Equipo Educativo.

Es importante, que además de que el docente evalúe su propio proceso de enseñanza, que el alumnado también participe. Para ello, además de hablar con ellos regularmente para atender a sus sugerencias y propuestas, se facilita un cuestionario anónimo para que hagan sus aportaciones.

*Albacete, a 17 de octubre de 2025*



## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso\_ **2º CFGS ANIMACIÓN**

Módulo\_ **INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRESARIAL**

Profesor/a\_ **MARÍA PILAR GARCÍA SIMARRO**

Departamento\_ **COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL**

### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- | Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).
- | Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).
- | Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).
- | Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

## 1. Introducción

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Iniciación a la Actividad Empresarial	54	0	2	3

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

Es un módulo transversal encaminado a preparar al alumno para el mundo laboral dentro de un ámbito profesional específico.

Estos estudios capacitan para realizar proyectos interactivos gráficos, es decir, elaborar textos e imágenes para su edición web y multimedia. También puede colaborar con diseñadores gráficos en proyectos de comunicación gráfica interactiva y realizando los elementos gráficos. Estos profesionales desarrollarán su actividad como profesional autónomo o asociado y como trabajador por cuenta ajena en todas aquellas instituciones o empresas que requieran productos interactivos de comunicación visual. Puede ejercer sus competencias por encargo de un profesional de rango superior o un equipo multidisciplinar, como técnico realizador en el mantenimiento y actualización de sitios web y en la producción de elementos multimedia.

Al incluir el módulo de Iniciación a la Actividad Empresarial en el título del ciclo formativo correspondiente, se han tenido en cuenta las siguientes consideraciones:

- Ayuda al alumno a evolucionar hacia una mayor capacidad de adaptación a diferentes ámbitos, pudiendo ejercer su actividad con la competencia que se requiera en su entorno profesional, que se prevé cambiante y de una exigencia creciente.
- Para ejercer su profesión tienen que desarrollar destrezas y conocimientos relacionados con las nuevas tecnologías de información y la comunicación, lo que exige

a este profesional una actualización permanente de sus capacidades, al tiempo que la implantación progresiva de sistemas y procesos de calidad que garantizan la eficacia y mejora de los servicios exigirá a este profesional mayores capacidades.

- Concienciar al alumno de la necesidad de prepararse ante la creciente demanda de una mayor calidad del servicio profesional por parte de la sociedad en general y del sector productivo concreto.
- La contextualización del módulo de Iniciación a la Actividad Empresarial a las características propias del ciclo formativo.
- Proporcionar la formación necesaria para crear y gestionar una empresa, desarrollar la innovación y la creatividad en los procesos y técnicas de su sector profesional.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	2	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Marte	8:15-9.10	Teórica 8
Miércoles	10:05-11:00	Teórica 8

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

<b>Evaluación parcial</b>	18 de diciembre
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	22 de abril
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	15 de junio

## 2. Metodología didáctica

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

#### Principios metodológicos

Puesto que estamos dentro de una enseñanza profesional se trata de facilitar a los alumnos el conocimiento de los mecanismos de inserción laboral ofreciendo el conocimiento de las distintas fuentes de información para el empleo mostrando los hábitos que permiten adquirir habilidades sociales positivas como futuros candidatos a un puesto de trabajo o al autoempleo. Por ello los contenidos deben resultar «funcionales», pues habrán de utilizarlos en circunstancias reales de la vida cotidiana.

Partiremos siempre de la idea previa de los alumnos para lograr un aprendizaje significativo, que proporcione al alumno relacionar los conocimientos y experiencias vividas, con los nuevos

contenidos del módulo y ello permita una mejor planificación y adaptación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- La elección de situaciones de aprendizaje sugerentes, atractivas y relevantes para el grupo (casos prácticos que simulen situaciones vividas o experimentadas por los propios alumnos/as o análisis de noticias actuales en relación con el módulo).
  - La potenciación de la aplicación práctica de los nuevos conocimientos que permita al alumnado verificar la utilidad y el interés de lo que va aprendiendo y, logre, así, un aprendizaje funcional que le permita trasladar los aprendizajes adquiridos a otros entornos y situaciones laborales. Por todo ello, se realizarán supuestos prácticos lo más cercanos a la realidad empresarial y social (utilización de documentos reales y actuales).
  - Utilización de técnicas que promuevan la participación activa (realización y corrección de casos prácticos, presentaciones orales y trabajos de investigación individuales o grupales).
  - Un proceso de enseñanza que desarrolle el “aprender a aprender”. El auto aprendizaje es una de las capacidades básicas que deben adquirir los alumnos y alumnas para enfrentarse al mercado laboral (necesidad de una continua adaptación a los cambios tecnológicos, los cambios de funciones, la movilidad geográfica o a la inestabilidad en el empleo). Para desarrollar esta capacidad, se plantearán actividades que favorezcan la búsqueda autónoma de información o el análisis autónomo de documentación de manera individual o en grupo (trabajos de investigación individual o grupal y resolución individual de casos prácticos).
  - Se aplicarán los principios de individualización y personalización en el desarrollo de la labor educativa, teniendo en cuenta la atención a la diversidad como elemento enriquecedor de esa labor. Se atenderán a los diferentes ritmos de aprendizaje de cada alumno, a través del planteamiento de actividades de refuerzo o ampliación.
  - Para aplicar de una manera adecuada los criterios metodológicos, es fundamental crear en el aula un clima de respeto y escucha. El clima cordial y afectivo del aula condiciona todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, es esencial trabajar una relación de respeto, aceptación y reconocimiento entre profesor y alumnado. Por otro lado, es importante fomentar la confianza, motivación y participación entre el alumnado.
  - Se potenciará la realización de debates y trabajos grupales que anime al alumnado a la reflexión, análisis, discusión y al trabajo en equipo como anticipo de la realidad laboral en la que deben insertarse los alumnos, y como medio de desarrollo de actitudes de solidaridad y de participación.
1. Antes de comenzar el módulo de IAE, realizar una presentación, explicando sus características, sus contenidos, así como el método a aplicar.
  2. Al inicio de cada Unidad, se hará una introducción a la misma, en la que se recapitularán los conocimientos y aptitudes previos del alumno y el grupo, a fin de detectar ideas preconcebidas y de despertar un interés hacia el tema. Entonces se concretarán los objetivos propios de dicha unidad antes de pasar a explicar los contenidos. La explicación teórica se intercalará con casos prácticos, que podrán ser casos reales para cuya resolución serían necesarios los

conocimientos que se están impartiendo o bien ejercicios resueltos y actividades de apoyo y recapitulación.

3.- Se procurará la integración del alumno en el aula con sus propios compañeros por lo que se facilitará la realización de trabajo en equipo.

#### La organización de tiempos

La organización se realiza en función de las horas asignadas al mismo, disponiendo en total de 54 horas, con un reparto semanal de 2 horas lectivas **siendo una enseñanza presencial y la asistencia a clase obligatoria.**

En cuanto a la organización de los grupos, en el presente curso no existen desdobles de grupo. Dentro del aula se dedicará un tiempo a la explicación del profesor y otro a la realización de ejercicios de profundización y comprensión de la materia dada o lectura de textos para la mejor comprensión de lo explicado o, si procede, a la exposición de trabajos por parte del alumno, bien de forma individual o en grupo.

#### La organización de espacios

Los espacios a utilizar serán:

- El aula con acceso a internet y cañón. Se trata del Aula Profesional de Emprendimiento cuyo mobiliario posibilita un agrupamiento diverso.
- Cualquier espacio del centro educativo que sea utilizable
- Espacios fuera del centro educativo. Salidas para visitas a otros centros, Organismos Públicos, empresas privadas, espacios teatrales, cines etc.

## 2.2 Materiales y recursos didácticos

Los alumnos aportan su propio ordenador o Tablet, utilizándose los del centro de forma puntual en caso de necesidad. El móvil, solo excepcionalmente, es recurso para trabajar en el aula y ello con autorización de la profesora.

Para lograr una buena asimilación de los contenidos teóricos y teórico-prácticos de cada unidad didáctica resolvemos a través de los siguientes recursos didácticos:

- Clases expositivas apoyadas con ejemplos prácticos.
- Materiales de refuerzo cuando proceda, para aquellos alumnos que necesiten reforzar los contenidos.
- Apuntes realizados por los alumnos en base a la explicación del profesor.
- Realización de trabajos prácticos.
- Discusión en grupo de los contenidos.
- Libro: Material didáctico suministrado por la profesora.

Los materiales didácticos de los que disponemos son:

Aula teórica para la explicación de contenidos provista de proyector, pantalla y altavoces.

De forma puntual se utilizará el aula de informática.

Los alumnos deberán aportar su propio material: cuadernos, etc, en el que elaborarán sus propios apuntes, así como un lápiz de memoria USB y todo aquel material específico que se precise para el desarrollo de las unidades didácticas.



Se abrirá una clase en Classroom como apoyo para la aportación de recursos y para entrega de ejercicios por parte de los alumnos.

### 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

- I Los contenidos establecidos en el *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 13 de junio de 2014)* tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso.

Estos contenidos se han dividido en diferentes bloques:

Bloque 1: Iniciativa emprendedora.

Bloque 2. La empresa y su entorno.

Bloque 3. La creación y puesta en marcha de una empresa.

Bloque 4. Función administrativa.

- I De entre los contenidos relacionados en el Decreto 34/2014 de 5 de junio se han seleccionado los que siguen.



Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<p><b>UD 1-El espíritu emprendedor: la idea de negocio y el plan de empresa.</b></p> <p><b>Contenidos:</b></p> <p><b>1. La cultura emprendedora: aptitudes y actitudes necesarias para el ejercicio del oficio o profesión. Innovación y creación.</b></p> <p><b>3. El diseño de la organización y cultura de la empresa. Viejas y nuevas formas de organización.</b></p> <p><i>El espíritu emprendedor</i></p> <p><i>La idea</i></p> <p><i>El emprendedor y el empresario</i></p> <p><i>La estrategia empresarial. ¿Qué es un plan de negocio?</i></p> <p><i>El modelo canvas.</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Valorar la cultura emprendedora como fuente de creación de empleo y bienestar social.</p> <p>2. Identificar los elementos más significativos del entorno de la empresa.</p> <p>15. Realizar el plan de empresa.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Conocer los requisitos o cualidades que han de observarse para ser empresario: formación empresarial y técnica, capacidad de organización y planificación, creatividad y capacidad para asumir riesgos, etc.</p> <p>3. Diseñar una idea o visión de negocio determinando la actividad a la que se va a dedicar la empresa, el producto que se va a sacar al mercado y las claves de éxito de la futura empresa.</p> <p>4. Tomar conciencia de la función social de la empresa e identifica el concepto de innovación y su relación con el progreso de la sociedad y el aumento de bienestar y calidad de la vida de las personas.</p> <p>5. Realizar un estudio del entorno general en relación a factores económicos, socioculturales, políticos, jurídicos o legales, tecnológicos, medioambientales, internacionales, etc.</p> <p>30. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.</p>

**UD 2.- Las formas jurídicas de la empresa.**

**Contenidos:**

**2. El trabajo autónomo.**

**10. Formas jurídicas de empresas y responsabilidad social. El empresario individual. La comunidad de bienes. Sociedad colectiva y comandita. Sociedades limitadas y anónimas. Las empresas de economía social: cooperativas y sociedades laborales, las empresas de inserción.**

*Las personas jurídicas y sus formas.*

*El empresario individual.*

*Las Sociedades: las sociedades mercantiles o de capital, las sociedades laborales y las cooperativas.*

**Objetivos**

10. Conocer los modelos jurídicos de empresas eligiendo la más idónea en función al diseño de actividad empresarial.

11. Analizar los diversos modelos jurídicos de empresas.

12. Especificar la responsabilidad legal de los titulares en función del modelo legal elegido.

15. Realizar el plan de empresa.

**Criterios de evaluación**

1. Diferenciar la actuación de un emprendedor como empresario o como autónomo económicamente dependiente.

4. Tomar conciencia de la función social de la empresa e identificar el concepto de innovación y su relación con el progreso de la sociedad y el aumento de bienestar y calidad de la vida de las personas

5. Realizar un estudio del entorno general en relación a factores económicos, socioculturales, políticos, jurídicos o legales, tecnológicos, medioambientales, internacionales, etc.

30. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.

**UD 3.- La función comercial. El plan de marketing.**

**Contenidos:**

**4. El mercado. Concepto. Estructura y delimitación del mercado. La influencia de los factores del macroentorno y el microentorno en las relaciones de intercambio entre la empresa y mercado. La segmentación del mercado.**

**5. El consumidor. El grupo humano y su tipología. La estructura de la experiencia social; socialización y tipos de orientación y relación. La acción social y la teoría de la elección racional.**

**Enfoques de estudio del comportamiento de compra. La motivación, los deseos, la percepción y la formación. Las características demográficas, socioeconómicas y psicográficas del comprador.**

**6. El producto. Clasificación. Características del producto total. Cartera de productos. El producto nuevo. El proceso de difusión y adopción de productos. El ciclo de vida de los productos. Fijación del precio y distribución. Estrategias de marketing.**

**7. La distribución a través de la Red. La armonización internacional del comercio electrónico. Régimen jurídico del comercio electrónico en España. Medidas para la protección de los signos distintivos y los bienes inmateriales de la empresa. La resolución Internacional de conflictos en materia de propiedad industrial.**

*La función comercial.*

*Análisis DAFO.*

*El análisis del entorno general: el macroentorno, el microentorno.*

*El marketing-mix*

*El plan de marketing.*

#### **Objetivos**

- 6. Conocer los aspectos de marketing en relación al posicionamiento de los productos o servicios del mercado.
- 7. Conocer los aspectos de marketing en relación al posicionamiento de los productos o servicios en el mercado.
- 8. Estudiar los comportamientos de compra del consumidor y de los grupos humanos.
- 15. Realizar el plan de empresa.

#### **Criterios de evaluación**

- 4. Tomar conciencia de la función social de la empresa e identifica el concepto de innovación y su relación con el progreso de la sociedad y el aumento de bienestar y calidad de la vida de las personas
- 7. Estudiar el entorno específico en relación a variables como la competencia, los productos sustitutivos, proveedores y clientes.
- 8. Realizar un análisis DAFO.
- 17. Conocer los conceptos de mercado y su tipología y de marketing y sus funciones.
- 21 Describir los conceptos de marketing estratégico y marketing mix.
- 22. Determinar para proyecto empresarial el producto o servicio que se va a desarrollar, las ventajas que aporta el producto respecto de los realizado por los competidores y estudiar los requisitos que ha de poseer desde el punto de vista legal tanto para su protección como para su comercialización.

	<p>23. Conocer los conceptos básicos sobre el producto, los servicios, las marcas y los modelos y la clasificación de los mismos.</p> <p>24. Conocer las estrategias de marca, el ciclo de vida de los productos y el sistema de fijación del precio.</p> <p>25. Conocer los procesos de adopción de los productos, la comunicación y distribución de los mismos eligiendo los canales idóneos para la información y comercialización.</p> <p>26. Conocer el grupo y su tipología y los enfoques sobre el estudio del consumidor y las variables que intervienen en los procesos de compra.</p> <p>30. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.</p> <p>.</p>
<p><b>UD 4.- La gestión de recursos humanos.</b></p> <p><b>Contenidos:</b></p> <p><b>3. El diseño de la organización y cultura de la empresa. Viejas y nuevas formas de organización. La estructura organizativa del siglo XXI. La cultura de la empresa y su influencia en la realización de objetivos empresariales. La responsabilidad social de la empresa. La empresa como sistema: estudio del sistema interno y externo. Análisis del clima social. La planificación estratégica.</b></p> <p><i>La organización de las empresas. El departamento de recursos humanos.</i></p> <p><i>La contratación de los servicios del diseñador por cuenta ajena. El contrato laboral.</i></p> <p><i>El trabajo por cuenta propia del diseñador.</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>5. Tomar conciencia de la importancia del trabajo en equipo en las empresas o instituciones excelentes.</p> <p>15. Realizar el plan de empresa.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.</p> <p>13. Conocer la estructura organizativa de la empresa adecuada a nuestro proyecto de empresa. Elaborar un organigrama</p>

**UD 5.- La financiación en la empresa y su gestión contable.**

**Contenidos:**

**9. La búsqueda de los recursos económicos para la puesta en marcha del negocio. Las subvenciones. El plan financiero: previsión de la tesorería, la cuenta de resultados previsional y el balance previsional.**

**11. Documentos administrativos usados en la actividad empresarial.**

*La financiación de la empresa.*

*El plan financiero.*

**Objetivos**

9. Llevar a cabo un estudio de viabilidad de la empresa desde el punto de vista económico-financiero.

15. Realizar el plan de empresa.

**Criterios de evaluación**

27. Identificar los principales instrumentos de financiación.

28. Aprender a buscar las ayudas y subvenciones para la creación de empresas y lo incluyen en el plan de empresa.

29. Realizar el plan financiero mediante la realización del plan de tesorería, la cuenta de resultados y el balance previsional.

30. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.

**UD 6.- La facturación de los servicios profesionales. La gestión de obligaciones profesionales. La gestión de obligaciones fiscales.**

**Contenidos:**

**12. Las obligaciones fiscales. Los impuestos que se han de pagar en función de la forma jurídica empresarial: El impuesto sobre la renta de las personas físicas y el impuesto de sociedades, el alta en el impuesto de Actividades Económicas. Impuestos indirectos: el impuesto sobre el Valor Añadido. Impuestos locales. El calendario fiscal. Documentos administrativos usados en la actividad empresarial.**

*El alta en la actividad profesional.*

*La facturación de los servicios profesionales.*

*Las obligaciones fiscales.*

<p><i>El impuesto sobre la renta de las personas físicas.</i></p> <p><i>El impuesto sobre sociedades.</i></p> <p><i>El impuesto sobre el valor añadido.</i></p> <p><i>El impuesto de actividades económicas.</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>12. Las obligaciones fiscales. Los impuestos y el impuesto de sociedades, el alta en el impuesto de Actividades Económicas, Impuestos Indirectos: el impuesto sobre el Valor Añadido, impuestos locales. El calendario fiscal. Documentos administrativos usados en la actividad empresarial.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>2. Diferenciar la actuación en un emprendedor como empresario o como económicamente dependiente.</p> <p>30. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.</p>
<p><b>Cronograma</b></p> <p>Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.</p> <p>Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.</p>	
<p><b>Evaluación parcial</b></p>	
<p><i>UD 1.-El espíritu emprendedor: la idea de negocio y el plan de empresa. 7 sesiones</i></p>	
<p><i>UD 2.- Las formas jurídicas de la empresa. 10 sesiones.</i></p>	
<p><i>UD 3.- La función comercial. El plan de marketing. 10 sesiones</i></p>	
<p><b>1ª Evaluación final ordinaria</b></p>	
<p><i>UD 4.- La gestión de recursos humanos. 9 sesiones.</i></p>	
<p><i>UD 5.- La financiación en la empresa y su gestión contable. 9 sesiones.</i></p>	
<p><i>UD 6.- La facturación de los servicios profesionales. La gestión de obligaciones profesionales. La gestión de obligaciones fiscales. 9 sesiones.</i></p>	

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación				
<b>Establecidos en:</b>  <i>Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).</i>		Instrumentos de evaluación		
		Indicadores mínimos (M)	Observación directa del trabajo del alumno en clase	Tareas realizadas en el aula y entregadas para su corrección  Presentaciones orales en grupo
<b>1. Conocer los requisitos o cualidades que han de observarse para ser empresario: formación empresarial y técnica, capacidad de organización y planificación, creatividad y capacidad para asumir riesgos, etc.</b>				
Indicadores	Demuestra en sus trabajos que es consciente de la necesidad de estos requisitos.		X	
	Demuestra con su actitud en el aula que comprende dichos conceptos.		X	

<b>2. Diferenciar la actuación de un emprendedor como empresario o como autónomo económicamente dependiente.</b>				
Indicadores	Comprende dichos conceptos y sus diferencias.	X	X	
<b>3. Diseñar una idea o visión de negocio determinando la actividad a la que se va a dedicar la empresa, el producto o servicio que va a sacar al mercado y las claves de éxito de la futura empresa.</b>				
Indicadores	Organiza los contenidos de forma adecuada.		M	M
	La idea es innovadora.		X	
	La idea satisface necesidades.		M	
<b>4. Tomar conciencia de la función social de la empresa e identificar el concepto de innovación y su relación con el progreso de la sociedad y el aumento de bienestar y calidad de vida de las personas.</b>				
Indicadores	Comprende la función social de la empresa.	M	M	
	Relaciona la innovación con progreso social.	X	X	X
<b>5. Realizar un estudio del entorno general en relación a factores económicos, socioculturales, políticos, jurídicos o legales, tecnológicos, medioambientales, internacionales, etc.</b>				
Indicadores	Realiza un estudio adecuado y organizado del entorno según las pautas dadas por el profesor.	X	M	
	Distingue los conceptos de macroentorno y microentorno y los factores.	X	M	M
<b>6. Tener en cuenta los cambios y la dinámica del cambio en las sociedades complejas y el fenómeno de la globalización.</b>				



Indicadores	Comprende dicho concepto.	X	X	
	Estudia los cambios para detectar necesidades	X	X	
<b>7. Estudiar el entorno específico en relación a variables como la competencia, los productos sustitutivos, proveedores y clientes.</b>				
Indicadores	Realiza un estudio adecuado y organizado de la competencia.	X	M	X
	Realiza un estudio adecuado y organizado de clientes.	X	M	X
	Realiza un estudio adecuado y organizado de proveedores.	X	M	X
	Realiza un estudio adecuado y organizado de productos sustitutivos.	X		
<b>8. Realizar un análisis DAFO.</b>				
Indicadores	Realiza un análisis DAFO del negocio planteado	X	M	X
<b>9. Conocer los efectos que produce en la institución una cultura empresarial excelente teniendo en cuenta los factores internos y externos del entorno y la imagen corporativa de que se sirva la empresa.</b>				
Indicadores	Comprende dichas relaciones y sus efectos	X	X	
	Diseña a grandes rasgos una imagen corporativa y sabe protegerla.	X	M	X

<b>10. Identificar los conceptos básicos sobre la responsabilidad social de la empresa y el balance social de la misma.</b>				
Indicadores	Comprende los conceptos y sus efectos en la empresa.	X	M	X
	Aplica dichos conceptos de forma práctica	X	M	X
<b>11. Diseñar medidas para asegurar la responsabilidad social de la empresa.</b>				
Indicadores	Diseña correctamente estas medidas.		M	
<b>12. Conocer las viejas y nuevas formas de organización de la empresa.</b>				
Indicadores	Reconoce dichas formas y sabe situarlas en el tiempo.	X		
<b>13. Conocer la estructura organizativa de la empresa adecuada a nuestro proyecto de empresa. Elabora el organigrama.</b>				
Indicadores	Diseña una organización en su negocio.	M	M	X
	La organización diseñada es coherente de acuerdo con su plan de negocio.	X	X	
<b>14. Conocer las teorías y modelos sobre el clima social.</b>				
Indicadores	Distingue las distintas teorías y modelos.	X		

<b>15. Conocer las formas de trabajar en equipo y los efectos en la organización, valorando las sinergias que produce la colaboración.</b>				
Indicadores	Colabora con sus compañeros de equipo aportando ideas y soluciones	M		
	Colabora en el aula	X		
<b>16. Conocer las ventajas del trabajo en equipo y la distensión del arco de control así como el ahorro de costes fijos y de producción.</b>				
Indicadores	Sabe diferenciar costes fijos de costes variables.	X	X	
<b>17. Conocer los conceptos de mercado y su tipología y de <i>marketing</i> y sus funciones.</b>				
Indicadores	Diferencia los tipos de mercado	X		
	Conoce las funciones de <i>marketing</i> y entiende su utilidad en la empresa	X	M	X
<b>18. Identificar conceptos de oferta y demanda.</b>				
Indicadores	Refleja estos conceptos de forma adecuada en los trabajos y presentaciones.		X	X
<b>19. Describir las fuentes de información directas e indirectas en el proceso de análisis del mercado.</b>				
Indicadores	Conoce las distintas fuentes de información y las utiliza adecuadamente	X		

<b>20. Recopilar fuentes de información secundarias y realizar estudios mediante técnicas de investigación social analizando la información obtenida.</b>				
Indicadores	Demuestra que sabe analizar la información obtenida de las fuentes	X	X	
<b>21. Describir los conceptos de <i>marketing estratégico</i> y <i>marketing mix</i>.</b>				
Indicadores	Diferencia entre ambos conceptos en sus trabajos.	X	M	X
<b>22. Determinar para el proyecto empresarial el producto o servicio que se va a desarrollar, las ventajas que aporta el producto respecto de los realizados por los competidores y estudia los requisitos que ha de poseer desde el punto de vista legal tanto para su protección como para su comercialización.</b>				
Indicadores	Plasma en el lienzo de negocio el valor añadido aportado por su empresa.		M	M
	Centra con precisión el producto o servicio a desarrollar		M	M
<b>23. Conocer los conceptos básicos sobre el producto, los servicios, las marcas y los modelos y la clasificación de los mismos.</b>				
Indicadores	Realiza correctamente la descripción de su producto o servicio.		M	X
<b>24. Conocer las estrategias de marca, el ciclo de vida de los productos y el sistema de fijación del precio.</b>				

Indicadores	Lo plasma en sus trabajos explicando las estrategias escogidas de una forma razonada.		M	X
<b>25. Conocer los procesos de adopción de los productos, la comunicación y distribución de los mismos eligiendo los canales idóneos para la información y comercialización.</b>				
Indicadores	Organiza de forma adecuada la comercialización de su producto o servicio.	X	X	
<b>26. Conocer el grupo y su tipología y los enfoques sobre el estudio del consumidor y las variables que intervienen en los procesos de compra.</b>				
Indicadores	Identifica las distintas variables de los procesos de compra.	X	X	X
	Realiza una segmentación de mercado de forma correcta	X	X	X
<b>27. Identificar los principales instrumentos de financiación.</b>				
Indicadores	Conoce la diferencia entre inversión y gasto y utiliza de forma adecuada, todos o algunos instrumentos de financiación.		X	X
<b>28. Aprender a buscar las ayudas y subvenciones para la creación de empresas y lo incluye en el plan de empresa</b>				
Indicadores	Sabe dónde dirigirse para obtener ayudas y subvenciones.	X	X	X
	Incluye dichas ayudas en el plan de empresa.	X	X	

<b>29. Realizar el plan financiero mediante la realización del plan de tesorería, la cuenta de resultados y el balance previsional.</b>				
Indicadores	Incluye un plan financiero para su negocio.	X	X	X
	Realiza un presupuesto y una factura con corrección	X	X	X
<b>30. Analizar los diversos modelos jurídicos de empresas. Especificar la responsabilidad legal de los titulares en función del modelo legal elegido.</b>				
Indicadores	Elige una forma jurídica para su empresa especificando sus características y responsabilidades legales		M	M
<b>31. Diferenciar el tratamiento fiscal establecido para los modelos de empresas.</b>				
Indicadores	Elige una forma jurídica para su empresa especificando sus características y responsabilidades fiscales		X	
<b>32. Valorar la función social de las empresas de economía social.</b>				
Indicadores	Lo demuestra con su actitud en el aula expresando opiniones personales de forma razonada sobre ello.	X		
<b>33. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.</b>				
Indicadores	Finaliza el plan de empresa o cada uno de los aspectos requeridos dentro de plazo.	X	X	

	Lo realiza de forma paulatina en el aula conforme se avanza en la explicación de contenidos.	X	M	
	Lo presenta de forma limpia y organizada.	X	M	
	La redacción es correcta.	X	M	
	Las explicaciones que ofrece son coherentes y razonadas.	X	M	
	De forma general su realización es reflejo de la comprensión de los contenidos explicados durante el curso	X	X	
	Realiza una presentación de forma adecuada según las indicaciones del profesor.			M

#### a. Criterios de calificación

##### En evaluación continua

Dado que se trata de enseñanzas presenciales, el alumno que no asista al menos a un 80% de las horas lectivas perderá el derecho a la evaluación continua.

La calificación para aquellos alumnos que tengan derecho a evaluación continua se realizará en base a las siguientes consideraciones que se tendrán en cuenta una primera vez en la evaluación parcial y una segunda vez a la finalización del curso siendo la nota final de la primera convocatoria ordinaria la media de la nota obtenida en ambas evaluaciones.

Se formulará en cifras de 0 a 10, considerándose positivas las calificaciones iguales o superiores a 5 puntos, y negativas las restantes. Dicha calificación será determinada por:

- 50% por el resultado de pruebas objetivas escritas sobre conocimientos conceptuales y procedimentales. De las realizadas en cada periodo o evaluación, si hubiera más de una, se obtendrá una nota media.
- 40% de los trabajos y ejercicios. Se valorará no sólo el resultado obtenido sino también el procedimiento y la implicación que tenga el ejercicio con la materia tratada, la presentación oral si la hay y la entrega puntual. Se valorará el global de los ejercicios en relación con la nota final en un 30% tomándose en consideración si son realizados en su totalidad y en plazo, su presentación y el resultado, nivel, adecuación, fuentes consultadas, términos utilizados y corrección gramatical.

- 10% del trabajo del alumno en clase, tolerancia, participación activa, implicación en la materia, planteamientos, cuestiones, asistencia, interés y esfuerzo.

En caso de que no se solicitaran trabajos en una evaluación, la calificación se realizará de la siguiente forma:

Los alumnos con una evaluación suspensa podrán aprobar el módulo si se dan de modo concurrente estos tres requisitos:

- La media entre las dos evaluaciones es superior a 5 sobre 10.
- La evaluación suspensa supere los 4 puntos sobre 10
- Exista una buena valoración de actitudes en clase.

En pérdida de evaluación continua los alumnos tendrán derecho a una prueba objetiva escrita que será calificada con una puntuación de 0 a 10, considerándose aprobadas las pruebas con una calificación superior a 5.

Este criterio de calificación se empleará también en la segunda convocatoria ordinaria para aquellos alumnos que no hayan conseguido superar el módulo en la primera convocatoria ordinaria.

#### **b. Procedimiento de información al alumnado**

El tiempo dedicado para atender al alumnado e informar sobre los resultados de su proceso de enseñanza aprendizaje coincidirá con el mismo horario establecido para atención a padres, siempre y cuando no exista concertada ninguna reunión con padres.

En cuanto a la comunicación referente a la convocatoria de cada examen será hecha pública por la profesora, en los tablones y/o medios destinados a tal efecto, con la suficiente antelación respecto a la fecha prevista del examen.

#### **c. Criterios de recuperación**

Se organizará un programa de recuperación para aquellos alumnos que no hayan alcanzado los objetivos mínimos establecidos en la 1ª evaluación ordinaria.

Las actividades del programa de recuperación podrán consistir en ejercicios escritos u orales, realización de trabajos y prácticas, presentación de tareas u cualquier otra actividad que se estime conveniente a fin de superar el módulo.

La profesora que imparte las enseñanzas del módulo formativo pendiente de superación informará al alumnado sobre las actividades y pruebas del programa de recuperación, así como del momento de su realización y evaluación.

#### **d. Plan de recuperación de módulos pendientes**

No existen alumnos con este módulo pendiente de cursos anteriores.

### **4. Actividades complementarias**



Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
ABICINE	Octubre		Los presentes en el centro
Visita de expertos	Aula Profesional de Emprendimiento		Los presentes en el centro
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		Los presentes en el centro

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

En el presente curso no se ha registrado a fecha de hoy ningún caso para la atención a la diversidad. La intervención educativa debe contemplar como principio la diversidad del alumnado, entendiendo que de este modo que se garantiza el desarrollo de todos ellos, a la vez que una atención personalizada en función de las necesidades de cada uno. La respuesta a la diversidad del alumnado y orientación educativa prevista en la normativa forma parte de los Proyectos Educativos del centro y se concreta en su Programación General Anual, a la cual nos remitiremos para dar una respuesta personalizada y especializada en cada uno de los casos que pueden surgir durante el desarrollo de este.

## 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

En lo que respecta a la evaluación de la práctica docente, el instrumento principal que se utilizará es el cuestionario elaborado por el profesor que se pasará a los alumnos a final de curso y que contestarán de forma anónima. Tal cuestionario contendrá como mínimo los siguientes apartados:

- Organización global de la materia.
- Contenidos del módulo: profundidad y organización de cada contenido.
- Actividades.
- Materiales utilizados.
- Valoración del profesor en sus explicaciones.
- Propuestas de mejora.

También, de forma periódica y cuando el profesor lo estime conveniente, se pedirá opinión a los alumnos de forma oral en el aula para llevar un seguimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados, de manera que pueda existir corrección de cuestiones puntuales sobre la marcha para alcanzar los objetivos previstos.

*Albacete, a 16 de octubre de 2025*

*Fdo.: María Pilar García Simarro*

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso\_ **1º de Animación**

Módulo\_ **Lenguaje y Tecnología Audiovisual**

Profesor/a\_ **Verónica Mª Marcos Segovia**

Departamento\_ **Comunicación Gráfica y Audiovisual**

### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

## 1. Introducción

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Lenguaje y Tecnología Audiovisual	135	0	5	7

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

Este módulo pretende dotar al alumno del CFGS en Animación de todas las herramientas necesarias para fortalecer sus creaciones de animación en el terreno del Audiovisual. En este sentido, nos vemos ante un complejo reto ya que de este campo no hay muchas referencias bibliográficas específicas publicadas que sirvan de base o punto de partida. No obstante, lanzaremos una primera aproximación a través de escritos de grandes críticos de cine como André Bazin, Siegfried Kracauer o Vertov, en cuanto a la dicotomía que suscita el planteamiento de una imagen filmada. La teorización de los contenidos de este módulo es importante, ya que, aunque el Ciclo es especialmente de carácter práctico, no puede existir una práctica sin una teoría previa. Además, consideramos que el alumno/a debe adquirir una terminología y conocimientos apropiados de bagaje intelectual.

Por otro lado, se plantea un reto práctico que pretende aportar en el alumnado unos conocimientos amplios que acaben por configurar una estética específica en sus animaciones.

Hoy por hoy no se entiende el mundo de la Animación sin hablar a la vez de conceptos y técnicas audiovisuales que, a su vez, son afines con otras disciplinas como el Cine, por ello, no solo se estudiará el uso de las técnicas y teorías audiovisuales en la Animación, sino que también tendrán la suficiente relevancia otros métodos y medios de expresión audiovisual.

Aunque este módulo es específico por utilizar y pensar la imagen y el sonido en la Animación, reconocemos que, hoy por hoy, se hace necesario plantear el estudio de las prácticas audiovisuales desde una perspectiva más amplia y no acotarla en un único marco de estudio, ya que el lenguaje y la tecnología audiovisual se extiende y aplica a campos muy diversos de profesionalización en la Animación.

El alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad creativa y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa

así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es heterogéneo: accede desde el bachillerato de Artes, otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante prueba de acceso.

Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detecta en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar a alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo Lenguaje y Tecnología Audiovisual se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	5	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	12:12- 14:15	PC1
Martes	10:05- 12:25	PC1
Miércoles	13:20-14:15	PC1

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

<b>Evaluación parcial</b>	15 enero
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	4 junio
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	18 junio

## 2. Metodología didáctica

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Este módulo engloba a la totalidad del grupo sin desdobles en cada una de las tres sesiones semanales.

El espacio que se ocupa para el desarrollo de las clases es PC1. Las 5 sesiones serán teorico-prácticas, dependiendo del momento del temario en que nos encontremos.

## 2.2 Materiales y recursos didácticos

Las **sesiones teóricas** se imparten a partir de presentaciones audiovisuales donde se combina la teoría especializada en forma de texto con extractos de piezas audiovisuales. Este material sirve de apuntes-base para el alumnado el cual debe ir registrándolo en forma de esquemas en su libro de notas para que sirva de referencia y de estudio. Los recursos necesarios de esta aula son un ordenador conectado a un proyector, pantalla de proyección y altavoces.

Las **sesiones prácticas** están directamente relacionadas con las teóricas. Se parte de la base que no pueden existir ambos conceptos por separado y se diseñan propuestas de ejercicios prácticos que progresivamente irán siendo más exigentes en forma y contenido hasta llegar a la elaboración de prácticas proyectuales en todas sus fases de creación similar a un proyecto. Estos ejercicios pueden ser planteados de forma individual para fomentar la independencia personal, o por grupos para fortalecer el trabajo en equipo y su toma de decisiones. Los alumnos deben traer ratón, pen drive (a ser posible 3.0 para reducir el tiempo de transferencia de archivos), y puntualmente otros materiales técnicos según vaya desarrollándose el progreso el curso.

Por último, como parte de los recursos didácticos también tenemos una bibliografía específica que sirve al profesorado y al alumnado respectivamente de referencia:

- El sonido en el cine. Laurent Jullier.
- Música y sonido en los Audiovisuales. Josep Gustems.
- Manual de técnica cinematográfica y dirección de fotografía. José Martínez Abadía.
- Televisión, realización y lenguaje audiovisual. José M. Castillo.
- De la creación al guion.
- Análisis fílmico y audiovisual. Demetrio E. Brisset.

Desde principio de este curso se viene trabajando con los alumnos con la plataforma Classroom, a través de la cual se suben las actividades en las que tienen que trabajar los alumnos y los enlaces a apuntes o material didáctico.

Así, la plataforma Classroom sirve para comunicación, repositorio de contenidos y gestión de tareas (propuesta, entrega, corrección y calificación individualizada)

## 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014)*, tienen una descripción tan general que en la práctica es



imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1</b> Teorías sobre el mensaje audiovisual. Evolución de los medios audiovisuales.	
<b>Objetivos</b>  Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.  Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.	<b>Criterios de evaluación</b>  Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.
<b>Contenido 2</b> La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.	
<b>Objetivos</b>  Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.  Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.  Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.	<b>Criterios de evaluación</b>  Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.  Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.
<b>Contenido 3</b> Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.	
<b>Objetivos</b>  Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.  Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación	<b>Criterios de evaluación</b>  Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.  Saber editar audio y video.  Aplicar de manera creativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados
<b>Contenido 4</b> El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio	

y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.	
<b>Objetivos</b>  Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.  Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.  Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.	<b>Criterios de evaluación</b>  Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas de animación llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.  Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales.  Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.  Aplicar de manera creativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados.
<b>Contenido 5</b> Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.	
<b>Objetivos</b>  Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.  Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.  Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.	<b>Criterios de evaluación</b>  Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales.  Aplicar de manera creativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados.
<b>Contenido 6</b> Fases en la elaboración de un producto audiovisual.	
<b>Objetivos</b>  Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.  Interpretar y desarrollar proyectos de animación en la tecnología audiovisual.	<b>Criterios de evaluación</b>  Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas de animación llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.  Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas,

	<p>expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales.</p> <p>Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.</p> <p>Aplicar de manera creativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados.</p>
<b>Contenido 7</b> Los géneros y los productos audiovisuales.	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.</p> <p>Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.</p> <p>Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.</p>

<b>Cronograma</b>
<p>Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.</p> <p>Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.</p>
<b>Evaluación parcial</b>
Teorías sobre el mensaje audiovisual. Evolución de los medios audiovisuales.
La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.
Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.
<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>
El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.

Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.
Fases en la elaboración de un producto audiovisual.
Los géneros y los productos audiovisuales.

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

En relación con los criterios de evaluación, se emplearán para determinar si han alcanzado las capacidades pretendidas con los objetivos establecidos en el módulo. Para lograr el máximo de objetividad en la calificación de los alumnos/as, se tendrá en cuenta para la elaboración de la nota final, los siguientes aspectos:

**-Observación directa del trabajo del alumno/a en clase**, teniendo en cuenta su participación, respeto a los compañeros, capacidad de expresión oral, su integración real en el desarrollo directo de las clases, actitud positiva frente al módulo y disposición favorable para crear un clima de trabajo en el aula. En este sentido, será muy importante la asistencia regular del alumno/a a clase, su comportamiento dentro de unas normas de respeto y tolerancia hacia sus compañeros y el profesor/a, así como su interés por conocer y asimilar los principales fundamentos del módulo.

**-Trabajos prácticos individuales y grupales** a lo largo del curso académico, serán la columna vertebral del recorrido. Se tratará de guiones, creaciones de personajes y otros ejercicios que tendrán que ser realizados en otros módulos.

- **Análisis de ejemplos** por análisis de ejemplos se entenderán las ocasiones en las que el docente proponga al alumnado la realización de trabajos de análisis de alguno de los más importantes ejemplos de la materia, con vistas a ser realizados fuera del horario lectivo.

- **Exposiciones grupales** serán todas aquellas actividades desarrolladas en grupos y sean expuestas en clase.

- **Exámenes escritos de carácter teórico** podrán ser utilizados en caso de ser necesario. Estos abarcarían toda la materia impartida en las clases teóricas del módulo.

En las siguientes tablas se especifican los instrumentos de evaluación relacionados con los diferentes criterios de evaluación recogidos en la normativa del ciclo, explicando en primer lugar en qué consiste cada uno de dichos instrumentos de evaluación. Al mismo tiempo, se desarrollan y concretan los criterios de evaluación en base a indicadores que permiten un seguimiento más pormenorizado de la evaluación del módulo, diferenciándolos a partir de los

cuatro cuatrimestres de los que consta dicho módulo en sus dos cursos de desarrollo. Se establecen también los indicadores que se consideran mínimos para poder superar el módulo satisfactoriamente.

Criterios de evaluación						
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación			
Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).			Observación directa	Pruebas escritas	Realización de trabajos	Exposiciones grupales
1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.						
Indicadores	Reconoce las funciones (informativa, expresiva, estética, etc.) del lenguaje audiovisual en productos concretos.	M	X	X	X	X
	Distingue las dimensiones técnicas, simbólicas y comunicativas de los mensajes audiovisuales analizados.	M	X	X	X	X
	Describe con claridad los elementos que conforman el lenguaje audiovisual en distintos productos del medio.	M		X	X	X
2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.						
Indicadores	Utiliza correctamente la terminología específica del lenguaje audiovisual (encuadre, montaje, ritmo, etc.).	M		X	X	X
	Explica de forma clara y argumentada el uso de recursos narrativos como la elipsis, el plano secuencia o el punto de vista.	M	X	X	X	X

	Ilustra con ejemplos pertinentes el empleo de recursos expresivos y narrativos en piezas audiovisuales reales o creadas.	M	X	X	X	X
3. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.						
Indicadores	Maneja correctamente cámaras, micrófonos, trípodes, iluminación y otros equipos del medio audiovisual.	M		X	X	
	Aplica técnicas básicas de grabación, sonido e iluminación en contextos prácticos.			X	X	
	Sigue protocolos de uso y seguridad en el manejo de los equipos técnicos.			X	X	
4. Saber editar audio y video.						
Indicadores	Utiliza con solvencia programas de edición de video y audio (Adobe Premiere, Audacity, etc.).	M	X	X	X	
	Integra recursos de audio y video de forma coherente y fluida en una pieza audiovisual.			X	X	
	Realiza correcciones básicas de color, mezcla de sonido y ajustes de ritmo narrativo durante la edición.	M		X	X	
5. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas de animación llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.						
Indicadores	Presenta un proyecto de animación con storyboard, guion técnico y planificación de producción.	M		X	X	
	Ejecuta correctamente las etapas del proceso de animación: preproducción, producción y postproducción.	M		X	X	X
	Entrega productos audiovisuales de animación que cumplen con estándares técnicos y narrativos.	M		X	X	

6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales.						
Indicadores	Muestra disposición para probar nuevas herramientas, técnicas o lenguajes audiovisuales.			X	X	
	Incorpora soluciones creativas ante problemas técnicos o comunicativos.	M		X	X	X
	Presenta propuestas audiovisuales que evidencian originalidad y experimentación con distintos recursos.			X	X	X
7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.						
Indicadores	Analiza críticamente piezas audiovisuales valorando aspectos técnicos (montaje, sonido, iluminación) y estéticos (composición, ritmo, tono).	M	X	X	X	X
	Fundamenta sus opiniones en criterios aprendidos y referencias del medio.	M	X			X
	Participa activamente en debates o exposiciones críticas sobre productos audiovisuales, aportando argumentos sólidos.	M	X			X
8. Aplicar de manera creativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados.						
Indicadores	Diseña productos audiovisuales con una intención comunicativa clara y bien lograda.	M		X	X	
	Utiliza con creatividad las herramientas tecnológicas disponibles para generar mensajes visuales eficaces.			X	X	
	Integra de forma coherente recursos técnicos y narrativos en proyectos de animación.	M		X	X	



### 3.2 Criterios de calificación

El resultado de la evaluación de cada uno de los contenidos se expresará en calificaciones utilizando la escala numérica de 1 a 10. Atendiendo a la extensión y complejidad de cada ejercicio, éste tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación. Se realizará una prueba escrita de los contenidos teóricos impartidos en el cuatrimestre (el resultado global de esta prueba deberá igualar o superar el 5. En caso contrario, aún teniendo el resto de los ejercicios aprobados, la evaluación no se considerará superada).

No se recogerá, ni calificará, ningún ejercicio que se considere de mayor extensión y complejidad del que no se haya llevado un seguimiento de su evolución en clase por parte del profesor. El alumnado será informado previamente de esta característica cuando se plantee la actividad. Los ejercicios se entregarán en la fecha establecida por el profesor (salvo con justificante de ausencia). Aquellos que no sean entregados en el momento fijado podrán entregarse en una segunda fecha propuesta por ésta, siempre previa a la evaluación correspondiente, y su retraso será penalizado pudiendo alcanzar únicamente el 7. Es precisa una calificación total igual o superior a 5 puntos sobre 10 para superar la evaluación o módulo.

Además, se valorarán los siguientes aspectos emanados de la particularización de la metodología empleada:

- Originalidad y creatividad
- Calidad técnica y formal del acabado
- Resultado estético
- Seguimiento por parte del profesor/a
- Presentación oral

Los trabajos solicitados **deberán ser entregados en el plazo establecido**. En caso contrario se tomarán las siguientes medidas:

- Penalizar de 0,25 a 1 punto el retraso en la entrega dependiendo del trabajo injustificado. Por lo tanto el alumno/a podrá optar a un máximo de 4 puntos.
- Calificar el trabajo hasta 3 puntos si la demora en la entrega es superior a una semana.

**No se hará media con el resto de los apartados** en el caso de que no hayan sido entregados el total de los trabajos solicitados.

Frente a la no asistencia del alumno a alguna de las pruebas desarrolladas durante el curso, el alumno obtendrá una nota negativa (0) y solo tendrá la posibilidad de repetirla en hora a convenir si presenta un **justificante cuñado por un facultativo que determine debidamente la ausencia**, en el que consten el día y la hora y coincida con la realización de la prueba.

**Copiar o intentarlo en un examen** utilizando cualquier medio supondrá la retirada inmediata del examen y la **calificación con 0** en la evaluación continua del curso, pudiendo el alumno presentarse solamente a la evaluación final y a la evaluación extraordinaria de septiembre.

**Copiar en una práctica** utilizando cualquier medio, incluida la IA supondrá la **calificación con 0** en la evaluación continua del curso, pudiendo el alumno presentarla solamente en la evaluación final y en la evaluación extraordinaria de septiembre.

**En cada cuatrimestre, los alumnos/as con más de un 20% de faltas de asistencia no justificadas obtendrán una puntuación máxima de 2 puntos. Y además deberá realizar la prueba final.**

**Nota de la evaluación:** Será la media de cada uno de los apartados.

**Suficiencia:** Para alcanzar la suficiencia en la evaluación deberá superar en cada apartado el 5, en caso contrario deberá recuperar aquel apartado en el que no lo consiga.

**Nota final:** La calificación del curso será la media aritmética de la nota de las dos evaluaciones.

- La **calificación final del módulo** vendrá determinada por los siguientes porcentajes y ponderaciones:
  - Pruebas escritas: 40%
  - Trabajos prácticos 60%

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

La comunicación con el alumnado siempre ha sido una constante a través de todos los medios al alcance disponibles, con disponibilidad permanente para la resolución de dudas o cualquier tema relacionado con los contenidos del módulo.

Durante este curso, el alumnado está en constante comunicación con los profesores y en conocimiento de sus calificaciones gracias a la posibilidad de calificación individualizada que se establece a través del Classroom.

Junto a todo ello se utilizará la plataforma Educamos como canal oficial de información relacionado con aspectos académicos.

### 3.4 Criterios de recuperación

A las pruebas y ejercicios no superados de la evaluación parcial les corresponderá una recuperación, cuyas fechas serán comunicadas al alumnado con la suficiente antelación. La realización de esta recuperación no implica que en el boletín de notas referentes a la evaluación parcial deba constar la nota de dicha recuperación, dado que es posible que esta se realice después de la sesión de evaluación correspondiente. Como ya se ha indicado, se efectuará un

seguimiento individualizado de los alumnos con calificaciones de indicadores mínimos inferiores al nivel suficiente para la superación de dichos criterios.

En relación al periodo entre la evaluación primera ordinaria final y la segunda ordinaria final, se establecerán los mecanismos y planes de recuperación individualizados para permitir que el alumnado que no haya superado el módulo en la primera de dichas evaluaciones pueda recuperar la materia.

En dicho periodo, se llevarán a cabo pruebas, actividades y trabajos para poder evaluar y calificar al alumnado de la manera más objetiva posible, conservando siempre el concepto de evaluación continua. Se propondrá una metodología activa y participativa de cara a realizar en lo posible una recuperación de los contenidos que el alumnado no haya podido superar con anterioridad. Las propuestas de actividades de los planes de recuperación serán comunicadas al alumnado de manera personal durante la sesión siguiente a la sesión de evaluación de la primera ordinaria final en horario y lugar habitual de las clases. Entre las actividades a realizar pueden destacarse las siguientes:

- Entrega al alumnado de un informe individual y detallado con los contenidos a desarrollar durante este periodo de recuperación con el objetivo de que pueda superar el módulo.
- Repaso de las unidades didácticas con una calificación negativa y necesidad de recuperación
- Realización de pruebas prácticas en clase
  - o Análisis de obras previamente comentadas durante el curso
  - o Pruebas objetivas tipo test de contenidos a recuperar
- Exposiciones públicas por parte del alumnado de las partes del temario
- Ensayos y pruebas de algunas de las preguntas del examen final de cara a preparar al alumnado para su superación definitiva.

Durante esos mismos días de junio, se prepararán actividades de refuerzo, consolidación y ampliación de contenidos para el alumnado que haya superado el módulo. Estas actividades se llevarán a cabo en el horario habitual del módulo y en la misma aula en la que se han desarrollado las clases. Estas actividades pueden consistir en:

- Charlas sobre contenidos de las unidades didácticas del curso que no hayan podido ser desarrolladas en profundidad durante el curso.
- En el caso de que todo el alumnado del grupo haya superado el módulo, las actividades podrán ser:
  - o Visitas a exposiciones o centro culturales de la ciudad cuyos contenidos y actividades puedan estar relacionados con el ciclo.

- Clases teóricas de desarrollo de los contenidos de segundo para el alumnado de primer curso.

Al alumnado que ha perdido la evaluación continua por motivos de absentismo generalizado le corresponderá una única prueba escrita, tanto en la evaluación ordinaria primera como en la segunda. En dicha prueba escrita se evaluarán todos los contenidos, objetivos y criterios de evaluación del curso, y la calificación de dicha prueba será la nota final del módulo en cualquiera de ambas convocatorias

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

## 4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Charla Animador Rodrigo Camacho	Biblioteca EAAb 17 octubre	1º y 2º	
Charla cineasta	EAAb 20 octubre	1º y 2º	
Abycine	Donde proceda	1º y 2º	

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

En este curso existe alumnado en el grupo que necesita de atención especial debido a sus especiales circunstancias y características. Las medidas y actuaciones se basarán en el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018). De cara a la evaluación de dicho alumnado, se tendrá en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019). De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

Las medidas de atención a la diversidad deben adaptarse a una persona con dislexia y otra con autismo, para lo que se tendrán en cuenta tanto estrategias durante el desarrollo de las clases destinadas a que la información y los contenidos lleguen de la mejor manera al alumnado, como a adaptaciones en los mecanismos de evaluación que permitan a dicho alumnado afrontar con garantías los procesos evaluadores.

### Medidas a adoptar durante el desarrollo de las sesiones

- Permitir el uso del ordenador, como herramienta fundamental en su proceso de aprendizaje.
- Permitir que elabore sus apuntes utilizando programas informáticos diseñados para desarrollar mapas conceptuales y esquemas.

### Medidas a adoptar en el proceso de evaluación y calificación

- Dar más importancia al contenido y no tanto a la forma a la hora de calificar y evaluar las pruebas escritas (ortografía, estructuración sintáctica, etc.).
- No tener en cuenta la norma establecida para el resto del grupo en relación a la reducción de la calificación por faltas de ortografía.
- Dar a conocer las fechas de las pruebas de evaluación con más de una semana de antelación.
- Evitar que el alumno tenga más de un examen por día y mejor si están espaciados en el tiempo.
- Plantear alternativas complementarias de evaluación al examen escrito dependiendo de las características del alumno, como pueden ser exámenes orales o de tipo test.
- En relación a la impresión del examen se pueden tener en cuenta las siguientes cuestiones si el alumnado lo requiere:
  - o Aumentar el tamaño de la letra y el interlineado
  - o Fragmentar el texto en pequeñas partes e intercalar las preguntas de comprensión o numerar los párrafos del texto para que el alumno sepa dónde encontrar la respuesta.
  - o Presentar las preguntas del examen por escrito (no dictar).
- En relación al momento de realización de las pruebas escritas:
  - o En las pruebas escritas asegurarnos de que ha comprendido el enunciado de todas las preguntas. Para ello, 5 ó 10 minutos después de haber comenzado el examen, es aconsejable acercarse a su mesa y preguntarle si tiene alguna duda que le podamos aclarar, así como animarle a preguntarnos a lo largo del examen si no entiende algún aspecto.
- En relación a la corrección y calificación de las pruebas:
  - o Utilizar colores alternativos al rojo para la corrección (los alumnos asocian este color al fracaso).
  - o Evitar la corrección sistemática de todos los errores en su escritura.

## 7. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

### Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje

El proceso de evaluación del aprendizaje del alumnado se desarrollará de forma **continua, sistemática y orientadora**, de acuerdo con los criterios de evaluación y resultados de aprendizaje definidos en el currículo oficial del módulo.

Se aplicarán distintos instrumentos y técnicas de recogida de información, tales como:

- Observación directa y sistemática de la participación, la actitud y la evolución del trabajo del alumnado.
- Valoración de los proyectos, prácticas y ejercicios realizados durante el curso, atendiendo a su creatividad, rigor técnico y adecuación a los objetivos del módulo.
- Autoevaluación y coevaluación como herramientas de reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.
- Revisión de portafolios, diarios de trabajo y memorias de proyecto, que permitan valorar el progreso competencial de forma integral.

El análisis de los resultados permitirá realizar ajustes en la metodología, temporalización y recursos didácticos, garantizando así la atención a la diversidad del alumnado y la consecución de los objetivos establecidos.

### Evaluación de la práctica docente

De acuerdo con lo previsto en la **Orden 129/2022**, la evaluación de la práctica docente constituye un proceso de reflexión profesional orientado a la mejora continua de la enseñanza.

Esta evaluación se desarrollará atendiendo a los siguientes ámbitos:

- Adecuación de la programación didáctica a las necesidades reales del grupo y al cumplimiento de los objetivos curriculares.
- Eficacia de la metodología empleada, de las estrategias de motivación y de los recursos técnicos y materiales.
- Coherencia entre los criterios de evaluación y los procedimientos aplicados.
- Coordinación con el resto del equipo docente, especialmente en el desarrollo de proyectos intermodulares y en la evaluación global del ciclo.

Los principales instrumentos de valoración serán:


- Autoevaluación del profesorado, mediante la elaboración de un informe reflexivo al término de cada trimestre.

- Revisión colegiada de la programación, en las sesiones de coordinación del equipo docente.
- Cuestionarios y valoraciones del alumnado, centrados en la utilidad, claridad y adecuación de las actividades formativas.
- Análisis de resultados académicos, comparando la evolución respecto a cursos anteriores.

La evaluación de la práctica docente se llevará a cabo de forma paralela, culminando en una memoria final de módulo, donde se reflejarán los logros, las dificultades detectadas y las propuestas de mejora para el siguiente curso.

Dichas conclusiones se incorporarán al plan anual de mejora del centro, conforme a lo dispuesto en la **Orden 129/2022**.

***Albacete, a 16 de octubre de 2025***



**Fdo.: Verónica Mª Marcos Segovia**



## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

#### Curso 2025-26

**Curso\_ 1º 2º**

**Módulo Proyectos de Animación**

**Profesor/a\_ Rodrigo Calvo, Gregorio López, Verónica Marcos**

**Departamento Comunicación Gráfica y Audiovisual**

#### ÍNDICE

##### **1. Introducción**

- 1.1** Identificación del módulo
- 1.2** Descripción y contextualización del módulo
- 1.3** Calendario y horario de impartición

##### **2. Metodología didáctica**

- 2.1** Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
- 2.2** Materiales y recursos didácticos
- 2.3** Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

##### **3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**

- 3.1** Estrategias e instrumentos de evaluación
- 3.2** Criterios de calificación
- 3.3** Procedimiento de información al alumnado
- 3.4** Criterios de recuperación
- 3.5** Plan de recuperación de módulos pendientes

##### **4. Actividades complementarias**

##### **5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**

##### **6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**



## Normativa

- | *Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. En esta norma se definen los Títulos de Técnico en Artes Plásticas y Diseño como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística; asimismo, se establece la estructura que deben tener dichos títulos y se fijan los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.*
- | *Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.*
- | *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7597]*

## 1. Introducción

El módulo que ocupa esta programación deviene del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y del Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Proyectos I y II	441	7	6	28

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

Un proyecto de animación puede ser de múltiples dimensiones y formatos. La animación es un medio que permite explorar teorías e informar a las audiencias y, gracias a su flexibilidad como forma de construcción, se adapta bien a una amplia gama de aplicaciones de comunicación.

Desde ejemplos obvios como películas, series de tv o anuncios publicitarios, a su uso en páginas web, móviles y juegos, o aplicaciones diversas en los campos de la medicina, la ingeniería o la arquitectura, la animación demuestra ser un medio con capacidad para entretener, informar, educar e inspirar.

Es importante entender cómo se crea una producción animada. Todos los proyectos de animación siguen un mismo patrón de flujo de trabajo -que en inglés se conoce como pipeline- donde suele haber tres etapas características: la preproducción, la producción y la posproducción.

Cuando se considera este esquema, no obstante, hay que tener en cuenta que no siempre todo el equipo humano proviene de disciplinas tradicionalmente reconocidas como de arte y diseño, sino también de áreas de interés diversas, pero conectadas, como la música, el cine, la ingeniería o la arquitectura, con lo que las ideas, decisiones y conclusiones que se tomen serán siempre determinadas por el clímax creativo que se forme de ese equipo humano.

Por otro lado, es conveniente tener presente el tipo de alumnado que accede al ciclo formativo en concreto, pues de su naturaleza puede depender el proceso de enseñanza-aprendizaje. El tipo de alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela

de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad artística y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa, así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tal y como acaba de comentarse.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es más heterogéneo que el que puede encontrarse en el Bachillerato de Artes: accede desde el mismo Bachillerato de Artes, desde otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante pruebas de acceso, tanto general de madurez como específica. Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detectan en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo de un ciclo formativo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo **Proyectos** se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	1º 7h	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	9:10-10:05	PC1
Martes	12:25-14:15	PC2
Jueves	12:25-14:15	PC1
Viernes	10:05- 12:25	PC1- Biblioteca

Horas semanales	2º 6h	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Miércoles	08:15-10:05	A: Pc2 B: Pc1
Jueves	10:05-12:25	
Viernes	12:25-14:15	

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

<b>Evaluación parcial 2ª</b>	18 de diciembre
------------------------------	-----------------

<b>Primera evaluación final ordinaria 2º</b>	22 de abril
<b>Segunda evaluación final ordinaria 2º</b>	15 de junio
<b>Evaluación parcial 1º</b>	22 enero
<b>Primera evaluación final ordinaria 1º</b>	28 mayo
<b>Segunda evaluación final ordinaria 1º</b>	18 de junio

## 2. Metodología didáctica

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Los espacios que se ocupan para el desarrollo de las clases son el aula de PC1 y PC2, habilitada y equipada expresamente para la impartición de este módulo.

Así mismo se utilizarán espacios alternativos, como son el departamento de animación, preparado expresamente para la realización de determinadas técnicas, o el laboratorio de fotografía.

Por operatividad, ya que se trata de un módulo práctico que requiere de tiempo y dedicación para el desarrollo de las actividades, la carga lectiva semanal se ha repartido del siguiente modo:

- **Primer curso** : de las 7 horas semanales, que combinan aspectos teóricos relacionados con las fases propias de un proyecto de animación y todo aquello que contenga un interés afín con otros dedicados a desarrollar pruebas, ejercicios y proyectos de naturaleza esencialmente práctica. Su división es:

Primera sesión	Segunda sesión	Tercera sesión	Cuarta sesión
1 horas	2 horas	2 hora	2 horas
Teórico/práctica	Teórico/práctica	Teórico/práctica	Teórico/práctica

- **Segundo curso**: las 6 horas semanales se reparten en tres días semanales de 2h lectivas cada uno. En dichas sesiones se trabajará con un enfoque teórico-práctico que permita al alumnado permanecer conectado a la clase durante todo este tiempo. Su división es:

Primera sesión	Segunda sesión	Tercera sesión
2 horas	2 horas	2 horas
Teórico/prácticas	Teórico/prácticas	Teórico/prácticas

El grupo de primero está compuesto por 26 alumnos y alumnas, sin desdoble. El grupo de 2º está compuesto por 25 alumnos y alumnas, repartándose en 13 en el grupo A y 12 en el B.

## 2.2 Materiales y recursos didácticos

Las sesiones teóricas se imparten a partir de presentaciones audiovisuales donde se combina la teoría especializada en forma de texto con extractos de piezas audiovisuales. Este material sirve de apuntes-base para el alumnado, el cual debe ir registrándose en forma de esquemas en su libro de notas para que sirva de referencia y de estudio.

Los recursos para el profesor necesarios de esta aula son un ordenador conectado a un proyector, pantalla de proyección, pizarra y altavoces.

Las sesiones prácticas están directamente relacionadas con las clases teóricas. Se parte de la base que no pueden existir ambos conceptos por separado y se diseñan propuestas de ejercicios prácticos que progresivamente irán siendo más exigentes en forma y contenido hasta llegar a la elaboración de proyectos en todas sus fases de creación. Estos ejercicios pueden ser planteados de forma individual para fomentar la independencia personal, o por grupos para fortalecer el trabajo en equipo y su toma de decisiones.

Los alumnos deben traer ratón, pendrive (a ser posible 3.0 para reducir el tiempo de transferencia de archivos), y puntualmente cámara réflex (en su defecto teléfono móvil con la aplicación Stop Motion Studio) con trípode y material de manualidades que se requiera para actividades concretas (tijeras, cartulina, pegamento, plastilina, etc.).

Los espacios en los que se imparte el módulo de Proyectos son PC1, PC2 y el taller de animación.

Tanto el aula de PC1 como PC2 están compuestas cada una por:

- 16 ordenadores equipados con programas de diseño específico
- 16 tabletas gráficas
- 4 mesas altas de trabajo en equipo (en PC1)
- El taller de animación contiene:
  - 1 cámara multiplano tradicional
  - 2 mesas de reproducción para diferentes tipos de animación stop-motion.

- 3 equipos informáticos con software especializado para la captura de imágenes: Dragon Frame

Por último, como parte de los recursos didácticos también tenemos una bibliografía específica que sirve al profesorado y al alumnado respectivamente de referencia:

- Advanced animation (Preston Blair)
- Animation: The mechanics of motion (Chris Webster)
- Cartoon animation (Preston Blair)
- The advanced art of stop motion (Ken A. Priebe)
- The animator's workbook (Tony White)

Como viene siendo habitual en los últimos cursos se trabaja con los alumnos con la plataforma Classroom, a través de la cual se proponen actividades, se suben las entregas de las mismas por parte de los alumnos, así como los enlaces a apuntes o material didáctico propuestos por el profesor.

De este modo la plataforma Classroom sirve como herramienta de comunicación, de repositorio de contenidos y de gestión de tareas, tanto en su propuesta como en su entrega, corrección y calificación individualizada a través de las rúbricas, herramienta de la que dispone la plataforma.

### 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el **Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre**, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, teniendo estos, una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1</b> <i>El proyecto de animación, fases y planificación: story line, sinopsis, guión, el story board, layout, art concept, la biblia y otros.</i>	
<b>Objetivos</b> 1. Diferenciar y saber llevar a cabo las fases de un proyecto de animación audiovisual y las metodologías más adecuadas para realizarlo.	<b>Criterios de evaluación</b> 1. Dominar la terminología específica de la especialidad. 2. Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización

	y de difusión.
<b>Contenido 2</b> <i>La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos y otros.</i>	
<b>Objetivos</b> <p>2. Desarrollar proyectos de animación para cine, televisión y nuevos medios utilizando las técnicas de animación nuevas y tradicionales.</p>	<b>Criterios de evaluación</b> <p>3. Aplicar una metodología de trabajo adecuada a las especificaciones del proyecto.</p>
<b>Contenido 3</b> <i>De los dibujos animados al Stop motion.</i>	
<b>Objetivos</b> <p>3. Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales.</p>	<b>Criterios de evaluación</b> <p>4. Elaborar una pieza de animación llevando a cabo todas las etapas de proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística.</p> <p>5. Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos.</p> <p>6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.</p>
<b>Contenido 4</b> <i>4. La producción: creación de personajes y escenarios, maquetas, fondos, iluminación, escenografía, captura de audio, carta de rodaje, captura de imagen y audio, animación, intercalación, etc.</i>	
<b>Objetivos</b> <p>3. Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales.</p> <p>4. Saber adaptar el proyecto de animación a diferentes formatos según el medio de difusión.</p>	<b>Criterios de evaluación</b> <p>6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.</p> <p>7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.</p> <p>8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.</p>
<b>Contenido 5</b> <i>La rotoscopia y sistema inercial: Captación del movimiento.</i>	
<b>Objetivos</b> <p>5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de</p>	<b>Criterios de evaluación</b> <p>9. Utilizar en el proyecto las herramientas</p>



animación audiovisual.	tecnológicas propias de su especialidad.  8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
<b>Contenido 6</b>  <i>La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc.</i>	
<b>Objetivos</b>  6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.  5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.	<b>Criterios de evaluación</b>  9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.  6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.  7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.  8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
<b>Contenido 7</b>  <i>Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.</i>	
<b>Objetivos</b>  6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.  5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.  7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.	<b>Criterios de evaluación</b>  10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.  7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.  8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
<b>Contenido 8</b>  <i>Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc.</i>	
<b>Objetivos</b>  6. Valorar el proceso de planificación y	<b>Criterios de evaluación</b>  10. Atenerse en los proyectos a la normativa



<p>realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.</p> <p>5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.</p> <p>7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.</p>	<p>vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.</p> <p>9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.</p>
<p><b>Contenido 9</b></p> <p><i>La proyección y memoria proyectual.</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.</p> <p>5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.</p> <p>7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.</p> <p>9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.</p>
<p><b>Contenido 10</b></p> <p><i>Normativa específica de aplicación a la especialidad</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.</p> <p>5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.</p> <p>7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.</p> <p>9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.</p>

<b>Cronograma</b>
<p>Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.</p> <p>Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.</p>
<b>Evaluación parcial 1ª Animación</b>
1. El proyecto de animación, fases y planificación: story line, sinopsis, guión, el story board, layout, art concept, la biblia y otros.
2. La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos y otros.
3. De los dibujos animados al Stop motion.
4. La producción: creación de personajes y escenarios, maquetas, fondos, iluminación, escenografía, captura de audio, carta de rodaje, captura de imagen y audio, animación, intercalación, etc.
<b>1ª Evaluación final ordinaria 1ª Animación</b>
6. La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc.
8. Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc.
<b>Evaluación parcial 2ª Animación</b>
5. La rotoscopia y sistema inercial: Captación del movimiento.
7. Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.
<b>1ª Evaluación final ordinaria 2ª Animación</b>
9. La proyección y memoria proyectual.
10. Normativa específica de aplicación a la especialidad

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

Se llevará a cabo una evaluación continua durante el curso en la que se tendrá en cuenta la progresión del alumno durante el mismo, tanto en sus aptitudes como en sus actitudes frente al módulo.

Uno de los instrumentos fundamentales de evaluación será la observación directa en clase, que junto a la evaluación y calificación de las actividades desarrolladas tanto en clase como fuera de ella darán forma a la nota final del alumno.

Las actividades que se irán desarrollando en el módulo serán de dificultad progresiva, lo que facilita el aprendizaje continuo del alumnado. Para que esta asimilación de contenidos sea efectiva es fundamental que el alumnado desarrolle un trabajo adicional al llevado a cabo en clase, de forma que pueda ir consolidando los contenidos que se irán viendo durante el curso y desarrollando las aptitudes que se pretende que desarrollen.

Como instrumentos de evaluación, se utilizarán los detallados a continuación:

- **Observación directa:** Por observación directa se entenderá toda la información sobre el alumno que el docente pueda extraer del desarrollo de las sesiones lectivas, teniendo especial importancia las intervenciones voluntarias en clase y las respuestas a preguntas planteadas por el docente.
- **Pruebas escritas o cuestionarios teóricos:** Por pruebas escritas se entenderán los exámenes y pruebas que a lo largo del curso se planteen al grupo, los cuales serán parte fundamental de la nota y calificación definitiva del módulo.
- **Realización de trabajos prácticos / Proyectos:** Por realización de trabajos prácticos se entiende todas aquellas actividades donde el docente propone ejercicios y tareas al alumno el cual pone en práctica todos los conceptos teóricos /prácticos explicados en clase.

### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación					
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación		
La evaluación de los alumnos se basará tanto en los criterios generales recogidos en el Real Decreto 1427/2012 del 11 de octubre, como en el Decreto 34/2014, del 05 de junio de 2014.			Observación directa	Proyectos	Prueba teórico - práctica
1. Dominar la terminología específica de la especialidad.					
Indicadores	Emplea correctamente el vocabulario técnico en la documentación, presentaciones y exposiciones orales.	M	X	X	X
	Identifica y explica con precisión términos propios de la animación, como <i>keyframe</i> , <i>inbetween</i> , <i>animatic</i> , <i>rigging</i> , etc.	M	X		
	Utiliza adecuadamente la terminología en la memoria proyectual y durante las fases del proyecto.	M		X	X
2. Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización y de difusión.					
Indicadores	Adapta los elementos visuales y narrativos al lenguaje específico del medio (cine, TV, redes sociales, web, etc.).			X	X
	Demuestra comprensión de las convenciones formales y estilísticas propias de cada formato de difusión.		X	X	X
	Ajusta el ritmo, encuadres y estructuras narrativas en función de las plataformas de destino (por ejemplo, cortometraje para festivales vs reels para redes sociales).	M		X	X
3. Aplicar una metodología de trabajo adecuada a las especificaciones del proyecto					
Indicadores	Define y justifica la metodología de trabajo utilizada	M	X	X	X
	Estructura adecuadamente la memoria del proyecto: objetivos, justificación, desarrollo, cronograma, recursos, evaluación.	M		X	X
	Realiza un seguimiento coherente del			X	X

o r e s	proyecto según la metodología elegida.				
	Registra en la memoria los cambios, decisiones y procesos con claridad y reflexión crítica.	M		X	X
4. Elaborar una pieza de animación llevando a cabo todas las etapas de proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística					
I n d ic a d o r e s	Cumple con todas las etapas del proceso: idea, guion, storyboard, animatic, diseño, animación, postproducción y entrega.	M		X	X
	Logra un producto final técnicamente correcto y con una propuesta artística clara.	M		X	X
	Integra de manera coherente todos los elementos visuales, sonoros y narrativos	M		X	X
	Entrega el proyecto en el plazo y forma acordados.	M		X	X
5. Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos					
I n d ic a d o r e s	Propone soluciones visuales innovadoras que potencian el mensaje.			X	X
	Utiliza elementos visuales (color, forma, ritmo, estilo) con intencionalidad expresiva.	M		X	X
	Muestra originalidad en el enfoque gráfico y narrativo del proyecto.	M		X	X
	Integra referencias visuales de manera creativa, sin caer en la imitación literal.			X	X
6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.					
I n d ic a d o r e s	Define claramente los objetivos comunicacionales en la fase inicial del proyecto.		X	X	X
	Mantiene coherencia entre la narrativa visual y los objetivos definidos.	M		X	X
	Utiliza adecuadamente los recursos narrativos (estructura, ritmo, tono) para reforzar el mensaje.	M		X	X
	Evalúa la eficacia del discurso narrativo en función del público objetivo.			X	X
7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con					

destreza					
I n d ic a d o r e s	Justifica la elección de técnicas de animación en relación al contenido y contexto del proyecto.	M	X	X	X
	Aplica correctamente la técnica seleccionada en aspectos técnicos y expresivos.	M		X	X
	Domina el uso de la técnica elegida sin errores significativos en el resultado final.			X	X
	Integra adecuadamente diferentes técnicas si el proyecto lo requiere.			X	X
8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.					
I n d ic a d o r e s	Realiza correctamente la exportación de contenidos según los parámetros técnicos exigidos (resolución, códec, fps, formato).	M		X	X
	Adapta el archivo final a diferentes necesidades de distribución (DCP, redes sociales, broadcast, etc.).			X	X
	Verifica que no haya pérdida significativa de calidad tras la exportación.	M		X	X
	Entrega el archivo final junto con los elementos adicionales requeridos (cartelas, créditos, subtítulos, etc.).	M		X	X
9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.					
I n d ic a d o r e s	Maneja con soltura software y hardware específicos de animación (Toon Boom, Blender, After Effects, cintiq, etc.).	M		X	X
	Integra herramientas tecnológicas en todas las etapas del proyecto.			X	X
	Soluciona problemas técnicos básicos que surgen durante la producción.	M		X	X
	Se actualiza y experimenta con nuevas herramientas del sector.			X	X
10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.					
I n d ic	Aplica correctamente la normativa sobre derechos de autor y licencias de uso.			X	X
	Evita el uso indebido de materiales protegidos o de imágenes de terceros sin autorización.	M		X	X

a d o r e s	Respetar los derechos de imagen, intimidad y privacidad de personas involucradas directa o indirectamente en el proyecto.	M		X	X
	Incluir los créditos, licencias o permisos necesarios en la entrega final.	M		X	X

### 3.2 Criterios de calificación

En los procesos de calificación, la nota se expresará en cada uno de los apartados del 0 al 10 en números enteros, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.

#### Calificación de las Unidades Didácticas

La calificación de las distintas unidades didácticas consistirá en la media de los distintos proyectos encargados en dicha unidad. Dichos proyectos tendrán un sistema de calificación basado en una media ponderada entre los distintos criterios de evaluación utilizados.

Todos los proyectos encargados habrán de ser entregados para que la unidad pueda ser calificada como aprobada.

La nota se expresará del 0 al 10, aunque en este nivel llevará decimales.

#### Calificación parcial

La calificación de un parcial concreto, se establecerá atendiendo mediante la media de las distintas unidades didácticas incluidas en él, teniendo en cuenta para la calificación de las mismas la observación directa en el aula, ya que parte de los proyectos se realizaría en el aula, permitiendo llevar un seguimiento y evaluación continuos. De este modo, el porcentaje sería el siguiente:

- 100% Proyectos y observación directa.

No obstante, si el docente lo viera necesario, se podrán realizar también pruebas teórico-prácticas que complementen la evaluación y calificación de determinados contenidos. De ser así la calificación de un parcial concreto, se establecerá atendiendo mediante la media de las distintas unidades didácticas incluidas en él y la media de la prueba teórico-práctica. El porcentaje sería el siguiente:

- 40% Pruebas teórico-prácticas.
- 60% Proyectos y observación directa.

En este último supuesto no habrá posibilidad de media si alguna de las 2 partes tuviese una calificación inferior a 4,00.

### **Calificación final ordinaria**

Para la obtención de la calificación final en la evaluación ordinaria se establecerá una media entre los 2 parciales del curso.

### **A tener en cuenta**

- Los trabajos solicitados deberán ser entregados en el plazo establecido. De lo contrario, deberán ser entregados en una fecha establecida por el profesor, en segunda instancia con penalización, ya que no cumplirían los ítems del criterio de evaluación.
- No se podrá aprobar el módulo con proyectos pendientes de entrega. Salvo por orden expresa de la Administración, la superación del 1er cuatrimestre no supondrá la superación del 2º.
- De cada actividad propuesta a lo largo del curso, se calificarán los criterios e ítems oportunos mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.
- Si se considera oportuno, se podrá realizar una prueba teórico-práctica de los contenidos impartidos en cualquier momento del cuatrimestre.
- Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en la media para superar la evaluación. En caso de que hubiese también prueba o pruebas teórico-prácticas, se necesitaría una calificación total igual o superior a 5 en la media de las actividades y las pruebas teórico-prácticas.
- No se calificará ninguna actividad de la que no se haya llevado un seguimiento en clase por parte de los docentes.
- Cualquier copia, plagio o fraude en las actividades o pruebas teórico-prácticas, o en sus entregas, sea cual fuere el momento de su detección, supondrá un 0 en esa convocatoria y el suspenso de las mismas hasta la siguiente convocatoria.

### **3.3 Procedimiento de información al alumnado**

La comunicación con el alumnado siempre ha sido una constante a través de todos los medios al alcance disponibles, con disponibilidad permanente para la resolución de dudas o cualquier tema relacionado con los contenidos del módulo.



Durante este curso, el alumnado está en constante comunicación con los profesores y en conocimiento de sus calificaciones gracias a la posibilidad de calificación individualizada que se establece a través del Classroom.

Además, como se ha comentado con anterioridad, si fuera necesario el alumnado dispone de varios mecanismos adicionales como el correo electrónico del centro, además de la hora complementaria de atención semanal de la que disponen los profesores.

Junto a todo ello se utilizará Delphos Papas 2.0 o Educamos CLM como canal oficial de información relacionado con aspectos académicos.

### 3.4 Criterios de recuperación

Aquellos alumnos que hayan suspendido la primera evaluación ordinaria final podrán presentarse a la segunda evaluación final ordinaria, que consistirá en la entrega de todas las actividades pendientes realizadas durante el curso. Será potestad del profesorado la ejecución de un proyecto adicional. Así mismo, será potestad del profesor añadir la realización de una prueba objetiva de tipo práctico y/o una de carácter teórico debido al reducido tiempo del que se dispone entre la 1ª y la 2ª evaluación ordinaria para el desarrollo de algunas actividades que son más extensas.

Además de lo anteriormente citado, los alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua realizarán una prueba objetiva final de tipo teórico-práctico que englobe los contenidos desarrollados durante el curso, que podrá ser diferente al de los alumnos que han asistido regularmente. En este caso particular será potestad del profesor el solicitar la entrega de todas las actividades realizadas durante el curso.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

Los alumnos con el módulo pendiente desarrollarán las tareas en horario de clase en la medida de lo posible, pudiendo desarrollarlas en casa bajo estricta supervisión y seguimiento de los profesores.

Las actividades a desarrollar seguirán el ritmo de las desarrolladas durante el curso, pudiendo sustituir alguna de las mismas por una o varias pruebas objetivas.

## 4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Asistencia al festival Abycine (Proyecciones, conferencias...)	Octubre	-	Asistencia al festival Abycine (Proyecciones, conferencias...)
Asistencia a Anima Valencia	Octubre, Valencia	-	Asistencia a Anima Valencia

Visita cultural a Madrid	Segundo cuatrimestre	Autobús	Visita cultural a Madrid
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

Como medidas desprendidas del artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) que establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas, se recoge que:

El alumnado con necesidades específicas tendrá derecho a las adaptaciones necesarias en los medios y procedimientos de evaluación con el fin de garantizar su accesibilidad a las pruebas y una evaluación adecuada a sus características.

A fin de prever con suficiente antelación las adaptaciones precisas, el alumnado afectado deberá solicitarlo al inicio de curso y acreditar fehacientemente dicha condición.

La jefatura de estudios, a propuesta del profesorado encargado de la evaluación, aprobará las adaptaciones específicas en cada caso, entre las que se contempla incrementar la duración de las pruebas. En todo caso, la causa alegada y la medida adoptada deberán guardar una relación directa y proporcionada.

Con carácter general, la autorización de adaptaciones no podrá implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

Como medidas que se desprenden del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018), se establece que para alumnos con necesidades especiales se tendrá especial cuidado en el trato y se seguirán determinadas consideraciones y estrategias de enseñanza aprendizaje dentro de la clase, como son aceptarlo como uno más del grupo sin mimarlo ni sobreprotegerlo de forma diferente a sus compañeros, ayudarle a descubrir y alentar sus actitudes especiales dentro de la materia que se imparte, asegurarse de que el alumno ha entendido las explicaciones, las tareas o las preguntas que se le hagan, el uso de una metodología que se adapte a sus condiciones, como puede el uso de las ayudas posibles (teóricas, visuales, afectivas, de refuerzo,...), situar al alumno dentro de la clase en una posición que facilite su aprendizaje, hacer un seguimiento más detallado de su comprensión de las explicaciones,

procurar mantener un nivel alto de motivación, valorar el esfuerzo y no sólo el resultado. Además, se podrán adaptar los tiempos, espacios o recursos en función de las necesidades educativas, sin menoscabar la superación de los contenidos mínimos exigidos.

## 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

### Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje

El proceso de evaluación del aprendizaje del alumnado se desarrollará de forma **continua, sistemática y orientadora**, de acuerdo con los criterios de evaluación y resultados de aprendizaje definidos en el currículo oficial del módulo.

Se aplicarán distintos instrumentos y técnicas de recogida de información, tales como:

- Observación directa y sistemática de la participación, la actitud y la evolución del trabajo del alumnado.
- Valoración de los proyectos, prácticas y ejercicios realizados durante el curso, atendiendo a su creatividad, rigor técnico y adecuación a los objetivos del módulo.
- Autoevaluación y coevaluación como herramientas de reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.
- Revisión de portafolios, diarios de trabajo y memorias de proyecto, que permitan valorar el progreso competencial de forma integral.

El análisis de los resultados permitirá realizar ajustes en la metodología, temporalización y recursos didácticos, garantizando así la atención a la diversidad del alumnado y la consecución de los objetivos establecidos.

### Evaluación de la práctica docente

De acuerdo con lo previsto en la **Orden 129/2022**, la evaluación de la práctica docente constituye un proceso de reflexión profesional orientado a la mejora continua de la enseñanza.

Esta evaluación se desarrollará atendiendo a los siguientes ámbitos:

- Adecuación de la programación didáctica a las necesidades reales del grupo y al cumplimiento de los objetivos curriculares.
- Eficacia de la metodología empleada, de las estrategias de motivación y de los recursos técnicos y materiales.
- Coherencia entre los criterios de evaluación y los procedimientos aplicados.
- Coordinación con el resto del equipo docente, especialmente en el desarrollo de proyectos intermodulares y en la evaluación global del ciclo.




Los principales instrumentos de valoración serán:

- Autoevaluación del profesorado, mediante la elaboración de un informe reflexivo al término de cada trimestre.
- Revisión colegiada de la programación, en las sesiones de coordinación del equipo docente.
- Cuestionarios y valoraciones del alumnado, centrados en la utilidad, claridad y adecuación de las actividades formativas.
- Análisis de resultados académicos, comparando la evolución respecto a cursos anteriores.

La evaluación de la práctica docente se llevará a cabo de forma paralela, culminando en una memoria final de módulo, donde se reflejarán los logros, las dificultades detectadas y las propuestas de mejora para el siguiente curso.

Dichas conclusiones se incorporarán al plan anual de mejora del centro, conforme a lo dispuesto en la **Orden 129/2022**.

***Albacete, a 17 de octubre de 2025***

		
Fdo.: Goyo López Serrano	Fdo.: Rodrigo Cavo	Fdo.: Verónica Marcos

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO ANIMACIÓN

**Curso 2025-26**

**Curso 2º**

**Módulo Técnicas de Animación**

**Profesor/a Rodrigo Calvo González, María Serrano Guijarro**

**Departamento Comunicación Gráfica y Audiovisual**

## ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- ✓ Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).
- ✓ Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).
- ✓ Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).
- ✓ **Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo**, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño. En esta norma se definen los Títulos de Técnico en Artes Plásticas y Diseño como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística; asimismo, se establece la estructura que deben tener dichos títulos y se fijan los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.
- ✓ **Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre**, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.
- ✓ **Decreto 34/2014, de 05/06/2014**, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7597].

## 1. Introducción

### 1.1 Identificación del módulo

El módulo que ocupa esta programación se establece en el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y del Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Técnicas de animación	189	0	7	10

## 1.2 Descripción y contextualización del módulo

Las enseñanzas de artes plásticas y diseño, referentes de las enseñanzas de artes aplicadas y oficios artísticos en nuestro sistema educativo, asumen la transmisión de las prácticas artísticas imprescindibles para la renovación y mejora de productos, ambientes y mensajes y para el crecimiento del patrimonio artístico.

Para ello, estas enseñanzas artísticas profesionales sitúan la innovación tecnológica, la apreciación artística y la sólida formación en los oficios de las artes y el diseño en el contexto de la dimensión estética y creadora del hombre, cualidad determinante para el crecimiento patrimonial y de los valores de identidad, de expresión personal y de comunicación social.

En este sentido, el objetivo básico de este título es atender a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores especialistas en la producción de imágenes de animación en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos, artísticos y culturales vinculados a la creación y producción gráfica.

## 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo técnicas de animación se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	7 h (A) Rodrigo	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	08:15-10:05	PC 2
Martes	09:10-10:05	PC 2
Miércoles	12:30-13:20	PC 2
Viernes	08:15-10:05	PC 2

Horas semanales	7 h (B) María	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Martes	09:10-10:05	PC 1
Miércoles	11:30-13:20	PC 1
Jueves	08:15-10:05	PC 1
Viernes	08:15-10:05	PC 1



Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

<b>Evaluación parcial</b>	18 de diciembre.
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	22 de abril.
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	15 de junio.

## 2. Metodología didáctica

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Las horas asignadas a este módulo ascienden a 189, distribuidas semanalmente en 3 sesiones de 2 horas y una de 1.

Las clases serán de carácter presencial en las aulas PC1 y PC2, aulas configuradas con equipos informáticos PC, tabletas digitalizadoras y pizarra digital. Durante el presente curso escolar se compartirá el aula con otros módulos.

Durante las horas lectivas se plantearán sesiones prácticas en base a los contenidos teóricos impartidos durante las clases, desarrollando la asimilación de los contenidos mediante una metodología basada en proyectos y ejercicios prácticos. No obstante, el alumno, fuera del horario lectivo deberá completar las tareas cuando en el aula no haya dado tiempo o se requiera un mayor tiempo de realización, o realizar una serie de actividades propuestas de asimilación y refuerzo; para la temporalización de dichas horas extraescolares se tendrá en cuenta la distribución de créditos ECTS.

La mayor parte del trabajo se realizará de forma individual, aunque podrían realizarse prácticas susceptibles de trabajarse en grupo. Se buscará la implicación del alumnado en todo el proceso de realización de los trabajos, desde la proyección, a la realización y la corrección de errores y malas prácticas, maximizando la comunicación con el alumno y el sentido crítico y autocorrectivo con su trabajo.

Se usarán las distintas apps de la plataforma de GSuite de Google, que ya tiene la propia Escuela de Arte, y con la que más está familiarizado el alumnado del centro. El alumnado contará con cuentas corporativas de la escuela dentro de dicha plataforma. Toda la información del módulo: actividades propuestas, aspectos a valorar en cada una de ellas, prácticas requeridas, métodos, fechas de entrega, calendario, etc. se publicará en classroom. Esta herramienta nos permitirá un contacto directo con el alumnado, compartir trabajos propuestos, entregas, clases, calificación...

El grupo está compuesto por 21 alumnos/as en total.



## 2.2 Materiales y recursos didácticos

El aula asignada dispone de los siguientes materiales:

- Aula dotada con ordenadores personales (PC), uno por alumno conectados por red, con el software que se imparte en el módulo, y acceso a Internet.
- Tablet HUION
- Pizarra digital.

El software a utilizar para las técnicas de animación digital será Blender, software libre y gratuito que se está estableciendo como estándar en el sector y que permite trabajar de manera profesional tanto animación 2D como 3D.

Debido a la naturaleza práctica del módulo serían deseables los siguientes recursos para poder desarrollarla de forma práctica y fluida.

### Material aportado por el profesor:

- Material didáctico. Este podrá ser:
  - Audiovisual:
    - Ejemplos, explicaciones y presentaciones.
    - Trabajos relacionados con los contenidos trabajados.
    - Documentales y material audiovisual didáctico.

### Aula virtual creada en Google Classroom:

- A través de la misma se comunicarán las condiciones y fechas de los proyectos propuestos en el aula, al tiempo que servirá como plataforma de entrega de los mismos (a excepción de entregas en formato físico, si las hubiera). En el aula virtual el alumno encontrará la documentación necesaria para la realización de las propuestas.
- Material teórico y de apoyo.
- Vídeos, enlaces y recursos de interés.
- Sitios web especializados.
- Trabajos propios o de anterior alumnado relacionados con los contenidos trabajados.
- Obra, proyectos y portfolios de profesionales del sector.
- Plataforma Educamos CLM/Delphos, para comunicaciones oficiales con los alumnos y familias.
- Impreso: Si fuera necesario, impresos para la realización de las pruebas teórico-prácticas.

### Material que debe aportar el alumnado:

- Apuntes realizados por el alumnado durante las sesiones, y en base a su propia experiencia previa, la investigación, las prácticas, consulta y conclusiones desarrolladas en las clases expositivas. Puede ser online.

- Diseños previos para los ejercicios de clase y realización de trabajos prácticos. Se especificarán características.
- Todo aquel material específico que se precise para el desarrollo de las unidades didácticas y, para ocasiones puntuales, un pendrive USB formateado.

#### Material aportado por el centro:

- Cuenta de GSuite corporativa de la escuela individual para cada alumno y alumna. A través de la misma podrán disfrutar de:
  - Correo electrónico personalizado para comunicaciones y tareas.
  - Aula virtual creada en Google Classroom a través de la plataforma GSuite de la escuela. A través de la misma se distribuirán materiales, actualizaciones, tareas y entregas de los proyectos y trabajos propuestos.
  - Sistema de almacenamiento online en Google Drive.
  - Sistema de videoconferencias mediante Google Meet.
  - Demás herramientas y apps incluidas en el GSuite educativo.
- Cuentas de Adobe vinculadas al correo corporativo de la escuela, mediante las cuales podrán tener acceso a todas las apps de diseño de la suite de Adobe.

En caso de no asistencia justificada de algún alumno o alumna, y en un supuesto que lo permita y justifique, se dará la opción de asistir a las clases vía videoconferencia online por la plataforma meet corporativa.

### 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el **currículo** del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. **[2014/7597]** los cuales tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1</b> <i>Principios básicos de la animación.</i>	
<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b> 2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s

<p>1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación</p> <p>2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.</p> <p>4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones de este.</p>	<p>más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.</p> <p>5. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.</p>
<p><b>Contenido 2</b></p> <p><b>Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada.</b></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.</p> <p>2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.</p> <p>3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.</p> <p>4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.</p> <p>5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.</p> <p>6. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.</p> <p>2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.</p>
<p><b>Contenido 3</b></p> <p><b>Técnicas tradicionales y digitales 2D. Elementos de la expresión bidimensional.</b></p>	

Objetivos	Criterios de evaluación
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.</li> <li>2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.</li> <li>3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.</li> <li>4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.</li> <li>5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.</li> <li>6. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.</li> <li>2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.</li> <li>3. Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.</li> <li>4. Transferir correctamente el guión a la narración visual.</li> <li>5. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.</li> </ol>
Contenido 4	
Técnicas tradicionales y digitales 3D. Elementos de la expresión tridimensional.	
Objetivos	Criterios de evaluación
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.</li> <li>2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.</li> <li>3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.</li> <li>4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.</li> <li>2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.</li> <li>3. Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.</li> <li>4. Transferir correctamente el guión a la narración visual.</li> <li>5. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la</li> </ol>

<p>5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.</p> <p>6. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.</p>	<p>obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.</p>
<p><b>Contenido 5</b></p> <p><b>Los recursos de expresión 2D y 3D y su aplicación a un proyecto de animación.</b></p>	
<p><b>Objetivos:</b></p> <p>1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.</p> <p>2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.</p> <p>3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.</p> <p>5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.</p> <p>Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.</p> <p>3. Transferir correctamente el guión a la narración visual.</p> <p>Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.</p>
<p><b>Contenido 6</b></p> <p><b>La ordenación del espacio escenográfico</b></p>	
<p><b>Objetivos:</b></p> <p>4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.</p> <p>5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.</p> <p>6. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.</p> <p>5. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.</p>
<p><b>Contenido 7</b></p>	

La iluminación para animación.	
<p><b>Objetivos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.</li> <li>2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.</li> <li>3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.</li> <li>4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.</li> <li>6. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.</li> </ol>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.</li> <li>2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.</li> <li>4. Transferir correctamente el guión a la narración visual.</li> </ol>
<b>Contenido 8</b> <b>La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios.</b>	
<p><b>Objetivos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.</li> <li>3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.</li> <li>5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.</li> <li>6. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.</li> </ol>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.</li> <li>2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar las más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.</li> </ol>
<b>Contenido 9</b>	

#### **Cronograma Técnicas de Animación - 2º Animación**

Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.

Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.

#### **Evaluación parcial 18 de diciembre.**

UD1\_ Principios básicos de la animación

UD2\_ Técnicas de dibujo digital 2D: expresión y ambientación.

UD3\_ Animación digital 2D: Línea de tiempo y rig.



UD4_ Configuración del espacio: elementos 3D y multiplano.
UD5_ Retoques finales: Materiales, entorno y exportación.
UD6_ Técnicas digitales 3D.
UD7_ Control de la animación: Línea de tiempo y edición de curvas.
UD12_ Técnicas de simulación de entorno 2D en entorno 3D.
UD13_ Integración de animación 2D en entorno 3D.
<b>1ª Evaluación final ordinaria 22 de abril.</b>
UD9_ Control y articulación del movimiento: Rigging y pose.
UD10_ Creando ambiente: Materiales, textura e iluminación.
UD11_ Cámara, configuración del render y exportación.
<b>2ª Evaluación final ordinaria 15 de junio.</b>
Actividades de recuperación, ampliación y refuerzo

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación					
<b>Establecidos en:</b> <u>Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre</u> , por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.		<b>Mínimos</b>	Instrumentos de evaluación		
			<b>Observación directa</b>	<b>Proyectos</b>	<b>Pruebas teórico-prácticas</b>
1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales de 2D y 3D de animación.					
<b>Indicadores</b>	Conoce y muestra destreza con las distintas técnicas tradicionales de animación.		X	X	X
	Muestra destreza en el uso de las herramientas de dibujo para animación digital 2D.		X	X	X
	Muestra destreza en el uso de las herramientas y técnicas de animación digital 2D.		X	X	X
	Muestra destreza en el uso de las herramientas de modelado para animación digital 3D.		X	X	X



	Muestra destreza en el uso de las herramientas y técnicas de animación 3D.		X	X	X
2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.					
Indicadores	Conoce las distintas herramientas de animación y sus áreas de aplicación.		X	X	X
	Es capaz de combinar las distintas herramientas y estilos de animación de manera profesional en un proyecto.		X	X	X
	Utiliza de forma eficaz los recursos disponibles para mejorar su trabajo.		X	X	X
3. Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.					
Indicadores	Consigue que los resultados de las actividades y pruebas se adecuen a la propuesta		X	X	X
	Utiliza correctamente la metodología proyectual en la búsqueda de distintas posibilidades gráficas y audiovisuales.		X	X	
4. Transferir correctamente el guión a la narración visual.					
Indicadores	Comunica de manera adecuada el sentido del guión mediante elementos expresivos y gráficos.		X	X	
	Controla el ritmo narrativo y visual de un modo acorde a las necesidades del guión.		X	X	
5. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.					
	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual.	M	X	X	X

<b>Indicadores</b>	Consigue que los resultados de las actividades y pruebas se adecuen a la propuesta.	<b>M</b>	X	X	X
	Planifica adecuadamente su proceso creativo y proyectual, y crea un flujo de trabajo realista y eficaz	<b>M</b>	X	X	
	Utiliza de forma eficaz los recursos disponibles para mejorar su trabajo.		X	X	X
	Investiga y resuelve problemas de forma autónoma.		X	X	
	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades.		X	X	

### 3.2 Criterios de calificación

En los procesos de calificación, la nota se expresará en cada uno de los apartados del 0 al 10 en números enteros, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.

#### Calificación de las Unidades Didácticas

La calificación de las distintas unidades didácticas consistirá en la media de los distintos proyectos encargados en dicha unidad. Dichos proyectos tendrán un sistema de calificación basado en una media ponderada entre los distintos criterios de evaluación utilizados.

Todos los proyectos encargados habrán de ser entregados para que la unidad pueda ser calificada como aprobada. La nota se expresará del 0 al 10, aunque en este nivel llevará decimales.

#### Calificación parcial

La calificación de un parcial concreto, se establecerá mediante la media de las distintas unidades didácticas incluidas en él, teniendo en cuenta para la calificación de las mismas la observación directa en el aula, ya que parte de los proyectos se realizaría en el aula, permitiendo llevar un seguimiento y evaluación continuos. El porcentaje sería el siguiente:

- 100% Proyectos y observación directa.

No obstante, si el docente lo viera necesario, se podrán realizar también pruebas teórico-prácticas que complementen la evaluación y calificación de determinados contenidos. De ser así la calificación de un parcial concreto, se establecerá atendiendo mediante la media de las distintas unidades didácticas incluidas en él y la media de la prueba teórico-práctica. El porcentaje sería el siguiente:

- 40% Pruebas teórico-prácticas.
- 60% Proyectos y observación directa.

En este último supuesto no habrá posibilidad de media si alguna de las 2 partes tuviese una calificación inferior a 4,00.

### **Calificación final ordinaria**

Para la obtención de la calificación final en la evaluación ordinaria se establecerá una media entre los 2 parciales del curso.

### **A tener en cuenta**

- Los trabajos solicitados deberán ser entregados en el plazo establecido. De lo contrario, deberán ser entregados en una fecha establecida por el profesor, en segunda instancia con penalización, ya que no cumplirían los ítems del criterio de evaluación nº 5.
- No se podrá aprobar el módulo con proyectos pendientes de entrega.
- Salvo por orden expresa de la Administración, la superación del 1er cuatrimestre no supondrá la superación del 2º.
- De cada actividad propuesta a lo largo del curso, se calificarán los criterios e ítems oportunos mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.
- Si se considera oportuno, se podrá realizar una prueba teórico-práctica de los contenidos impartidos en cualquier momento del cuatrimestre.
- Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en la media para superar la evaluación. En caso de que hubiese también prueba o pruebas teórico-prácticas, se necesitaría una calificación total igual o superior a 5 en la media de las actividades y las pruebas teórico-prácticas.
- No se calificará ninguna actividad de la que no se haya llevado un seguimiento en clase por parte de los docentes.

- Cualquier copia, plagio o fraude en las actividades o pruebas teórico-prácticas, o en sus entregas, sea cual fuere el momento de su detección, supondrá un 0 en esa convocatoria y el suspenso de las mismas hasta la siguiente convocatoria.

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

A lo largo del curso el alumno estará informado de la evolución de sus actividades. Tras las pruebas teórico-prácticas se dedicará parte de una sesión a la corrección de esa prueba.

Se implicará al propio alumnado en todo el proceso evaluador con la incorporación de instrumentos de evaluación que permitan la corrección inmediata del error y la comunicación inmediata al alumnado, mediante la autoevaluación, la evaluación mutua o la coevaluación.

El alumnado estará informado de esta programación a través de las plataformas digitales con las que trabajamos.

### 3.4 Criterios de recuperación

En caso de que el alumno tenga que recuperar alguna evaluación podrá presentarse a esa parte correspondiente en la 1ª convocatoria ordinaria final, que consistirá en la entrega de todos los proyectos pendientes o con calificación inferior a 5,00, además de tener que superar una prueba teórico-práctica de los contenidos suspensos del módulo. Los objetivos mínimos, los contenidos y los indicadores de evaluación de esta prueba final son los especificados en esta programación didáctica.

El alumnado que, como consecuencia de la 1ª evaluación ordinaria final, tenga la asignatura con calificación inferior a 5,00, y por tanto, pendiente de superación, podrá concurrir a las pruebas de segunda evaluación ordinaria final que se celebrarán en el mes de junio. En el periodo entre la 1ª evaluación ordinaria final y la 2ª evaluación ordinaria final se establecerán planes individualizados con actividades, para la recuperación de los contenidos pertinentes.

Así mismo en este periodo entre evaluaciones, se propondrán actividades de consolidación y ampliación para el alumnado que haya superado el módulo, dentro del horario lectivo habitual.

#### **Pérdida de evaluación continua**

Haciendo referencia a la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica, en el Capítulo II, características de la evaluación. Proceso de evaluación. Artículo 5:

*La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere la asistencia regular a las clases y a las actividades programadas para los distintos módulos del ciclo.*

El alumnado que pierda la evaluación continua por tener un número de faltas (sean justificadas o injustificadas) que supere el 20%, deberá presentarse a una prueba teórico-práctica tanto en la 1ª evaluación ordinaria final como en la 2ª evaluación ordinaria final, que consistirá en la entrega de todos los proyectos pendientes, además de tener que superar una prueba teórico-práctica de los contenidos del módulo. Los objetivos mínimos, los contenidos y los indicadores de evaluación de esta prueba final son los especificados en esta programación didáctica.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

Aquellos alumnos que hayan suspendido la primera evaluación ordinaria final podrán presentarse a la segunda evaluación final ordinaria, que consistirá en la entrega de todas las actividades pendientes realizadas durante el curso. Será potestad del profesorado la ejecución de un proyecto adicional. Así mismo, será potestad del profesor añadir la realización de una prueba objetiva de tipo práctico y/o una de carácter teórico debido al reducido tiempo del que se dispone entre la 1ª y la 2ª evaluación ordinaria para el desarrollo de algunas actividades que son más extensas.

Además de lo anteriormente citado, los alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua realizarán una prueba objetiva final de tipo teórico-práctico que englobe los contenidos desarrollados durante el curso, que podrá ser diferente al de los alumnos que han asistido regularmente. En este caso particular será potestad del profesor el solicitar la entrega de todas las actividades realizadas durante el curso.

## 4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Museo Reina Sofía – “Museocinema” Proyección de animación independiente, programación cultural.	Madrid. Fechas recurrentes.	2 ANI (A y B)	Transporte.
OXO Museo (Madrid). Historia de los videojuegos ( imagen, técnicas digitales, narrativa visual).	Madrid. Exposición permanente.	2 ANI (A y B)	Transporte.

Weird Market / WFest – Festival Internacional de Cortometrajes de Animación	Valencia. Fecha aún no confirmada.	2 ANI (A y B)	Transporte.
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda	2 ANI (A y B)	Transporte.

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise.

No se ha detectado ningún alumno con algún tipo de necesidades de atención a la diversidad, ni se ha tenido conocimiento por parte de la tutoría de los grupos de que ningún miembro del ciclo precise de dicha atención. De darse el caso, las actuaciones se basarán en el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018).

De cara a la evaluación de dicho alumnado, en caso de que lo hubiera, se tendría en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

En el caso de que exista adaptación curricular, se seguirán las medidas adoptadas en la misma.

En el caso de alumnos con alguna necesidad especial, se presentará un informe médico. A petición de él mismo y de las familias en el caso de los menores, se reunirá el conjunto de profesores implicados y se estudiarán las medidas oportunas.

## 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

### Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje

El proceso de evaluación del aprendizaje del alumnado se desarrollará de forma **continua, sistemática y orientadora**, de acuerdo con los criterios de evaluación y resultados de aprendizaje definidos en el currículo oficial del módulo.

Se aplicarán distintos instrumentos y técnicas de recogida de información, tales como:

- Observación directa y sistemática de la participación, la actitud y la evolución del trabajo del alumnado.
- Valoración de los proyectos, prácticas y ejercicios realizados durante el curso, atendiendo a su creatividad, rigor técnico y adecuación a los objetivos del módulo.
- Autoevaluación y coevaluación como herramientas de reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.
- Revisión de portafolios, diarios de trabajo y memorias de proyecto, que permitan valorar el progreso competencial de forma integral.

El análisis de los resultados permitirá realizar ajustes en la metodología, temporalización y recursos didácticos, garantizando así la atención a la diversidad del alumnado y la consecución de los objetivos establecidos.

### **Evaluación de la práctica docente**

De acuerdo con lo previsto en la **Orden 129/2022**, la evaluación de la práctica docente constituye un proceso de reflexión profesional orientado a la mejora continua de la enseñanza.

Esta evaluación se desarrollará atendiendo a los siguientes ámbitos:

- Adecuación de la programación didáctica a las necesidades reales del grupo y al cumplimiento de los objetivos curriculares.
- Eficacia de la metodología empleada, de las estrategias de motivación y de los recursos técnicos y materiales.
- Coherencia entre los criterios de evaluación y los procedimientos aplicados.
- Coordinación con el resto del equipo docente, especialmente en el desarrollo de proyectos intermodulares y en la evaluación global del ciclo.

Los principales instrumentos de valoración serán:



- Autoevaluación del profesorado, mediante la elaboración de un informe reflexivo al término de cada trimestre.
- Revisión colegiada de la programación, en las sesiones de coordinación del equipo docente.
- Cuestionarios y valoraciones del alumnado, centrados en la utilidad, claridad y adecuación de las actividades formativas.

- Análisis de resultados académicos, comparando la evolución respecto a cursos anteriores.

La evaluación de la práctica docente se llevará a cabo de forma paralela, culminando en una memoria final de módulo, donde se reflejarán los logros, las dificultades detectadas y las propuestas de mejora para el siguiente curso.

Dichas conclusiones se incorporarán al plan anual de mejora del centro, conforme a lo dispuesto en la **Orden 129/2022**.

*Albacete, a 15 de octubre de 2025*

	
Fdo.: Rodrigo Cavo González	Fdo.: María Serrano Guijarro



## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

#### Curso 2025-26

**Curso\_ 1º y 2º**

**Módulo\_ Dibujo aplicado a la animación**

**Profesora\_ Manuela Martínez Romero**

**Departamento\_ Comunicación Gráfica y Audiovisual**

#### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- | Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).
- | Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).
- | Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).
- | Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

## 1. Introducción

La programación de aula, presentada en este documento es el último de los documentos programáticos, que vincula de forma directa el transcurso del año académico en curso con las intenciones prácticas. Se plantea como propuesta tan abierta como flexible, con posibilidades de adaptación a diversas situaciones.

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Dibujo aplicado a la animación	177	3	3	9

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

Este módulo está orientado a la comprensión de imágenes producidas desde diferentes ámbitos de las artes plásticas y visuales con el fin de que el alumnado adquiera habilidades para consumir y producir imágenes de una manera consciente e intencionada.

El módulo pertenece a los estudios superiores de Animación, cuyos titulados serán capaces de realizar proyectos de animación por encargo o de manera independiente, formando parte de equipos de trabajo o de manera individual. Llevarán a cabo la planificación necesaria mediante la definición de aspectos expresivos, funcionales y técnicos en las diferentes fases

del proyecto, ajustándose a las especificaciones narrativas y técnicas determinadas, y dirigiéndose a la elaboración de productos acabados de calidad profesional, tanto en su vertiente artística como en la publicitaria y la informativa.

Desde *Dibujo aplicado a la animación* se proporcionarán los contenidos referidos a bocetaje de ideas, representación a partir de modelos estáticos y en movimiento, figura humana, facial y propuestas de estilo hasta conseguir uno propio. Se buscará la reflexión a partir del dibujo en torno a cuestiones relacionadas con su especialidad y la adquisición de destrezas gráficas.

El alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad creativa y la comunicación visual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En concreto, el alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño cuenta con gran diversidad: accede desde el Bachillerato de Artes, otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante prueba de acceso. Hay alumnos que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios o que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Ante esta diversidad, y junto al nivel que requieren unas enseñanzas de carácter profesional, la Escuela de Arte de Albacete responde con una enseñanza de calidad con el fin de preparar al alumnado para su integración en el mundo profesional.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo Técnicas de Expresión Gráfica se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	3 ( Distribución horaria 2 + 1)	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
<b>PRIMER CURSO</b>		
Lunes	De 8:15 a 9:10 horas	Dibujo 1
Martes	De 10:05 a 11:00 – De 11:30 a 12:25 horas	Dibujo 1
<b>SEGUNDO CURSO</b>		
<b>GRUPO A</b>		
Lunes	De 10:05 a 11:00 horas	Dibujo 1
Jueves	De 12:25 a 14:15 horas	Dibujo 1
<b>GRUPO B</b>		

Martes	De 12:25 a 14:15 horas	Dibujo 1
Viernes	De 11:30 a 2:25 horas	Dibujo 1

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1 er. curso	
<b>Evaluación parcial</b>	23 de enero
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	28 de mayo
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	18 de junio

2º curso	
<b>Evaluación parcial</b>	18 de diciembre
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	22 de abril
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	15 de junio

## 2. Metodología didáctica

A lo largo del curso, las clases teóricas a partir de las que se desarrollan los contenidos, se irán alternando con las clases prácticas en las que deberán aplicar los conceptos aprendidos. A través de una metodología dinámica en la que participa activamente todo el grupo, algunas propuestas serán realizadas de forma individual o colectiva, pero siempre buscando la interdisciplinariedad y fomentando la simultaneidad de aprendizajes, tanto desde los conocimientos impartidos por el/la profesor/a del aula, como en la búsqueda bibliográfica, así como la consideración y crítica de trabajos propios, tanto como el reconocimiento aportado de los compañeros del aula.

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

La actividad lectiva se desarrollará en el aula Dibujo 1. Ocasionalmente se realizarán visitas a otros espacios vinculados con el desarrollo de los objetivos.

A lo largo del curso la teoría irá apoyando las clases prácticas, en las que el alumnado aplicará los conceptos aprendidos. Se procurará una metodología dinámica en la que participe activamente todo el grupo, las propuestas serán realizadas de forma principalmente individual.

## 2.2 Materiales y recursos didácticos

Presencial:

DE LA PROFESORA: contenidos desarrollados a través de presentaciones digitales y material gráfico-plástico.

DEL/A ALUMNO/A: material gráfico-plástico y soportes adecuados.

DEL AULA: caballetes, modelos, focos, pila de lavabo con agua corriente, pila de lavado a presión para pantallas, estanterías de almacenaje para los trabajos, bases de corte.

CONTENIDOS TEÓRICOS	INFRAESTRUCTURA: ESPACIOS
<b>TEORÍA</b>  Temas desarrollados, esquemas, resúmenes, imágenes y material audiovisual.	Aula con pantalla o proyector
<b>PRÁCTICA</b>  Materiales, técnicas.	Aula de Dibujo  Espacios interiores de la Escuela de Arte y otros edificios.  Espacios exteriores: edificios, zonas con vegetación (parques, jardines)
<b>PRÁCTICA</b>  Técnicas: aplicación de materiales sobre varios soportes.	Aula de Técnicas

## 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en la normativa tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

1er. Curso	
Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1</b> Recursos para la representación del movimiento en objetos animados e inanimados.	
<b>Objetivos</b>  4. Representar gráficamente la luz y el	<b>Criterios de evaluación</b>  3. Saber representar formas, cuerpos y el

<p>movimiento.</p> <p>5. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el dibujo de animación e incorporarlas en las propias realizaciones gráficas.</p>	<p>movimiento.</p> <p>10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.</p> <p>11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.</p>
<p><b>Contenido 2</b></p> <p>El modelo estático y en movimiento. Apunte del natural</p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y la definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.</p> <p>2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.</p> <p>3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.</p> <p>4. Representar gráficamente la luz y el movimiento gráficas.</p> <p>7. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.</p> <p>2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.</p> <p>3. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.</p> <p>5. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.</p> <p>7. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.</p> <p>10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.</p> <p>11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.</p>
<p><b>Contenido 3</b></p> <p>La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces y sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera</p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica</p>

<p>de formas, la búsqueda y la definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.</p> <p>2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.</p> <p>3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.</p> <p>4. Representar gráficamente la luz y el movimiento.</p> <p>7. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.</p>	<p>de formas del entorno, ideas y conceptos.</p> <p>2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.</p> <p>3. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.</p> <p>5. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.</p> <p>7. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.</p> <p>10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.</p> <p>11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.</p>
<p><b>Contenido 4</b></p> <p>La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.</p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.</p> <p>3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.</p> <p>7. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.</p> <p>3. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.</p> <p>4. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.</p> <p>5. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.</p> <p>8. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.</p> <p>9. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo animado a la intencionalidad estilística y temática del encargo.</p> <p>10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y</p>



	<p>recursos expresivos del dibujo animado.</p> <p>11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.</p>
<b>Contenido 5</b> El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.	
<p>1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y la definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.</p> <p>2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.</p> <p>3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.</p> <p>9. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.</p> <p>10. Desarrollar pautas de estilo personales</p>	<p>1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.</p> <p>2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.</p>

<b>2º Curso</b> <b>Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido</b>	
<b>Contenido 6</b> La representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. La estructura animal. La figura humana. Expresión facial y corporal Distorsiones.	
<b>Objetivos</b> <p>1. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.</p> <p>2. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.</p> <p>10. Desarrollar pautas de estilo personal.</p>	<b>Criterios de evaluación</b> <p>2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.</p> <p>3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.</p> <p>5. Atender y saber dibujar las formas y su entorno.</p> <p>9. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo</p>



	animado a la intencionalidad estilísticas y temática del encargo.
<b>Contenido 7</b>	
<b>Recursos para la representación del movimiento en objetos animados e inanimados.</b>	
<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica.</li> <li>2. Desarrollar la pauta memorística y de retentiva visual.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento</li> <li>4. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.</li> </ol>
<b>Contenido 8</b>	
<b>Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.</b>	
<b>Objetivos:</b>	<b>Criterios de evaluación:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>8. investigar y documentar aspectos formales referidos a distintos estilos, culturas y épocas históricas como base para las propias realizaciones gráficas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.</li> <li>10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.</li> </ol>
<b>Contenido 9</b>	
<b>Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual</b>	
<b>Objetivos:</b>	<b>Criterios de evaluación:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Utilizar adecuadamente los métodos, las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos.</li> </ol>

<b>Cronograma</b>
<p>Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.</p> <p>Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.</p>
<b>PRIMER CURSO</b>
<b>Evaluación parcial</b>

Septiembre – noviembre: El modelo estático y en movimiento. Apunte del natural. La figura humana.
Noviembre – diciembre: Recursos para la representación del movimiento en objetos animados e inanimados.
Diciembre – enero: El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>
Enero – febrero: La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.
Marzo – Abril: La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces y sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.
Mayo – junio: La figura humana.
<b>SEGUNDO CURSO</b>
<b>Evaluación parcial</b>
Septiembre – octubre: expresión facial y corporal. Distorsiones. La figura humana.
Octubre – diciembre: La estructura animal. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>
Diciembre – febrero: La representación de espacios y formas complejas. El dibujo arquitectónico.
Marzo – abril: El paisaje natural y urbano.
Mayo – junio: El paisaje natural y urbano.

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación						
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación			
Decreto 42/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Impresa, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 13 de junio de 2014)			Ejercicios prácticos en el aula	Proyectos integrados	Autoevaluación coevaluación	Presentaciones orales / investigación
1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica.						
Indicador	Aplica una metodología ordenada de trabajo					
	Domina las propiedades físicas y expresivas de los materiales de dibujo	X				

a d o r e s	Aplica criterios de composición y equilibrio visual					
	Gestiona los materiales de manera responsable y eficiente					
	Evalúa críticamente su propio proceso de trabajo					
2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.						
I n d i c a d o r e s	Analiza con precisión las proporciones, perspectivas y estructuras formales					
	Elabora bocetos de investigación previos					
	Muestra capacidad crítica para seleccionar y sintetizar la información relevante					
	Demuestra autonomía y rigor en la búsqueda y tratamiento de la información visual	X				
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.						
I n d i c a d o r e s	Identifica y comprende la dirección, intensidad y tipo de luz					
	Representa con precisión las sombras propias y proyectadas	X				
	Integra el color en función de la iluminación					
	Explora la iluminación múltiple o mixta					
	Demuestra sensibilidad estética en el tratamiento de la luz					
4. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.						
I n d	Reconoce los elementos característicos del lenguaje del dibujo animado	X				

i c a d o r e s	Interpreta y adapta modelos de dibujo animado de distintas escuelas o estilos					
	Utiliza correctamente la línea, el gesto y la deformación					
	Demuestra comprensión del carácter y la personalidad de los personajes					
	Experimenta con diferentes estilos gráficos					
5. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.						
I n d i c a d o r e s	Utiliza el cuaderno de apuntes como herramienta de investigación visual	X				
	Representa gráficamente las ideas de forma clara y espontánea					
	Explora diferentes tipos de línea y técnicas de trazo					
	Registra con precisión y libertad ideas, personajes o escenarios					
6. La representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. La estructura animal. La figura humana. Expresión facial y corporal. Distorsiones.						
I n d i c a d o r e s	Representa con precisión espacios naturales y urbanos					
	Capta la expresividad del gesto y la postura corporal,					
	Representa rostros con variedad de expresiones faciales					
	Integra fondo, figura y acción					
	Demuestra progresión técnica en el tratamiento de la anatomía, la estructura y la perspectiva,	X				
	Aplica el dibujo arquitectónico, natural y anatómico a contextos de animación					

7. Recursos para la representación del movimiento en objetos animados e inanimados.						
Indicador	Comprende y aplica los principios básicos del movimiento	X				
	Utiliza la deformación					
	Dibuja tanto objetos animados como inanimados					
	Representa correctamente la secuencia de acciones					
	Experimenta con recursos gráficos					
8. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.						
Indicador	Demuestra comprensión del concepto de estilo como identidad visual					
	Identifica los rasgos formales y expresivos					
	Interpreta la forma de manera personal y coherente	X				
	Utiliza la distorsión y la deformación de la forma					
	Aplica conscientemente elementos estilísticos específicos					
9. Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual						
Indicador	Aplica recursos gráficos que refuerzan la emoción, la atmósfera o el tono narrativo	X				
	Refuerza la narrativa mediante el uso de metáforas visuales, simbolismos o estilizaciones					
	Explora intencionadamente la distorsión, la simplificación o el énfasis gestual					
	Evalúa críticamente la eficacia expresiva de sus producciones					

Emplea la expresividad del trazo y del color					
Analiza la relación entre forma, movimiento y emoción					

### 3.2 Criterios de calificación

El módulo tiene un marcado desarrollo práctico durante todo el transcurso lectivo. Es imprescindible una asistencia constante, para conseguir los objetivos al 100 %, si bien es posible la adaptación mediante explicaciones y resúmenes gráficos que puedan sustituir a las entregas con las técnicas trabajadas o adaptar las propuestas a los materiales disponibles.

Si bien, los escenarios que se contemplan obligan a valorar el desarrollo de contenidos desde alternativas, por lo que se consideran dos tipos de propuestas a entregar:

Se realizarán actividades prácticas y proyectos durante el curso. Atendiendo a la extensión y complejidad de cada actividad o proyecto, tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.

La nota final vendrá definida por la media ponderada del valor de consecución de cada trabajo englobados en cada evaluación. Para aquellos trabajos que hayan sido valorados con menos de 5 se propondrán ejercicios de refuerzo con el fin de consolidar su consecución.

CALIFICACIÓN	Proporción _1 Encuadre _1  Línea sensible: modulación del trazo. 1  Elección y experimentación con variadas y diferentes técnicas: 1  Mejora en destrezas: 1  Coherencia formal. Estilo: 1.	Investigación personal sobre el tema estudiado.  Enlaces, autores, bibliografía y otras aportaciones además de las facilitadas por la profesora.	Creatividad:  Autocrítica: selección de material. 1 punto.  Propuestas variadas: fluidez de ideas. Bocetaje conceptual: 1.	Desarrollo en el horario lectivo.  Puntualidad y aportación de materiales en el aula.  Aprovechamiento en clase.  Entregas finales: calidad de presentación, maquetas, acabados, manipulación.
Porcentaje sobre 10	6	1	2	1

Calificación total	
Mejoras:	
Aciertos:	

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

Comunicación directa a través de sesiones presenciales  
Classroom

### 3.4 Criterios de recuperación

Para recuperar aquellos ejercicios que no hayan sido superados a lo largo del curso, el alumno/a deberá presentar una propuesta similar o idéntica a la planteada inicialmente en aula, en relación con los contenidos y objetivos fijados.

Para alumnos con asistencia regular, pero no alcanzan los objetivos mínimos, la recuperación se realizará durante el transcurso del horario lectivo mediante revisiones del material entregado, señalando las mejoras en las propuestas planteadas e incluso repitiendo trabajos o añadiendo más prácticas extras para su mejor desarrollo.

Respecto a la recuperación del módulo tras la evaluación 1ª ordinaria los alumnos realizarán diversas pruebas gráficas y teóricas en relación a los contenidos no superados. Los resultados deben atender a los objetivos fijados por normativa vigente.

Actividades para el alumnado con módulo superado dispondrán de la jornada lectiva para ser atendidos desde el módulo, de forma auxiliar y concreta, para la mejora en la realización el Proyecto integrado/Obra final.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No existe alumnado con el módulo pendiente matriculado en este curso.

### 3.6 Metodología didáctica

A lo largo del curso las clases teóricas, donde se desarrollan los contenidos, se irán alternando con las clases prácticas en las que deberán aplicar los conceptos aprendidos. Se procurará una metodología dinámica en la que participa activamente todo el grupo, algunas propuestas serán realizadas de forma individual o colectiva, pero siempre buscando la interdisciplinariedad y fomentando la simultaneidad de aprendizajes, tanto desde los conocimientos impartidos por el profesor del aula, como en la búsqueda bibliográfica, así como la consideración y crítica de trabajos propios, así como el reconocimiento del aporte de los compañeros del aula.



#### 4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Montajes expositivos	Por concretar		
Contacto con profesionales	Por concretar		
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		

#### 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

En el presente curso no se han detectado casos que precisen adaptación curricular. En su caso se tendría en cuenta: El artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas.

El Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018)

#### 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

De forma presencial el alumnado es consultado y las actividades son consensuadas en grupo. De forma individual, a través de Classroom, o plataformas similares, el alumnado recibirá una encuesta anónima similar a la que sigue:

##### CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

###### Objetivo:

Este cuestionario tiene como finalidad recoger la opinión del alumnado sobre el desarrollo de la asignatura, las metodologías utilizadas y la práctica docente. Las respuestas son anónimas y servirán para mejorar la calidad de la enseñanza.

###### Instrucciones:

Lee atentamente cada afirmación y marca la opción que mejor refleje tu opinión.

1 = Muy en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 4 = De acuerdo | 5 = Muy de acuerdo

<p><b>A. SOBRE EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los contenidos de la asignatura se explican de forma clara y comprensible.</li> <li>• Las actividades propuestas me ayudan a comprender mejor los temas tratados.</li> <li>• Siento que puedo aplicar lo aprendido a situaciones reales o creativas.</li> <li>• El ritmo de trabajo en clase es adecuado para asimilar los contenidos.</li> <li>• La variedad de actividades (proyectos, debates, visionados, prácticas, etc.) hace las clases más interesantes.</li> <li>• Los materiales utilizados (presentaciones, recursos audiovisuales, ejemplos, etc.) son útiles para mi aprendizaje.</li> <li>• Se fomenta el pensamiento crítico y la reflexión sobre los temas tratados.</li> <li>• He notado una mejora en mis capacidades de análisis, expresión y creación audiovisual desde el inicio del curso.</li> <li>• La profesora ofrece explicaciones adicionales o aclaraciones cuando no entiendo algo.</li> <li>• Se promueve el trabajo autónomo y la responsabilidad personal en el aprendizaje.</li> </ul>	
<p><b>B. SOBRE LA PRÁCTICA DOCENTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La profesora muestra interés por la materia y lo transmite al alumnado.</li> <li>• Las clases se desarrollan en un ambiente de respeto y participación.</li> <li>• El profesor fomenta que todos los alumnos puedan expresar sus ideas y opiniones.</li> <li>• Las normas de clase y los criterios de evaluación son claros.</li> <li>• La profesora utiliza metodologías que favorecen la participación activa.</li> <li>• Se utilizan ejemplos actuales o cercanos a la realidad del alumnado.</li> <li>• Las correcciones o comentarios de la profesora me ayudan a mejorar.</li> <li>• Se valora el esfuerzo y la creatividad del alumnado, no solo los resultados.</li> <li>• La profesora muestra disponibilidad para resolver dudas fuera del horario lectivo o mediante medios digitales.</li> <li>• En general, estoy satisfecho con la forma en que se desarrolla esta asignatura.</li> </ul>	
<p><b>C. VALORACIÓN GLOBAL Y PROPUESTAS DE MEJORA</b></p> <p>21. ¿Qué aspectos de la asignatura te han resultado más útiles o interesantes? .....</p> <p>22. ¿Qué aspectos crees que deberían mejorarse o modificarse? .....</p> <p>23. ¿Qué actividades o metodologías te gustaría que se incorporaran el próximo curso? .....</p>	

**Albacete, a 17 de octubre de 2025**



*Fdo.: Manuela Martínez Romero*

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso\_ **1º CGS ANIMACIÓN**

Módulo\_ **FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL**

Profesor/a\_ **MARÍA JOSÉ LINARES VALCÁRCEL**

Departamento\_ **COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL**

### ÍNDICE

#### 1. Introducción

- 1.1 Identificación del módulo
- 1.2 Descripción y contextualización del módulo
- 1.3 Calendario y horario de impartición

#### 2. Metodología didáctica

- 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
- 2.2 Materiales y recursos didácticos
- 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

#### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

- 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
- 3.2 Criterios de calificación
- 3.3 Procedimiento de información al alumnado
- 3.4 Criterios de recuperación
- 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

#### 4. Actividades complementarias

#### 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

#### 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

## Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

## 1. Introducción

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Formación y Orientación Laboral	96	3	0	5

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

Es un módulo transversal encaminado a preparar al alumno para el mundo laboral dentro de un ámbito profesional específico. Éste puede ser autónomo, asociado o contratado por cuenta ajena y sus sectores productivos tanto el ámbito público como privado, trabajando en empresas dedicadas a la comunicación publicitaria, agencias, estudios de diseño, empresas e instituciones de otros sectores que así lo requieran, ocupando distintos puestos de trabajo y ocupaciones relevantes tanto en la industria gráfica o como colaborador gráfico en equipos multidisciplinares.

El módulo de Formación y Orientación Laboral (FOL), tiene como finalidad contribuir a proporcionar la preparación necesaria para la transición, inserción y adaptación a la vida activa y profesional.

El mercado laboral, en nuestros días, presenta unas características que exigen una formación adecuada para la transición activa, y a la vez, exige el convencimiento de que el binomio formación – orientación constituye un proceso único, dinámico y permanente.

El objetivo fundamental es el de proporcionar a los jóvenes que se inicien en el mundo laboral, unos conocimientos esenciales que les faciliten la inserción profesional, dando pautas que les hagan más sencillo el acceso a un puesto de trabajo. También asegurar al alumnado una formación polivalente con el objeto de que sepa adaptarse a los cambios tecnológicos y productivos que se dan en una economía sometida a transformaciones constantes. Y facilitar los posibles cambios profesionales que se pueden dar en el futuro trabajador, proporcionado unos conocimientos, habilidades y actitudes de tipo socio – laboral, tanto para el empleo por cuenta ajena como por cuenta propia.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	3	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Miércoles	09:10-10:05	Teórica 8
Jueves	10:05-11:00	Teórica 8

Viernes	13:20-14:15	Teórica 8
---------	-------------	-----------

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

<b>Evaluación parcial</b>	22 enero
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	28 de mayo
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	18 junio

## 2. Metodología didáctica

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

#### Principios metodológicos

Puesto que estamos dentro de una enseñanza profesional se trata de facilitar a los alumnos el conocimiento de los mecanismos de inserción laboral ofreciendo el conocimiento de las distintas fuentes de información para el empleo mostrando los hábitos que permiten adquirir habilidades sociales positivas como futuros candidatos a un puesto de trabajo o al autoempleo. Por ello los contenidos deben resultar «funcionales», pues habrán de utilizarlos en circunstancias reales de la vida cotidiana.

Partiremos siempre de la idea previa de los alumnos para lograr un aprendizaje significativo, que proporcione al alumno relacionar los conocimientos y experiencias vividas, con los nuevos contenidos del módulo y ello permita una mejor planificación y adaptación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- La elección de situaciones de aprendizaje sugerentes, atractivas y relevantes para el grupo (casos prácticos que simulen situaciones vividas o experimentadas por los propios alumnos/as o análisis de noticias actuales en relación con el módulo).
- La potenciación de la aplicación práctica de los nuevos conocimientos que permita al alumnado verificar la utilidad y el interés de lo que va aprendiendo y, logre, así, un aprendizaje funcional que le permita trasladar los aprendizajes adquiridos a otros entornos y situaciones laborales. Por todo ello, se realizarán supuestos prácticos lo más cercanos a la realidad empresarial y social (utilización de documentos reales y actuales).
- Utilización de técnicas que promuevan la participación activa (realización y corrección de casos prácticos, presentaciones orales y trabajos de investigación individuales o grupales).
- Un proceso de enseñanza que desarrolle el “aprender a aprender”. El auto aprendizaje es una de las capacidades básicas que deben adquirir los alumnos y alumnas para enfrentarse al mercado laboral (necesidad de una continua adaptación a los cambios tecnológicos, los cambios de funciones, la movilidad geográfica o a la inestabilidad en el empleo). Para desarrollar esta capacidad, se plantearán actividades que favorezcan la búsqueda autónoma

de información o el análisis autónomo de documentación de manera individual o en grupo (trabajos de investigación individual o grupal y resolución individual de casos prácticos).

- Se aplicarán los principios de individualización y personalización en el desarrollo de la labor educativa, teniendo en cuenta la atención a la diversidad como elemento enriquecedor de esa labor. Se atenderán a los diferentes ritmos de aprendizaje de cada alumno, a través del planteamiento de actividades de refuerzo o ampliación.
- Para aplicar de una manera adecuada los criterios metodológicos, es fundamental crear en el aula un clima de respeto y escucha. El clima cordial y afectivo del aula condiciona todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, es esencial trabajar una relación de respeto, aceptación y reconocimiento entre profesor y alumnado. Por otro lado, es importante fomentar la confianza, motivación y participación entre el alumnado.
- Se potenciará la realización de debates y trabajos grupales que anime al alumnado a la reflexión, análisis, discusión y al trabajo en equipo como anticipo de la realidad laboral en la que deben insertarse los alumnos, y como medio de desarrollo de actitudes de solidaridad y de participación.

1. Antes de comenzar el módulo de FOL, realizar una presentación, explicando sus características, sus contenidos, así como el método a aplicar.
2. Al inicio de cada Unidad, se hará una introducción a la misma, en la que se recapitularán los conocimientos y aptitudes previos del alumno y el grupo, a fin de detectar ideas preconcebidas y de despertar un interés hacia el tema. Entonces se concretarán los objetivos propios de dicha unidad antes de pasar a explicar los contenidos. La explicación teórica se intercalará con casos prácticos, que podrán ser casos reales para cuya resolución serían necesarios los conocimientos que se están impartiendo o bien ejercicios resueltos y actividades de apoyo y recapitulación.
- 3.- Se procurará la integración del alumno en el aula con sus propios compañeros por lo que se facilitará la realización de trabajo en equipo.

#### La organización de tiempos

La organización se realiza en función de las horas asignadas al mismo, disponiendo en total de 96 horas, con un reparto semanal de 3 horas lectivas **siendo una enseñanza presencial y la asistencia a clase obligatoria.**

En cuanto a la organización de los grupos, en el presente curso no existen desdobles de grupo.

Dentro del aula se dedicará un tiempo a la explicación del profesor y otro a la realización de ejercicios de profundización y comprensión de la materia dada o lectura de textos para la mejor comprensión de lo explicado o, si procede, a la exposición de trabajos por parte del alumno, bien de forma individual o en grupo.

#### La organización de espacios

Los espacios a utilizar serán:

-El aula con acceso a internet y cañón. El aula a utilizar en el presente curso queda en el punto 1.3 *Calendario y horario de impartición*



- Cualquier espacio del centro educativo que sea utilizable
- Espacios fuera del centro educativo. Salidas para visitas a otros centros, Organismos Públicos, empresas privadas, espacios teatrales, cines etc....

## 2.2 Materiales y recursos didácticos

Para lograr una buena asimilación de los contenidos teóricos y teórico-prácticos de cada unidad didáctica resolvemos a través de los siguientes recursos didácticos:

- Clases expositivas apoyadas con ejemplos prácticos.
- Materiales de refuerzo cuando proceda, para aquellos alumnos que necesiten reforzar los contenidos.
- Apuntes realizados por los alumnos en base a la explicación del profesor.
- Realización de trabajos prácticos.
- Discusión en grupo de los contenidos.
- Libro: Material didáctico suministrado por la profesora.

Los materiales didácticos de los que disponemos son:

Aula teórica para la explicación de contenidos provista de proyector, pantalla y altavoces.

De forma puntual se utilizará el aula de informática.

Los alumnos deberán aportar su propio material: cuadernos, etc en el que elaborarán sus propios apuntes, así como un lápiz de memoria USB y todo aquel material específico que se precise para el desarrollo de las unidades didácticas.

Se abrirá una clase en Classroom como apoyo para la aportación de recursos y para entrega de ejercicios por parte de los alumnos.

## 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

- Los contenidos establecidos en el *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha* tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso.
- De entre los contenidos relacionados en el Decreto 42/2014 de 5 de junio se han seleccionado los que siguen. Los referidos al empresario individual se han excluido por estar integrados y tratarse con más profundidad en el módulo de *Iniciación a la actividad empresarial* con criterios de evaluación coincidentes.

**Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido**

<p><b>Contenido 1</b></p> <p><b>UD 1-El marco jurídico de las relaciones laborales. Derechos y deberes.</b></p> <p><i>El trabajo y su regulación. Estatuto de los Trabajadores, convenios colectivos y contrato de trabajo. Convenio específico.</i></p> <p><i>El trabajo por cuenta ajena. La relación laboral: características</i></p> <p><i>Derechos y deberes de los trabajadores.</i></p> <p><i>Deberes y poderes de los empresarios.</i></p> <p><i>Los conflictos laborales. La huelga</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.</p>
<p><b>Contenido 2</b></p> <p><b>UD 2.- El contrato de trabajo y el tiempo de trabajo.</b></p> <p><i>Contenido mínimo del contrato de trabajo.</i></p> <p><i>Duración del contrato</i></p> <p><i>Periodo de prueba</i></p> <p><i>Tipos de contratos más usuales.</i></p> <p><i>Empresas de Trabajo Temporal.</i></p> <p><i>Tipos de jornada.</i></p> <p><i>Jornada máxima legal y horas extraordinarias.</i></p> <p><i>Permisos y descansos. Las vacaciones.</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.</p> <p>5. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.</p>

<p><b>Contenido 3</b></p> <p><b>UD 3.- La extinción del contrato de trabajo. Los despidos.</b></p> <p><i>Extinción del contrato de trabajo. Los despidos.</i></p> <p><i>Actuaciones de un trabajador ante el despido.</i></p> <p><i>El finiquito.</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.</p>
<p><b>Contenido 4</b></p> <p><b>UD 4.- El salario y la nómina. La Seguridad Social.</b></p> <p><i>El salario. Tipos</i></p> <p><i>Pago del salario</i></p> <p><i>Salario mínimo interprofesional</i></p> <p><i>La nómina: devengos y deducciones</i></p> <p><i>Concepto de Seguridad Social</i></p> <p><i>Obligaciones del empresario con la Seguridad Social en la contratación.</i></p> <p><i>La prestación por desempleo</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.</p>
<p><b>Contenido 5</b></p> <p><b>UD 5.- La salud en el trabajo.</b></p> <p><i>Estudio de los conceptos de condición de trabajo, riesgo y daño. Su clasificación</i></p> <p><i>Principales riesgos y daños laborales aplicables a la profesión. Medidas preventivas.</i></p>	

<p><b>Objetivos</b></p> <p>4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.</p>
<p><b>Contenido 6</b></p> <p><b>UD 6.- La búsqueda activa de empleo</b></p> <p><i>Sistemas de acceso al mundo laboral.</i></p> <p><i>El proyecto profesional.</i></p> <p><i>Técnicas e instrumentos para buscar empleo.</i></p> <p><i>La identidad digital y la marca personal.</i></p> <p><i>El SEPE.</i></p> <p><i>La red EURES y los documentos EUROPASS</i></p> <p><i>Las asociaciones profesionales y la formación permanente</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>3. Identificar las distintas vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.</p>
<p><b>Contenido 7</b></p> <p><b>UD 7.- Los derechos de autor.</b></p> <p><i>Concepto</i></p> <p><i>El autor</i></p> <p><i>La obra</i></p> <p><i>Derechos morales y de explotación.</i></p> <p><i>Cesión de derechos. La gestión individual</i></p> <p><i>Entidades de gestión. La gestión colectiva.</i></p> <p><i>Copyright y Copyleft. Las licencias creative commons.</i></p> <p><i>El Registro de la propiedad intelectual.</i></p> <p><i>Símbolos de advertencia y protección</i></p>	

<b>Objetivos</b>  5. Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad	<b>Criterios de evaluación</b>  7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.
<b>Contenido 8</b>  <b>UD 8.- El derecho a la propia imagen</b>  <i>Concepto</i>  <i>Consentimiento y excepciones</i>  <i>Realización de autorizaciones</i>	
<b>Objetivos</b>  5. Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad	<b>Criterios de evaluación</b>  7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial así como aquella legislación vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.
<b>Contenido 9</b>  <b>UD 9.- La protección del diseño</b>  <i>La propiedad industrial. Aspectos generales y clasificación. El registro.</i>  <i>Los signos distintivos: marca, nombre comercial y rótulo de establecimiento. Transmisibilidad.</i>  <i>Patentes y modelos de utilidad.</i>  <i>El diseño industrial. Compatibilidad de derechos de propiedad industrial e intelectual.</i>	
<b>Objetivos</b>  2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.  5. Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad.	<b>Criterios de evaluación</b>  7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial así como aquella legislación vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

#### Cronograma

Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.  Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
<b>Evaluación parcial</b>
<i>UD 1.-El marco jurídico de las relaciones laborales. Derechos y deberes.</i>
<i>UD 2.- El contrato de trabajo y el tiempo de trabajo.</i>
<i>UD 3.- La extinción del contrato de trabajo. Los despidos.</i>
<i>UD 4.- El salario y la nómina. La Seguridad Social.</i>
<i>UD 5.- La salud en el trabajo.</i>
<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>
<i>UD 6.- La búsqueda activa de empleo.</i>
<i>UD 7.- Los derechos de autor.</i>
<i>UD 8.- El derecho a la propia imagen.</i>
<i>UD 9.- La protección del diseño.</i>

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación				
<b>Criterios de evaluación</b> Establecidos en el Decreto 34/2014, de 5 de junio. Se valorará la capacidad del alumnado para:  1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.  2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.  5. Realizar correctamente contratos.  6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.  7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial así como aquella legislación vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.		Mínimos  <		

INDICADORES	Realiza consultas al profesor sobre aspectos relevantes.	X		
	Expresa puntos de vista personales sobre la materia.	X	X	X
	Realiza actividades fuera del aula de forma voluntaria.	X		
	Realiza con corrección su propio C.V			M
<b>5. Realizar correctamente contratos.</b>				
INDICADORES	Ha comprendido los contenidos fundamentales sobre contratación.	X	M	X
	Comprende la aplicación de lo expuesto a su futura actividad profesional.	X	X	X
<b>6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.</b>				
INDICADORES	Ha comprendido los contenidos fundamentales en materia de salud laboral.	X	M	X
	Comprende la importancia de su aplicación a su futura actividad profesional.	X	X	X
	Expresa sensibilidad hacia la protección al trabajador.	X		X
<b>7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial así como aquella legislación vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.</b>				



INDICADORES	Sabe diferenciar la propiedad intelectual de la propiedad industrial y comprende los conceptos de derechos de autor, marca, nombre comercial, patente, modelo de utilidad y diseño industrial.	X	M	X
	Comprende la importancia del cambio social y tecnológico y su influencia en la propiedad intelectual en cuanto a la aparición de nuevos modelos de gestión		X	X
	Conoce la importancia de los derechos de propiedad industrial como activos empresariales	X	X	X
	Conoce las excepciones para captar la imagen de una persona sin su autorización.		M	X

#### a. Criterios de calificación

##### En evaluación continua

Dado que se trata de enseñanzas presenciales, el alumno que no asista al menos a un 80% de las horas lectivas perderá el derecho a la evaluación continua.

La calificación para aquellos alumnos que tengan derecho a evaluación continua se realizará en base a las siguientes consideraciones que se tendrán en cuenta una primera vez en la evaluación parcial y una segunda vez a la finalización del curso siendo la nota final de la primera convocatoria ordinaria la media de la nota obtenida en ambas evaluaciones.

Se formulará en cifras de 0 a 10, considerándose positivas las calificaciones iguales o superiores a 5 puntos, y negativas las restantes. Dicha calificación será determinada por:

- 60% por el resultado de pruebas objetivas escritas sobre conocimientos conceptuales y procedimentales. De las realizadas en cada periodo o evaluación, si hubiera más de una, se obtendrá una nota media.
- 30% de los trabajos y ejercicios. Se valorará no sólo el resultado obtenido sino también el procedimiento y la implicación que tenga el ejercicio con la materia tratada, la presentación oral si la hay y la entrega puntual. Se valorará el global de los ejercicios en relación con la nota final en un 30% tomándose en consideración si son realizados en su totalidad y en plazo, su presentación y el resultado, nivel, adecuación, fuentes consultadas, términos utilizados y corrección gramatical.

- 10% del trabajo del alumno en clase, tolerancia, participación activa, implicación en la materia, planteamientos, cuestiones, asistencia, interés y esfuerzo.

En caso de que no se solicitaran trabajos en una evaluación, la calificación se realizará de la siguiente forma:

- 70% por el resultado de pruebas objetivas escritas sobre conocimientos conceptuales y procedimentales. De los controles de evaluación realizados en cada periodo o evaluación, se obtendrá una nota media.
- 30% del trabajo del alumno en clase, tolerancia, participación activa, implicación en la materia, planteamientos, cuestiones, asistencia, interés y esfuerzo.

La nota final se elaborará por una media aritmética entre las calificaciones obtenidas en cada evaluación.

Los alumnos con una evaluación suspensa podrán aprobar el módulo si se dan de modo concurrente estos tres requisitos:

- La media entre las dos evaluaciones es superior a 5 sobre 10.
- La evaluación suspensa supere los 4 puntos sobre 10
- Exista una buena valoración de actitudes en clase.

En pérdida de evaluación continua los alumnos tendrán derecho a una prueba objetiva escrita que será calificada con una puntuación de 0 a 10, considerándose aprobadas las pruebas con una calificación superior a 5.

Este criterio de calificación se empleará también en la segunda convocatoria ordinaria para aquellos alumnos que no hayan conseguido superar el módulo en la primera convocatoria ordinaria.

#### **b. Procedimiento de información al alumnado**

El tiempo dedicado para atender al alumnado e informar sobre los resultados de su proceso de enseñanza aprendizaje coincidirá con el mismo horario establecido para atención a padres, siempre y cuando no exista concertada ninguna reunión con padres.

En cuanto a la comunicación referente a la convocatoria de cada examen será hecha pública por la profesora, en los tablones y/o medios destinados a tal efecto, con la suficiente antelación respecto a la fecha prevista del examen.

#### **c. Criterios de recuperación**

Se organizará un programa de recuperación para aquellos alumnos que no hayan alcanzado los objetivos mínimos establecidos en la 1ª evaluación ordinaria.

Las actividades del programa de recuperación podrán consistir en ejercicios escritos u orales, realización de trabajos y prácticas, presentación de tareas u cualquier otra actividad que se estime conveniente a fin de superar el módulo.

La profesora que imparte las enseñanzas del módulo formativo pendiente de superación informará al alumnado sobre las actividades y pruebas del programa de recuperación, así como del momento de su realización y evaluación.

#### d. Plan de recuperación de módulos pendientes

No existen alumnos con este módulo pendiente de cursos anteriores.

### 4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		

### 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

En el presente curso no se ha registrado a fecha de hoy ningún caso para la atención a la diversidad. La intervención educativa debe contemplar como principio la diversidad del alumnado, entendiendo que de este modo que se garantiza el desarrollo de todos ellos, a la vez que una atención personalizada en función de las necesidades de cada uno. La respuesta a la diversidad del alumnado y orientación educativa prevista en la normativa forma parte de los Proyectos Educativos del centro y se concreta en su Programación General Anual, a la cual nos remitiremos para dar una respuesta personalizada y especializada en cada uno de los casos que pueden surgir durante el desarrollo de este.

### 7. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

En lo que respecta a la evaluación de la práctica docente, el instrumento principal que se utilizará es el cuestionario elaborado por el profesor que se pasará a los alumnos a final de curso y que contestarán de forma anónima. Tal cuestionario contendrá como mínimo los siguientes apartados:

- Organización global de la materia.
- Contenidos del módulo: profundidad y organización de cada contenido
- Actividades
- Materiales utilizados
- Valoración del profesor en sus explicaciones.
- Propuestas de mejora

También, de forma periódica y cuando el profesor lo estime conveniente, se pedirá opinión a los alumnos de forma oral en el aula para llevar un seguimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados, de manera que pueda existir corrección de cuestiones puntuales sobre la marcha para alcanzar los objetivos previstos.

***Albacete, a 16 de octubre de 2025***

*Fdo.: María José Linares Valcárcel*

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

#### Curso 2025-26

##### Curso\_ 1º

##### Módulo\_ Fundamentos de la representación y expresión visual

##### Ciclo Formativo de Grado Superior en Animación

##### Profesora\_ Manuela Martínez Romero

##### Departamento\_ Comunicación Gráfica y Audiovisual

### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- | Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).
- | Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).
- | Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).
- | Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

## 1. Introducción

El presente documento contiene la programación para el módulo Fundamentos de la Representación y la Expresión Visual que se desarrolla durante el primer curso del Ciclo Formativo de Grado Superior en Animación, regulado por los decretos mencionados.

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	ECTS
Fundamentos de la Representación y la Expresión Visual	96	3	7

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

El módulo *Fundamentos de la representación y expresión visual* constituye una base esencial en la formación del alumnado del ciclo de Animación. Su objetivo principal es dotar al estudiante de las competencias gráficas, visuales y expresivas necesarias para comprender y manejar los principios que sustentan toda representación visual, ya sea estática o en movimiento.

A través de este módulo, el alumnado adquiere los recursos técnicos, perceptivos y conceptuales que permiten traducir ideas, emociones y narraciones en imágenes coherentes y expresivas. Se abordan los principios del lenguaje visual —punto, línea, forma, textura, color, luz, espacio y composición— desde una perspectiva aplicada al dibujo y la representación plástica, con especial atención a su papel en la animación, el diseño de personajes y la construcción de escenarios.

El módulo combina el estudio de los procesos perceptivos y cognitivos implicados en la visión con la práctica sistemática del dibujo, el análisis visual y la experimentación con distintos materiales y técnicas. Este enfoque busca desarrollar una mirada analítica y creativa, favoreciendo que el alumnado entienda la imagen no solo como representación formal, sino como un medio expresivo, comunicativo y narrativo.

En el contexto del *Ciclo de Animación*, este módulo sirve como pilar formativo transversal, al proporcionar las destrezas visuales que se aplicarán en módulos posteriores, como Dibujo aplicado a la animación, Color y composición, Modelado, Proyectos de animación o Lenguaje y tecnología audiovisual. Por ello, se configura como una materia introductoria que garantiza la comprensión de las leyes visuales universales, necesarias para la coherencia estética y narrativa en la producción animada.

Desde un punto de vista pedagógico, el módulo promueve un aprendizaje basado en la observación, el análisis y la práctica continua, en el que el alumno aprende a ver antes de representar, desarrollando sensibilidad plástica, precisión técnica y capacidad crítica. Asimismo, se fomenta la integración de la cultura visual contemporánea, analizando referencias de artistas, animadores y diseñadores gráficos relevantes, con el fin de conectar la tradición artística con los lenguajes visuales actuales.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo Técnicas de Expresión Gráfica se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	3 (Distribución horaria 2 + 1)	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	De 12:25 a 14:15 horas	Dibujo 1
Miércoles	De 12:25 a 13:20 horas	Dibujo 1

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1 er. curso	
Evaluación parcial	23 de enero
Primera evaluación final ordinaria	28 de mayo
Segunda evaluación final ordinaria	18 de junio

## 2. Metodología didáctica

A lo largo del curso, las clases teóricas a partir de las que se desarrollan los contenidos, se irán alternando con las clases prácticas en las que deberán aplicar los conceptos aprendidos. A través de una metodología dinámica en la que participa activamente todo el grupo, algunas

propuestas serán realizadas de forma individual o colectiva, pero siempre buscando la interdisciplinariedad y fomentando la simultaneidad de aprendizajes, tanto desde los conocimientos impartidos por el/la profesor/a del aula, como en la búsqueda bibliográfica, así como la consideración y crítica de trabajos propios, tanto como el reconocimiento aportado de los compañeros del aula.

## 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

La actividad lectiva se desarrollará en el aula Dibujo 1. Ocasionalmente se realizarán visitas a otros espacios vinculados con el desarrollo de los objetivos.

A lo largo del curso la teoría irá apoyando las clases prácticas, en las que el alumnado aplicará los conceptos aprendidos. Se procurará una metodología dinámica en la que participe activamente todo el grupo, las propuestas serán realizadas de forma principalmente individual.

## 2.2 Materiales y recursos didácticos

Presencial:

DE LA PROFESORA: contenidos desarrollados a través de presentaciones digitales y material gráfico-plástico.

DEL/A ALUMNO/A: material gráfico-plástico y soportes adecuados.

DEL AULA: caballetes, modelos, focos, pila de lavabo con agua corriente, pila de lavado a presión para pantallas, estanterías de almacenaje para los trabajos, bases de corte.

CONTENIDOS TEÓRICOS	INFRAESTRUCTURA: ESPACIOS
TEORÍA Temas desarrollados, esquemas, resúmenes, imágenes y material audiovisual.	Aula con pantalla o proyector
PRÁCTICA Materiales, técnicas.	Aula de Dibujo Espacios interiores de la Escuela de Arte y otros edificios. Espacios exteriores: edificios, zonas con vegetación (parques, jardines)
PRÁCTICA Técnicas: aplicación de materiales sobre varios soportes.	Aula de Técnicas



### 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en la normativa tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

1er. Curso	
Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1</b> <b>Percepción, expresión y comunicación</b>	
<b>Objetivos</b>  Saber observar y analizar el medio natural y la obra de arte.  Adecuar la representación gráfica a los objetos comunicacionales del mensaje.	<b>Criterios de evaluación</b>  Observar y analizar el espacio que nos rodea para su posterior representación.
<b>Contenido 2</b> <b>Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual</b>	
<b>Objetivos</b>  Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos	<b>Criterios de evaluación</b>  Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
<b>Contenido 3</b> <b>Forma y estructura. Elementos proporcionales.</b>	
<b>Objetivos</b>  Saber observar y analizar el medio natural y la obra de arte.  Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.	<b>Criterios de evaluación</b>  Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.

<b>Contenido 4</b>	
<b>Forma y composición en la expresión bidimensional.</b>	
<b>Objetivos</b>  Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.	<b>Criterios de evaluación</b>  Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.  Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
<b>Fundamentos y teoría de la luz y el color</b>	
<b>Objetivos:</b>  Comprender los fundamentos y teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes	<b>Criterios de evaluación:</b>  Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
<b>Contenido 6</b>	
<b>Valores expresivos y simbólicos del color</b>	
<b>Objetivos</b>  Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales	<b>Criterios de evaluación</b>  Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de idea y mensajes.
<b>Contenido 7</b>	
<b>Interacción del color en la representación creativa</b>	
<b>Objetivos</b>  Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.	<b>Criterios de evaluación</b>  Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de idea y mensajes.
<b>Contenido 8</b>	
<b>Interacción de los distintos lenguajes visuales</b>	
<b>Objetivos</b>  Reconocer los distintos lenguajes de representación visual.	<b>Criterios de evaluación</b>

	Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.
<b>Contenido 9</b>	
<b>Instrumentos, técnicas y materiales</b>	
<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.	Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.

<b>Cronograma</b>
Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.  Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
<b>Evaluación parcial</b>
Septiembre – noviembre: Percepción, expresión y comunicación.
Noviembre – diciembre - enero: Color. Teoría de la luz y el color aplicado a la animación y otras manifestaciones creativas. Valores expresivos y simbólicos del color. Interacción del color en la representación creativa. Instrumentos, técnicas y materiales. Interacción de los distintos lenguajes visuales.
<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>
Enero – febrero: Forma y estructura. Elementos proporcionales.
Marzo – Abril: Forma y composición en la expresión bidimensional.
Mayo – junio: Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

<b>Criterios de evaluación</b>		
<b>Establecidos en:</b>		<b>Instrumentos de evaluación</b>

Decreto 42/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Impresa, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 13 de junio de 2014)		Mínimos	Cuader no de trabajo	Proyecto s finales	Observ ación directa	Autoev aluació n y coevalu ación
1. Observar y analizar el espacio que nos rodea para su posterior representación.						
I n d i c a d o r e s	Identifica las proporciones, escalas y relaciones espaciales					
	Aplica correctamente los principios de la perspectiva y la construcción del espacio	X				
	Traduce al lenguaje visual las cualidades lumínicas, volumétricas y espaciales					
	Selecciona y organiza los elementos del entorno					
	Demuestra capacidad de análisis crítico del espacio representado					
2. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.						
I n d i c a d o r e s	Selecciona la técnica gráfica o plástica más adecuada					
	Emplea con corrección los materiales y herramientas de trabajo	X				
	Integra los recursos expresivos del lenguaje visual					
	Experimenta con diferentes procedimientos y estilos de representación					
	Resuelve representaciones complejas aplicando técnicas mixtas o combinadas					
3. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.						
I n	Identifica los elementos estructurales y formales					

<b>d i c a d o r e s</b>	Realiza bocetos o esquemas compositivos previos	X				
	Aplica los principios compositivos del lenguaje visual					
	Representa gráficamente el espacio compositivo con precisión					
	Justifica las decisiones formales adoptadas en su proceso de creación					
4. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.						
<b>I n d i c a d o r e s</b>	Aplica correctamente las fases del proceso de dibujo					
	Selecciona de forma justificada los materiales y técnicas de dibujo más adecuados					
	Controla el uso del trazo, la línea, la mancha y el valor tonal	X				
	Integra los principios básicos de la composición (equilibrio, ritmo, jerarquía visual)					
	Demuestra autonomía y coherencia técnica en la ejecución de trabajos gráficos	X				
5. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.						
<b>I n d i c a d o r e s</b>	Experimenta de forma autónoma con distintas técnicas, materiales y recursos expresivos					
	Aplica el color y la composición de manera intencionada y coherente					
	Integra con sensibilidad los elementos del lenguaje visual					
	Demuestra originalidad y creatividad en las propuestas gráficas	X				

	Valora y argumenta sus decisiones estéticas y expresivas	X				
6. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de idea y mensajes.						
Indicadores	Selecciona y aplica gamas cromáticas adecuadas					
	Emplea con precisión las relaciones cromáticas					
	Muestra dominio técnico en el uso de los materiales y soportes cromáticos					
	Integra el color como elemento estructural y expresivo					
	Analiza y justifica las decisiones cromáticas adoptadas	X				
	Explora de forma creativa las posibilidades expresivas del color	X				
7. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.						
Indicadores	Identifica los elementos formales y compositivos					
	Analiza la coherencia entre los recursos plásticos y la intención expresiva o simbólica					
	Emplea con rigor el vocabulario técnico y artístico	X				
	Argumenta juicios estéticos y personales					
	Establece relaciones entre la forma visual y el contexto cultural o comunicativo					

### 3.2 Criterios de calificación

El módulo tiene un marcado desarrollo práctico durante todo el transcurso lectivo. Es imprescindible una asistencia constante, para conseguir los objetivos al 100 %, si bien es posible la adaptación mediante explicaciones y resúmenes gráficos que puedan sustituir a las entregas con las técnicas trabajadas o adaptar las propuestas a los materiales disponibles.

Si bien, los escenarios que se contemplan obligan a valorar el desarrollo de contenidos desde alternativas, por lo que se consideran dos tipos de propuestas a entregar:

Se realizarán actividades prácticas y proyectos durante el curso. Atendiendo a la extensión y complejidad de cada actividad o proyecto, tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.

La nota final vendrá definida por la media ponderada del valor de consecución de cada trabajo englobados en cada evaluación. Para aquellos trabajos que hayan sido valorados con menos de 5 se propondrán ejercicios de refuerzo con el fin de consolidar su consecución.

Criterios de calificación	
30 %	Comprensión y aplicación del lenguaje visual
	<p>Uso correcto de los elementos básicos de la representación: punto, línea, forma, volumen, color, textura, luz y composición.</p> <p>Capacidad para analizar y estructurar el espacio gráfico con coherencia y sentido expresivo.</p> <p>Dominio de los fundamentos teóricos del lenguaje visual aplicados a ejercicios y proyectos.</p>
25 %	Destreza técnica y uso de materiales y procedimientos
	<p>Utilización adecuada de los materiales y herramientas de dibujo y color.</p> <p>Limpieza, precisión y corrección en la ejecución de los trabajos.</p> <p>Cumplimiento de las fases del proceso metodológico desde el boceto hasta la obra final</p>
20 %	Creatividad, iniciativa y expresividad
	<p>Capacidad para generar soluciones personales y originales.</p> <p>Exploración de las posibilidades expresivas del color, la línea y la composición.</p> <p>Riesgo creativo y actitud investigadora en la búsqueda de nuevas soluciones formales.</p>
15 %	Análisis, argumentación y reflexión crítica
	<p>Capacidad para analizar e interpretar obras propias y ajenas desde los aspectos formales, simbólicos y estéticos.</p> <p>Uso de vocabulario técnico correcto en la exposición oral o escrita.</p> <p>Coherencia entre la intención expresiva y las decisiones formales adoptadas.</p>
10 %	Actitud, participación y organización del trabajo
	<p>Asistencia y puntualidad.</p> <p>Implicación activa en las actividades de clase, respeto por el material y por el trabajo de los compañeros.</p> <p>Presentación ordenada, cumplimiento de plazos y constancia en el trabajo diario.</p>

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

Comunicación directa a través de sesiones presenciales

Classroom

### 3.4 Criterios de recuperación

Para recuperar aquellos ejercicios que no hayan sido superados a lo largo del curso, el alumno/a deberá presentar una propuesta similar o idéntica a la planteada inicialmente en aula, en relación con los contenidos y objetivos fijados.

Para alumnos con asistencia regular, pero no alcanzan los objetivos mínimos, la recuperación se realizará durante el transcurso del horario lectivo mediante revisiones del material entregado, señalando las mejoras en las propuestas planteadas e incluso repitiendo trabajos o añadiendo más prácticas extras para su mejor desarrollo.

Respecto a la recuperación del módulo tras la evaluación 1ª ordinaria los alumnos realizarán diversas pruebas gráficas y teóricas en relación a los contenidos no superados. Los resultados deben atender a los objetivos fijados por normativa vigente.

Actividades para el alumnado con módulo superado dispondrán de la jornada lectiva para ser atendidos desde el módulo, de forma auxiliar y concreta, para la mejora en la realización el Proyecto integrado/Obra final.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No existe alumnado con el módulo pendiente matriculado en este curso.

### 3.6 Metodología didáctica

A lo largo del curso las clases teóricas, donde se desarrollan los contenidos, se irán alternando con las clases prácticas en las que deberán aplicar los conceptos aprendidos. Se procurará una metodología dinámica en la que participa activamente todo el grupo, algunas propuestas serán realizadas de forma individual o colectiva, pero siempre buscando la interdisciplinariedad y fomentando la simultaneidad de aprendizajes, tanto desde los conocimientos impartidos por el profesor del aula, como en la búsqueda bibliográfica, así como la consideración y crítica de trabajos propios, así como el reconocimiento del aporte de los compañeros del aula.

## 4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Montajes expositivos	Por concretar		



Contacto con profesionales	Por concretar		
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

En el presente curso no se han detectado casos que precisen adaptación curricular. En su caso se tendría en cuenta: El artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas.

El Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018)

## 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

De forma presencial el alumnado es consultado y las actividades son consensuadas en grupo. De forma individual, a través de Classroom, o plataformas similares, el alumnado recibirá una encuesta anónima similar a la que sigue:

### CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

#### Objetivo:

Este cuestionario tiene como finalidad recoger la opinión del alumnado sobre el desarrollo de la asignatura, las metodologías utilizadas y la práctica docente. Las respuestas son anónimas y servirán para mejorar la calidad de la enseñanza.

#### Instrucciones:

Lee atentamente cada afirmación y marca la opción que mejor refleje tu opinión.

1 = Muy en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 4 = De acuerdo | 5 = Muy de acuerdo

<p><b>A. SOBRE EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los contenidos de la asignatura se explican de forma clara y comprensible.</li> <li>• Las actividades propuestas me ayudan a comprender mejor los temas tratados.</li> <li>• Siento que puedo aplicar lo aprendido a situaciones reales o creativas.</li> <li>• El ritmo de trabajo en clase es adecuado para asimilar los contenidos.</li> <li>• La variedad de actividades (proyectos, debates, visionados, prácticas, etc.) hace las clases más interesantes.</li> <li>• Los materiales utilizados (presentaciones, recursos audiovisuales, ejemplos, etc.) son útiles para mi aprendizaje.</li> <li>• Se fomenta el pensamiento crítico y la reflexión sobre los temas tratados.</li> <li>• He notado una mejora en mis capacidades de análisis, expresión y creación audiovisual desde el inicio del curso.</li> <li>• La profesora ofrece explicaciones adicionales o aclaraciones cuando no entiendo algo.</li> <li>• Se promueve el trabajo autónomo y la responsabilidad personal en el aprendizaje.</li> </ul>	
<p><b>B. SOBRE LA PRÁCTICA DOCENTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La profesora muestra interés por la materia y lo transmite al alumnado.</li> <li>• Las clases se desarrollan en un ambiente de respeto y participación.</li> <li>• El profesor fomenta que todos los alumnos puedan expresar sus ideas y opiniones.</li> <li>• Las normas de clase y los criterios de evaluación son claros.</li> <li>• La profesora utiliza metodologías que favorecen la participación activa.</li> <li>• Se utilizan ejemplos actuales o cercanos a la realidad del alumnado.</li> <li>• Las correcciones o comentarios de la profesora me ayudan a mejorar.</li> <li>• Se valora el esfuerzo y la creatividad del alumnado, no solo los resultados.</li> <li>• La profesora muestra disponibilidad para resolver dudas fuera del horario lectivo o mediante medios digitales.</li> <li>• En general, estoy satisfecho con la forma en que se desarrolla esta asignatura.</li> </ul>	
<p><b>C. VALORACIÓN GLOBAL Y PROPUESTAS DE MEJORA</b></p> <p>21. ¿Qué aspectos de la asignatura te han resultado más útiles o interesantes? .....</p> <p>22. ¿Qué aspectos crees que deberían mejorarse o modificarse? .....</p> <p>23. ¿Qué actividades o metodologías te gustaría que se incorporaran el próximo curso? .....</p>	

**Albacete, a 17 de octubre de 2025**



*Fdo.: Manuela Martínez Romero*

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso\_ **1º de Animación**

Módulo\_ **Guion y estructuras narrativas**

Profesor/a\_ **Verónica Mª Marcos Segovia**

Departamento\_ **Comunicación Gráfica y Audiovisual**

### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

## 1. Introducción

### 1.1 Identificación del módulo

El módulo que ocupa esta programación deviene de la actualización de la normativa: **Resolución de 16/06/2021, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se dictan instrucciones para el curso 2021/2022 en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. [2021/7403]**

**Orden 150/2020, de 31 de agosto, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes y de la Consejería de Sanidad, por la que se aprueba la Guía Educativo-Sanitaria de inicio de curso 2020/2021** (actualizada en septiembre).

*Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

*Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas (BOE de 3 de noviembre de 2012).*

El módulo de guion y estructura narrativa pretende establecer las bases teóricas y conceptuales sobre las que se desarrolla la tarea de creación y producción de guiones de animación, así como proporcionar las herramientas y pautas metodológicas prácticas necesarias para el desarrollo y redacción cuidadosa de guiones en formatos ya profesionales.

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Guion y estructuras narrativas	63	2	0	3

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

El guion ha dejado de ser un artefacto específico y puramente cinematográfico para convertirse por medio de todo tipo de formatos, géneros y soportes: las series televisivas, los spots, los clips musicales, la animación o los videojuegos... Todos estos productos, aunque de diferente e incluso contradictoria categoría narrativa, continúan dependiendo en gran parte de los establecidos y recurrentes cánones (estéticos, estructurales y metodológicos) del llamado *guion cinematográfico* entendido a la manera clásica.

Este módulo se apoya prioritariamente en toda una serie de lecturas y visionados por medio de los cuales se reflexionará del mismo modo sobre el que son realmente las prácticas más habituales del oficio en orden al mercado, los formatos más extendidos, las particularidades del género de animación, las principales aportaciones bibliográficas que hay sobre el tema o, incluso, los problemas conceptuales, éticos y estéticos que la práctica profesional de esta disciplina comporta.

El alumnado que accede a al módulo de guion y estructura narrativa es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad creativa y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar a alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

En definitiva, nuestra intención no es otra que la de hacer entender a los estudiantes que las "armas" que todo guionista utiliza, especialmente para animación, pasan por la correcta aplicación de unas herramientas que, entendidas como técnica, metodología o simple convención gremial, son comunes e intercambiables. El estudiante tiene que entender que la correcta adecuación de su talento y creatividad a la realidad del "oficio" tiene que ser gestionada en base a unas prácticas y disciplinas profesionales que no por coyunturales resultan aleatorias. Este módulo tiene que ser entendido sobre todo como un riguroso ámbito de experimentación y reflexión para el desarrollo de estas capacidades creativas que el estudiante pretende explotar en orden al mercado laboral. Capacidades que tienen que ser adecuadamente potenciadas y reorientadas en el futuro por el mismo estudiante desde la perspectiva de un trabajo autodidacta.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo Guion y estructuras narrativas se realiza según la siguiente distribución:

<b>Horas semanales</b>	64	
<b>Día de la semana</b>	<b>Tramo horario</b>	<b>Aula</b>
Miércoles	10:05- 11:00	Diseño 1
Viernes	9:10-10:05	Teórica 9

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

<b>Evaluación parcial</b>	15 enero
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	4 junio
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	18 junio

## 2. Metodología didáctica

Resolución de 22/06/2022, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se dictan instrucciones para el curso 2022/2023 en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. [2022/6044]

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Las sesiones son todas de 55 minutos de duración, teniendo a todo el grupo al mismo tiempo en una de las clases teóricas con las que cuenta la Escuela de Arte, no existiendo ni desdobles ni sesiones múltiples. También se contemplan sesiones más teórico-prácticas, incluso con salidas o con la posibilidad de coordinaciones con otros grupos. Las dos sesiones se impartirán seguidas

La programación de los contenidos del módulo de Guion y estructura narrativa se secuencia en 2 bloques de 7 unidades didácticas repartidas en dos cuatrimestres académicos.

1er cuatrimestre: BLOQUE I

Unidades didácticas

- 1: Introducción a la figura del guionista. 6 sesiones.
- 2: Guion de cortometraje. 15 sesiones
- 3: Estructuras narrativas. 15 sesiones.

2º cuatrimestre: BLOQUE II

Unidades didácticas

- 4: Géneros cinematográficos. 10 sesiones
- 5: Guion de animación. 8 sesiones
- 6: Escribir como maestros. 12 sesiones

Los alumnos son 16, no se ha contemplado desdoble, por lo tanto, acudirán al aula teórica todos juntos. Este espacio será el aula de Diseño 1.

### 2.2 Materiales y recursos didácticos

Se usará una pizarra digital y los ordenadores portátiles de los propios alumnos. El material para el módulo será aportado por la profesora, usando Classroom. Además del recurso de las presentaciones, la bibliografía especializada puede servir como complemento para un



desarrollo más en profundidad de los contenidos del módulo de cara a algún alumno o alumna que desee un grado de concreción más elevado.

Se usará el programa KIT Scenarist que es gratuito.

### 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el *Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre* tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1</b> Lenguaje narrativo	
<b>Objetivos</b> Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.	<b>Criterios de evaluación</b> Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica
<b>Contenido 2</b> Lenguaje secuencial	
<b>Objetivos</b> Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica	<b>Criterios de evaluación</b> Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica
<b>Contenido 3</b> Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.	
<b>Objetivos</b> Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica	<b>Criterios de evaluación</b> Explorar diversas soluciones creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.
<b>Contenido 4</b> Estructura y desarrollo de una historia. Formatos	
<b>Objetivos</b> Realizar propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas	<b>Criterios de evaluación</b> Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico
<b>Contenido 5</b> Montaje y ritmo	
<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>

Saber desarrollar un guión narrativo	Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de una pieza de animación.
--------------------------------------	---

<b>Cronograma</b>
Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado. Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
<b>Evaluación parcial</b>
Lenguaje narrativo
Lenguaje secuencial
<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>
Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis
Estructura y desarrollo de una historia.
Montaje y ritmo

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación						
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación			
			Observación directa	Pruebas escritas	Análisis de obras	Exposiciones grupales
<i>Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas (BOE de 3 de noviembre de 2012).</i>						
1. Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.						
Indicadores	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación desde los antecedentes hasta el desarrollo de las primeras muestras de animación	M	X	X	X	
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación durante los años del periodo de entreguerras del siglo XX	M	X	X	X	
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación durante la segunda mitad del siglo XX en Norteamérica y Europa	M	X	X	X	
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación digital de finales del XX y comienzos del XXI y en relación con la cultura nipona	M	X	X	X	
2. Explorar diversas soluciones creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas						
Ind	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación desde	M	X	X	X	

ic a d o r e s	los antecedentes hasta el desarrollo de las primeras muestras de animación					
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación durante los años del periodo de entreguerras del siglo XX	M	X	X	X	
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación durante la segunda mitad del siglo XX en Norteamérica y Europa	M	X	X	X	
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación digital de finales del XX y comienzos del XXI y en relación con la cultura nipona	M	X	X	X	
I n d i c a d o r e s	c1) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes desde los antecedentes de la animación hasta las primeras décadas del siglo XX, incluyendo el mundo del cómic, de la fotografía y de los orígenes del cine	M	X	X	X	
	c2) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes del periodo de entreguerras	M	X	X	X	
	c3) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes de la segunda mitad del siglo XX en los ámbitos norteamericano y europeo	M	X	X	X	
	c4) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes conectados con el desarrollo de la animación digital y de la animación japonesa		X	X	X	
<b>3. Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico.</b>						
I n d i c a d o	d) Utilizar la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos y conceptos básicos del mundo de la animación en relación al contexto histórico y cultural	M	X	X	X	
	e) Participar en las posibles visitas a exposiciones, coloquios y conferencias, tanto en la Escuela de Arte		X	X	X	

r e s	como en instituciones externas					
-------------	--------------------------------	--	--	--	--	--

4. Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de una pieza de animación.						
I n d ic a d o r e s	d) Utilizar la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos y conceptos básicos del mundo de la animación en relación al contexto histórico y cultural	M	X		X	
	e) Participar en las posibles visitas a exposiciones, coloquios y conferencias, tanto en la Escuela de Arte como en instituciones externas	M	X			X

### 3.2 Criterios de calificación

El resultado de la evaluación de cada uno de los contenidos se expresará en calificaciones utilizando la escala numérica de 1 a 10. Atendiendo a la extensión y complejidad de cada ejercicio, éste tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación. Se podrá realizar una prueba escrita de los contenidos teóricos impartidos en el cuatrimestre (el resultado global de esta prueba deberá igualar o superar el 5). En caso contrario, aún teniendo el resto de los ejercicios aprobados, la evaluación no se considerará superada.

No se recogerá, ni calificará, ningún ejercicio que se considere de mayor extensión y complejidad del que no se haya llevado un seguimiento de su evolución en clase por parte del profesor. El alumnado será informado previamente de esta característica cuando se plantee la actividad. Los ejercicios se entregarán en la fecha establecida por el profesor (salvo con justificante de ausencia). Aquellos que no sean entregados en el momento fijado podrán entregarse en una segunda fecha, siempre previa a la evaluación correspondiente, y su retraso será penalizado pudiendo alcanzar únicamente el 7. Es precisa una calificación total igual o superior a 5 puntos sobre 10 para superar la evaluación o módulo.

Además, se valorarán los siguientes aspectos emanados de la particularización de la metodología empleada:

Originalidad y creatividad

Calidad técnica y formal del acabado

Resultado estético

Seguimiento por parte del profesor/a

Presentación oral

Los trabajos solicitados **deberán ser entregados en el plazo establecido**. En caso contrario se tomarán las siguientes medidas:

- Penalizar de 0,25 a 1 punto el retraso en la entrega dependiendo del trabajo injustificado. Por lo tanto el alumno/a podrá optar a un máximo de 4 puntos.
- Calificar el trabajo hasta 3 puntos si la demora en la entrega es superior a una semana.

**No se hará media con el resto de los apartados** en el caso de que no hayan sido entregados el total de los trabajos solicitados.

Frente a la no asistencia del alumno a alguna de las pruebas desarrolladas durante el curso, el alumno obtendrá una nota negativa (0) y solo tendrá la posibilidad de repetirla en hora a convenir si presenta un **justificante cuñado por un facultativo que determine debidamente la ausencia**, en el que consten el día y la hora y coincida con la realización de la prueba.

**Copiar o intentarlo en un examen** utilizando cualquier medio supondrá la retirada inmediata del examen y la **calificación con 0** en el mismo, teniendo que ir directamente a la recuperación del cuatrimestre.

**Copiar en una práctica** utilizando cualquier medio, incluido la Inteligencia Artificial, supondrá la **calificación con 0 en la práctica**, teniendo que ir directamente a la recuperación del cuatrimestre.

**En cada cuatrimestre, los alumnos/as con más de un 20% de faltas de asistencia no justificadas perderá el derecho a la evaluación continua.**

**Nota de la evaluación:** Será la media de cada uno de los apartados.

**Suficiencia:** Para alcanzar la suficiencia en la evaluación deberá superar en cada apartado el 5, en caso contrario deberá recuperar aquel apartado en el que no lo consiga.

**Nota final:** La calificación del curso será la media aritmética de la nota de las dos evaluaciones.

La **calificación final del módulo** vendrá determinada por la nota media de los trabajos y las prácticas, teniendo que realizar un examen si no se alcanza el 5 en la nota media de dichas prácticas y trabajos.

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

Esta programación didáctica será comunicada a todo el alumnado del módulo mediante su publicación en Classroom, al que todo el grupo tiene acceso desde comienzo del curso, espacio en el que también están alojadas las presentaciones que sirven como guion para el desarrollo del módulo.

A cada examen o prueba escrita le seguirá una sesión lectiva en la que se entregarán los exámenes al alumnado del curso para su evaluación conjunta con el docente. En estas

sesiones se analizará las respuestas correctas a las diferentes cuestiones de la prueba, de cara a que el grupo pueda autoevaluar su nivel de adquisición de los contenidos del módulo. Junto a todo ello se utilizará la plataforma Educamos como canal oficial de información relacionado con aspectos académicos.

### 3.4 Criterios de recuperación

A las pruebas y ejercicios no superados de la evaluación parcial les corresponderá una recuperación, cuyas fechas serán comunicadas al alumnado con la suficiente antelación. La realización de esta recuperación no implica que en el boletín de notas referentes a la evaluación parcial deba constar la nota de dicha recuperación, dado que es posible que esta se realice después de la sesión de evaluación correspondiente. Como ya se ha indicado, se efectuará un seguimiento individualizado de los alumnos con calificaciones de indicadores mínimos inferiores al nivel suficiente para la superación de dichos criterios.

En relación al periodo entre la evaluación primera ordinaria final y la segunda ordinaria final, se establecerán los mecanismos y planes de recuperación individualizados para permitir que el alumnado que no haya superado el módulo en la primera de dichas evaluaciones pueda recuperar la materia.

En dicho periodo, se llevarán a cabo pruebas, actividades y trabajos para poder evaluar y calificar al alumnado de la manera más objetiva posible, conservando siempre el concepto de evaluación continua. Se propondrá una metodología activa y participativa de cara a realizar en lo posible una recuperación de los contenidos que el alumnado no haya podido superar con anterioridad. Las propuestas de actividades de los planes de recuperación serán comunicadas al alumnado de manera personal durante la sesión siguiente a la sesión de evaluación de la primera ordinaria final en horario y lugar habitual de las clases. Entre las actividades a realizar pueden destacarse las siguientes:

- Entrega al alumnado de un informe individual y detallado con los contenidos a desarrollar durante este periodo de recuperación con el objetivo de que pueda superar el módulo.
- Repaso de las unidades didácticas con una calificación negativa y necesidad de recuperación
- Realización de pruebas prácticas en clase
  - o Análisis de obras previamente comentadas durante el curso
  - o Pruebas objetivas tipo test de contenidos a recuperar
- Exposiciones públicas por parte del alumnado de las partes del temario
- Ensayos y pruebas de algunas de las preguntas del examen final de cara a preparar al alumnado para su superación definitiva.

Durante esos mismos días de junio, se prepararán actividades de refuerzo, consolidación y ampliación de contenidos para el alumnado que haya superado el módulo. Estas actividades



se llevarán a cabo en el horario habitual del módulo y en la misma aula en la que se han desarrollado las clases. Estas actividades pueden consistir en:

- Charlas sobre contenidos de las unidades didácticas del curso que no hayan podido ser desarrolladas en profundidad durante el curso.
- En el caso de que todo el alumnado del grupo haya superado el módulo, las actividades podrán ser:
  - Visitas a exposiciones o centro culturales de la ciudad cuyos contenidos y actividades puedan estar relacionados con el ciclo.
  - Clases teóricas de desarrollo de los contenidos de segundo para el alumnado de primer curso.

Al alumnado que ha perdido la evaluación continua por motivos de absentismo generalizado le corresponderá una única prueba escrita, tanto en la evaluación ordinaria primera como en la segunda. En dicha prueba escrita se evaluarán todos los contenidos, objetivos y criterios de evaluación del curso, y la calificación de dicha prueba será la nota final del módulo en cualquiera de ambas convocatorias.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

El plan de recuperación de pendientes se elabora según el modelo propuesto por el centro, el programa individualizado para la convocatoria extraordinaria y se entrega al tutor/a antes de la evaluación final ordinaria para que lo entregue al alumnado.

Guion y estructura narrativa	
CRITERIOS DE RECUPERACIÓN	
Actividades para el alumnado con materias/módulos pendientes	
1º Cuatrimestre	
<b>Bloque 1</b>	1: Introducción a la figura del guionista. 4 sesiones. 2: Guion de cortometraje. 17 sesiones 3: Estructuras narrativas. 15 sesiones. <b>Actividad 1</b> Escritura y adaptación de Viaje a la Luna de Meliès de 1902
Examen teórico de los contenidos del segundo cuatrimestre	
2º Cuatrimestre	



<b>Bloque 2</b>	<p>4: Géneros cinematográficos. 10 sesiones</p> <p>5: Guion de animación. 8 sesiones</p> <p>6: Escribir como maestros. 12 sesiones</p> <p><b>Actividad 2</b></p> <p>Realiza un guion para un corto animado.</p>
Examen teórico de los contenidos del segundo cuatrimestre.	

#### 4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Charla Animador Rodrigo Camacho	Biblioteca EAAb 17 octubre	1º y 2º	
Charla cineasta	EAAb 20 octubre	1º y 2º	

#### 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

En este curso 2025-2026 existe alumnado en el grupo que necesita de atención especial debido a sus especiales circunstancias y características. Las medidas y actuaciones se basarán en el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018). De cara a la evaluación de dicho alumnado, se tendrá en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019). De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

Las medidas de atención a la diversidad deben adaptarse a una persona con dislexia y otra con autismo, para lo que se tendrán en cuenta tanto estrategias durante el desarrollo de las clases destinadas a que la información y los contenidos lleguen de la mejor manera al alumnado, como a adaptaciones en los mecanismos de evaluación que permitan a dicho alumnado afrontar con garantías los procesos evaluadores.

### Medidas a adoptar durante el desarrollo de las sesiones

- Permitir el uso del ordenador, como herramienta fundamental en su proceso de aprendizaje.
- Permitir que elabore sus apuntes utilizando programas informáticos diseñados para desarrollar mapas conceptuales y esquemas.

### Medidas a adoptar en el proceso de evaluación y calificación

- Dar más importancia al contenido y no tanto a la forma a la hora de calificar y evaluar las pruebas escritas (ortografía, estructuración sintáctica, etc.).
- No tener en cuenta la norma establecida para el resto del grupo en relación a la reducción de la calificación por faltas de ortografía.
- Dar a conocer las fechas de las pruebas de evaluación con más de una semana de antelación.
- Evitar que el alumno tenga más de un examen por día y mejor si están espaciados en el tiempo.
- Plantear alternativas complementarias de evaluación al examen escrito dependiendo de las características del alumno, como pueden ser exámenes orales o de tipo test.
- En relación a la impresión del examen se pueden tener en cuenta las siguientes cuestiones si el alumnado lo requiere:
  - Aumentar el tamaño de la letra y el interlineado
  - Fragmentar el texto en pequeñas partes e intercalar las preguntas de comprensión o numerar los párrafos del texto para que el alumno sepa dónde encontrar la respuesta.
  - Presentar las preguntas del examen por escrito (no dictar).
- En relación al momento de realización de las pruebas escritas:
  - En las pruebas escritas asegurarnos de que ha comprendido el enunciado de todas las preguntas. Para ello, 5 ó 10 minutos después de haber comenzado el examen, es aconsejable acercarse a su mesa y preguntarle si tiene alguna duda que le podamos aclarar, así como animarle a preguntarnos a lo largo del examen si no entiende algún aspecto.
- En relación a la corrección y calificación de las pruebas:
  - Utilizar colores alternativos al rojo para la corrección (los alumnos asocian este color al fracaso).
  - Evitar la corrección sistemática de todos los errores en su escritura.

### 5. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

La profesora responsable de la asignatura deberá evaluar su labor docente día a día para que la programación funcione según lo previsto y los objetivos se puedan cumplir. Al final del curso, se

prevé una revisión de la misma, usando los medios que necesitemos, partiendo de los siguientes descriptores:

### Formulario de Evaluación del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje y de la Práctica Docente

#### Datos Generales (Opcional)

- Nombre (opcional): \_\_\_\_\_
- Grupo: \_\_\_\_\_
- Asignatura: \_\_\_\_\_
- Fecha: \_\_\_\_\_

#### Sección 1: Evaluación del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje

**Instrucciones:** Marca con una ☐ o selecciona la opción que mejor describa tu percepción. Escala de valoración:

-1Nunca    - 2Rara vez    - 3A veces    - 4 Asi siempre    - 5Siempre

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
1	¿Los contenidos se explican de forma clara y comprensible?					
2	¿Las actividades fomentan la participación activa del alumnado?					
3	¿Se emplean diferentes estrategias didácticas (videos, juegos, proyectos, etc.)?					
4	¿La evaluación del aprendizaje es clara, justa y continua?					
5	¿Se promueve el trabajo colaborativo en el aula?					
6	¿Se atienden las distintas formas de aprender de los estudiantes?					
7	¿Recibes retroalimentación útil sobre tu desempeño académico?					

#### Sección 2: Evaluación de la Práctica Docente

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
8	¿El docente muestra dominio del contenido que imparte?					
9	¿El docente es puntual, respetuoso y profesional?					
10	¿Fomenta un ambiente de respeto y confianza en el aula?					
11	¿Utiliza herramientas tecnológicas o recursos innovadores?					
12	¿Motiva a los estudiantes a aprender y superarse?					
13	¿Se comunica de manera clara y empática?					
14	¿Demuestra disposición para atender dudas o apoyar fuera del aula?					

### Sección 3: Preguntas Abiertas

15. ¿Qué aspectos de la clase consideras que están funcionando bien?



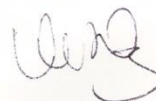
16. ¿Qué aspectos consideras que pueden mejorar y cómo?



17. ¿Qué sugerencias propones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?



**Albacete, a 13 de octubre de 2025**



**Fdo.: Verónica Mª Marcos Segovia**

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso\_ **1º y 2º C.F.G.S. Animación**

Módulo\_ **Historia de la Animación**

Profesor/a\_ **Marta Cerdán Cifuentes**

Departamento\_ **Comunicación gráfica y audiovisual**

### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*
- | *Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas (BOE de 3 de noviembre de 2012)*
- | *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).*
- | *Real Decreto 628/2022, 26 de julio Enseñanzas artísticas y deportivas. Regulación y Ordenación en aplicación LOMLOE*

## 1. Introducción

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Historia de la animación	100	2	2	7

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

La Historia de la animación es un módulo absolutamente fundamental dentro del desarrollo de los estudios del Ciclo Superior de Animación, dado que sin ella y sin el conocimiento que de ella se extrae es prácticamente imposible una completa formación en el campo de la animación. En dicho módulo se analizarán, a lo largo de las 2 horas semanales de las que está dotado en cada curso escolar, desde los antecedentes del cine y de las imágenes en movimiento, hasta el panorama actual de la animación digital, abarcando así más de un siglo de historia de la disciplina. El módulo comienza con un primer cuatrimestre en el que se hace referencia a los precedentes de las imágenes en movimiento, entre los que destacan la fotografía o los juguetes ópticos de la segunda mitad del XIX, pero también a los primeros creadores del mundo de la animación, tanto en Europa como en Estados Unidos. El segundo cuatrimestre del primer curso está dedicado a una introducción al mundo del cómic y la historieta, y a un repaso por la animación en el periodo anterior a la II Guerra Mundial, con la aparición de auténticos gigantes de la industria como Disney. El segundo curso está totalmente dedicado a repasar las muestras creativas de la segunda mitad del siglo XX y las primeras décadas del XXI, organizando los contenidos por focos geográficos como Europa, Estados Unidos o Japón, cultura a la que se le dedicará un tema exclusivo para comprender las relaciones entre el fenómeno del anime y del manga.

Es necesario hacer referencia al alumnado que accede al ciclo formativo, pues de su naturaleza puede depender el proceso de enseñanza-aprendizaje. El tipo de alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad artística y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tal y como acaba de comentarse.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es más heterogéneo que el que puede encontrarse en el Bachillerato de Artes: accede desde el mismo Bachillerato de Artes, desde otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante pruebas de acceso, tanto general de madurez como específica. Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detecta en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo de un ciclo formativo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo de Historia de la Animación se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	1º curso	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Jueves	11:30 / 12:25	Teórica 1
Viernes	12:25 / 13:20	Teórica 1

Horas semanales	2º curso	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	11:30/12:25	Teórica 1
Viernes	10:05 /11:00	Teórica 1

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1º CURSO	
Evaluación parcial	22 de enero de 2026
Primera evaluación final ordinaria	28 de mayo de 2026
Segunda evaluación final ordinaria	18 de junio de 2026

2º CURSO	
Evaluación parcial	18 de diciembre de 2025
Primera evaluación final ordinaria	22 de abril de 2026
Segunda evaluación final ordinaria	15 de junio de 2026

## 2. Metodología didáctica

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

- BENDAZZI, G. (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.
- CAVALIER, S. (2011). *The World History of Animation*. Oakland: University of California Press.
- COMA, J. (1982). *Historia de los cómics*. Barcelona: Toutain Editor.
- CORREDOR, P. (2018). *Historia del cómic*. Madrid: Libsa.
- DELGADO, P. E. (2000). *El cine de animación*. Madrid: Ediciones JC.



- ENCINAS SALAMANCA, A. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- FONTE, J.; MATAIX, O. (2005). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes (1937-1967)*. Madrid: T&B Editores.
- GUBERN, R. (1997). *Medios icónicos de masas*. Madrid: Historia 16.
- GUIRAL, A. (coord.) (2007). *1. Los cómics en la prensa diaria: humor y aventura*. Colección "Del tebeo al manga. Una historia de los cómics". Barcelona: Editorial Panini.
- GUIRAL, A. (coord.) (2007). *3. El comic-book: superhéroes y otros géneros*. Colección "Del tebeo al manga. Una historia de los cómics". Barcelona: Editorial Panini.
- GUIRAL, A. (coord.) (2014). *Manga: made in Japan*. Colección "Del tebeo al manga. Una historia de los cómics". Barcelona: Editorial Panini.
- HEREDIA PITARCH, D. (2018). *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- LÓPEZ IGLESIAS, M. (2012). "Máquinas, artilugios e imagen en movimiento: pretecnologías de la animación". En *Tecnologías audiovisuales en la era digital*. Madrid: Fragua, 225-244.
- TALENS, J.; ZUNZUNEGUI, S. (coord.) (1998). *Historia general del cine*. Madrid: Cátedra.
- SÁNCHEZ CABALLERO, J. A.; ZOZAYA, A. (1978). *El Cine. Enciclopedia Salvat del 7º arte*. Barcelona: Salvat Editores.
- SÁNCHEZ HERNÁNDEZ, T. (2010). *Los cuentos de hadas según Walt Disney. Modelos narrativos, tradición literaria, préstamos sonoros e influencias visuales en la producción de películas del canon WDAF (1937-1967)*. Tesis doctoral. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- VILCHES, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus.
- VVAA. (1982). *Historia universal del cine*. Madrid: Editorial Planeta.

## 2.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

En las siguientes tablas se desglosan los contenidos del módulo recogidos en el currículo, así como los objetivos y criterios de evaluación asociados a cada uno, todos ellos a su vez temporalizados por cuatrimestres y cursos.

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>1º CURSO</b>	
<b>Contenido 1</b> Concepto y manifestaciones de la animación. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.	
<b>Objetivos</b> 1. Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios de la comunicación audiovisual.	<b>Criterios de evaluación</b> 1. Analizar las manifestaciones de la imagen animada en su contexto histórico- artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas. 5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.

<b>Contenido 2</b> <b>Manifestaciones y evolución de la imagen en la comunicación. El producto animado en relación al contexto histórico- artístico.</b>	
<b>Objetivos</b> 2. Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de la imagen animada y su evolución en relación con los conceptos estéticos de su contexto histórico-artístico	<b>Criterios de evaluación</b> 1. Analizar las manifestaciones de la imagen animada en su contexto histórico- artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas. 3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica. 5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.
<b>Contenido 3</b> Recorrido por la evolución histórica y técnica de la animación. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes. Los inicios del cine.	
<b>Objetivos</b> 3. Comprender la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identificar los principales centros de producción, autores y obras.	<b>Criterios de evaluación</b> 2. Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad. 2. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica. 5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.
2º CURSO	
<b>Contenido 3</b> <b>La imagen animada en los medios de comunicación.</b>	
<b>Objetivos</b> 4. Analizar y valorar productos de animación actuales en su dimensión técnica, artística, comunicativa y expresiva. 5. Valorar argumentadamente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones contemporáneas de animación.	<b>Criterios de evaluación</b> 3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica. 4. Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética.

	Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.
<b>Contenido 4</b> Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica y la animación.	
<b>Objetivos</b> 4. Analizar y valorar productos de animación actuales en su dimensión técnica, artística, comunicativa y expresiva. 5. Valorar argumentadamente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones contemporáneas de animación.	<b>Criterios de evaluación</b> 3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica. 4. Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética. 5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.

<b>Cronograma</b>
Los contenidos generales mínimos establecidos por la legislación para la organización de la materia de Historia de la Animación son los que acaban de desglosarse en las tablas anteriores. También se aporta el desarrollo pormenorizado de los contenidos en base a las unidades didácticas. Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
<b>1º CURSO</b>
<b>Evaluación parcial 1º curso</b>
<b>UNIDAD 1</b>
CONCEPTO DE LA ANIMACIÓN. ARTE SECUENCIAL. FUENTES DE LA ANIMACIÓN.
<b>UNIDAD 2</b>
EL ARTE SECUENCIAL Y NARRATIVO EN LOS ORÍGENES DE LA HUMANIDAD. NACIMIENTO DEL MOVIMIENTO Y DEL PERSONAJE. FUENTES DE LA ANIMACIÓN.
<b>UNIDAD 3</b>
EL ARTE SECUENCIAL Y NARRATIVO EN LAS CIVILIZACIONES ANTIGUAS. CULTURA DE LA MUERTE Y MITOS. FUENTES DE LA ANIMACIÓN.
<b>UNIDAD 4</b>
EL ARTE SECUENCIAL Y NARRATIVO EN EL MEDIEVO. FUENTES MEDIEVALES. NACIMIENTO DE ESTEREOTIPOS DE HISTORIAS. MEDIEVALES. DESARROLLO SECUENCIAL.
<b>1ª Evaluación final ordinaria 1º curso</b>
<b>UNIDAD 5</b>

EL ARTE SECUENCIAL Y NARRATIVO HASTA EL ORIGEN DEL CINE. FUENTES DE LA ANIMACIÓN: CUENTOS Y FÁBULAS.
<b>UNIDAD 6</b>
EL DIBUJO SATÍRICO. LA CARICATURA. ORIGEN DEL CÓMIC.
<b>UNIDAD 7</b>
LOS JUGUETES ÓPTICOS. ORÍGENES DEL CINE Y EL STOP MOTION.
<b>UNIDAD 8</b>
LOS PIONEROS DEL CINE Y LA ANIMACIÓN. LOS PRIMEROS GÉNEROS. * <i>DEBIDO A BAJA MÉDICA ESTE CONTENIDO SE EVALÚA EN SEGUNDO CURSO.</i>
<b>2º CURSO</b>
<b>Evaluación parcial 2º curso</b>
<b>UNIDAD 9</b>
HISTORIA DEL CÓMIC: DE LOS COMIENZOS A LOS AÑOS 30. LOS PRIMEROS GÉNEROS DE CÓMIC. DEL CÓMIC A LAS SERIES DE DIBUJOS ANIMADOS.
<b>UNIDAD 10</b>
DISNEY: LOS COMIENZOS DE UN IMPERIO DE LA ANIMACIÓN. DISNEY TRAS LA II GUERRA MUNDIAL
<b>UNIDAD 11</b>
EL MANGA Y SU IMPORTANCIA CULTURAL.
<b>UNIDAD 12</b>
DEL CÓMIC DE SUPERHÉROES A LA GRAN PANTALLA. DC Y MARVELL.
<b>1ª Evaluación final ordinaria 2º curso</b>
<b>UNIDAD 13</b>
LA ANIMACIÓN EXPERIMENTAL Y ARTÍSTICA DESDE COMIENZOS DEL SIGLO XX. LA ANIMACIÓN ABSTRACTA. ALEMANIA Y FRANCIA: DEL EXPRESIONISMO AL SURREALISMO.
<b>UNIDAD 14</b>
TELEVISIÓN, PRODUCTORAS INDEPENDIENTES Y OTROS ENFOQUES. LA UPA (UNITED PRODUCTIONS OF AMERICA).
<b>UNIDAD 15</b>
LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX: EUROPA Y OTROS FOCOS. LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA. ANIME JAPONÉS. ESTUDIOS NORTEAMERICANOS.

LA ANIMACIÓN ACTUAL (SE DESARROLLARÁ A LO LARGO DE LOS DOS AÑOS CON PROYECCIONES DE LOS PRINCIPALES ESTUDIOS DE ANIMACIÓN Y DE PELÍCULAS EUROPEAS PREMIADAS).

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

- **Observación directa.**

Por observación directa se entenderá toda la información sobre el alumno que el docente pueda extraer del desarrollo de las sesiones lectivas, teniendo especial importancia las intervenciones voluntarias en clase y las respuestas a preguntas planteadas por el docente. También puede realizarse una observación directa en otras actividades como las visitas culturales.

- **Cuestionarios/pruebas objetivas.**

Por cuestionarios se plantea la realización de pruebas objetivas tipo test o de desarrollo de cuestiones de extensión media, los cuales serán parte fundamental de la nota y calificación definitiva del módulo. Se desarrollarán una o dos pruebas en función del rendimiento del grupo. Se efectuarán por Google Classroom a través del correo corporativo. Serán de carácter obligatorio.

- **Tareas/actividades.**

Por tareas y actividades se entenderán las ocasiones en las que el docente proponga al alumnado la realización de trabajos de análisis, aplicación o reflexión de los contenidos sobre la materia u obras concretas. Estos podrán realizarse dentro y fuera del horario lectivo.

- **Proyectos/ Trabajos de investigación cuatrimestral.**

Se entiende como proyecto que con carácter cuatrimestral se le asigna al alumnado para el desarrollo de todos los parámetros de una memoria e investigación con varios objetivos concretos. Para ello se les proporcionará un informe pormenorizado de los objetivos, características de presentación y criterios de evaluación. Será de carácter obligatorio.

- **Visitas a exposiciones.**

Por visitas a exposiciones se entenderán las salidas a visitar exposiciones tanto en la ciudad de Albacete como en otras localidades, visitas tras las que el docente podrá solicitar al alumnado del grupo un pequeño trabajo de análisis o reflexión sobre lo visitado.

En las siguientes tablas se especifican los instrumentos de evaluación relacionados con los diferentes criterios de evaluación recogidos en la normativa del ciclo, explicando en primer lugar en qué consiste cada uno de dichos instrumentos de evaluación. Al mismo tiempo, se desarrollan y concretan los criterios de evaluación en base a indicadores que permiten un seguimiento más pormenorizado de la evaluación del módulo, diferenciándolos a partir de los cuatro cuatrimestres de los que consta dicho módulo en sus dos cursos de desarrollo. Se establecen también los indicadores que se consideran mínimos para poder superar el módulo satisfactoriamente.

Criterios de evaluación						
<b>Establecidos en:</b> <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</b> La evaluación de los alumnos se basará en los criterios generales recogidos en el Real Decreto 1427/2012 del 11 de octubre, y en el Decreto 34/2014, del 05 de junio de 2014.		<b>Mínimos</b>	Instrumentos de evaluación			
			<b>Observ. directa</b>	<b>Pruebas escritas</b>	<b>Tareas</b>	<b>Proyectos</b>
<b>Analizar las manifestaciones de la imagen animada en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas</b>						
<b>I n d ic a d o r</b>	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación desde los antecedentes hasta el desarrollo de las primeras muestras de animación.	<b>M</b>				

e s	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación durante los años del periodo de entreguerras del siglo XX.	M				
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación durante la segunda mitad del siglo XX en Norteamérica y Europa.	M				
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación digital de finales del XX y comienzos del XXI y en relación con la cultura nipona.	M				
	b) Contextualizar estilísticamente una obra de animación, un autor o un estilo de animación determinado.	M				
<b>2. Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.</b>						
I n d i c a d o r e s	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación desde los antecedentes hasta el desarrollo de las primeras.	M				
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación durante los años del periodo de entreguerras del siglo XX.	M				
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación	M				

	durante la segunda mitad del siglo XX en Norteamérica y Europa.					
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara usando la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos de la animación digital de finales del XX y comienzos del XXI y en relación con la cultura nipona.	M				
	c1) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes desde los antecedentes de la animación hasta las primeras décadas del siglo XX, incluyendo el mundo del cómic, de la fotografía y de los orígenes del cine.	M				
	c2) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes del periodo de entreguerras.	M				
	c3) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes de la segunda mitad del siglo XX en los ámbitos norteamericano y europeo.	M				
	c4) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes conectados con el desarrollo de la animación digital y de la animación japonesa.	M				
<b>3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación, en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.</b>						
I n d i c a d	d) Utilizar la terminología adecuada para la satisfactoria explicación de los fenómenos y conceptos básicos.	M				



o r e s						
<b>4. Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética</b>						
I n d i c a d o r e s	c3) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes de la segunda mitad del siglo XX en los ámbitos norteamericano y europeo.	M				
	c4) Conocer las características concretas y específicas de cada uno de los conceptos, estilos o autores más importantes conectados con el desarrollo de la animación digital y de la animación japonesa.	M				
<b>5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.</b>						
I n d i c a d o r e s	e) Participar en las posibles visitas a exposiciones, coloquios y conferencias, tanto en la Escuela de Arte como en instituciones externas.	M				
	f) Mostrar especial interés por las imágenes, filmaciones y obras que a lo largo del módulo se ofrecen como ejemplos, así como por cualquier otra que se pueda derivar del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto dentro como fuera del entorno escolar.	M				

### 3.2 Criterios de calificación

- La **evaluación será continua** y comprobará el grado de consecución de los criterios de evaluación y de los indicadores marcados, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.
- La calificación final del módulo vendrá determinada por los siguientes bloques de tareas, que son equivalentes a estas ponderaciones:
  - Cuestionarios: hasta 5 puntos. Realización obligatoria.



- Tareas de seguimiento: hasta 2 puntos.
- Trabajos de investigación: hasta 3 puntos. Presentación de carácter obligatorio.
- Cada uno de los indicadores de las pruebas escritas o los trabajos podrá ser calificado según la escala del 0 al 10, siendo el 0 la calificación para los indicadores nunca conseguidos y el 10 para los siempre conseguidos.
- En la escala de puntuación de los indicadores se podrán incluir decimales si así lo considera el profesor.
- En ningún caso podrá sumarse la nota de los bloques anteriores si uno de ellos figura como suspenso o no realizado.
- Los indicadores mínimos deberán tener una calificación de 5 o mayor para poder considerarlos como superados. Los indicadores que no consigan una calificación de 5 o mayor, se trabajarán durante el resto del curso para lograr superarlos.
- En el caso de que un alumno obtuviera una calificación superior a 4 en la primera o la segunda evaluación, podrá decidir no realizar la recuperación pertinente y esperar a que la media del total de las pruebas y los trabajos sea mayor de 5. En caso de que la media entre la 1ª y la 2ª evaluación sea inferior a 5, el alumno deberá recuperar la evaluación de calificación inferior a 5.
- Las sesiones de evaluación tendrán por objeto estudiar el rendimiento académico y la actitud de cada alumno del grupo, acordar medidas de ayuda y recuperación para aquellos que lo necesiten, evaluar la eficacia de los métodos adoptados y valorar el grado de consecución de los objetivos propuestos.
- En los procesos de evaluación, el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.
- En lo que respecta a los trabajos, aquellos no presentados en fecha y lugar establecidos serán calificados con un 0.
- El trabajo de investigación recoge gran parte de los indicadores de la materia por lo que su presentación será de carácter obligatorio. Además se considera un trabajo fundamental para el desarrollo de su proyecto integrado. El alumno que no lo entregue en los plazos establecidos deberá entregarlo en convocatoria ordinaria o extraordinaria calificándose como APTO o NO APTO.
- Si algún alumno o alumna es sorprendido empleando cualquier método físico o electrónico para copiar en cualquiera de las pruebas propuestas, será expulsado del examen y dicha prueba tendrá inmediatamente una calificación de 0. Inmediatamente perderá el derecho a la evaluación continua de estar en una prueba parcial. Además, se le aplicarán todas las medidas recogidas en las normas de organización y funcionamiento del centro.

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

El punto 3 de esta programación didáctica será comunicado a todo el alumnado del módulo mediante su publicación en Google Classroom que todo el grupo tiene acceso desde comienzo del curso, donde al mismo tiempo estará subido todo el material aportado al alumnado a lo largo del curso.

A cada examen o prueba escrita le seguirá una sesión lectiva en la que se entregarán los exámenes al alumnado del curso para su evaluación conjunta con el docente. En estas sesiones se

analizará las respuestas correctas a las diferentes cuestiones de la prueba, de cara a que el grupo pueda autoevaluar su nivel de adquisición de los contenidos del módulo.

### 3.4 Criterios de recuperación

A las pruebas y ejercicios no superados de la evaluación les corresponderá una prueba objetiva, cuyas fechas serán comunicadas al alumnado con la suficiente antelación. La realización de esta recuperación no implica que en el boletín de notas referentes a la evaluación parcial deba constar la nota de dicha recuperación, dado que es posible que esta se realice después de la sesión de evaluación correspondiente. Como ya se ha indicado, se efectuará un seguimiento individualizado de los alumnos con calificaciones de indicadores mínimos inferiores al nivel suficiente para la superación de dichos criterios.

En relación al periodo entre la evaluación primera ordinaria final y la segunda ordinaria final, se establecerán los mecanismos y planes de recuperación individualizados para permitir que el alumnado que no haya superado el módulo en la primera de dichas evaluaciones, pueda recuperar la materia. Se llevarán a cabo pruebas, actividades y trabajos para poder evaluar y calificar al alumnado de la manera más objetiva posible, conservando siempre el concepto de evaluación continua. Se propondrá una metodología activa y participativa de cara a realizar en lo posible una recuperación de los contenidos que el alumnado no haya podido superar con anterioridad. Las propuestas de actividades de los planes de recuperación serán comunicadas al alumnado de manera personal durante la sesión siguiente a la sesión de evaluación de la primera ordinaria final en horario y lugar habitual de las clases. Entre las actividades a realizar pueden destacarse las siguientes:

- Entrega al alumnado de un informe individual y detallado con los contenidos a desarrollar durante este periodo de recuperación con el objetivo de que pueda superar el módulo.
- Repaso de las unidades didácticas con una calificación negativa y necesidad de recuperación
- Realización de pruebas prácticas en clase:
  - Análisis de obras y películas previamente comentadas durante el curso.
  - Pruebas objetivas tipo test de contenidos a recuperar.
- Exposiciones públicas por parte del alumnado de las partes del temario.
- Ensayos y pruebas de algunas de las preguntas del examen final de cara a preparar al alumnado para su superación definitiva.

Durante esos mismos días de junio, se prepararán actividades de refuerzo, consolidación y ampliación de contenidos para el alumnado que haya superado el módulo. Estas actividades se llevarán a cabo en el horario habitual del módulo y en la misma aula en la que se han desarrollado las clases. Estas actividades pueden consistir en:

- Charlas sobre contenidos de las unidades didácticas del curso que no hayan podido ser desarrolladas en profundidad durante el curso.
- En el caso de que todo el alumnado del grupo haya superado el módulo, las actividades podrán ser:
  - Visitas a exposiciones o centro culturales de la ciudad cuyos contenidos y actividades puedan estar relacionados con el ciclo.
  - Clases teóricas de desarrollo de los contenidos de segundo para el alumnado de primer curso.

Si las faltas de asistencia superan el 20% el profesor no dispondrá de los datos suficientes para la evaluación continua y deberá presentarse al examen ordinario, para evaluarse de todos los contenidos, destrezas y capacidades del módulo. Esta prueba será de carácter similar a la

realizada para la evaluación. Además, se le exigirán trabajos de investigación que persigan los objetivos mínimos en la fecha estipulada por el profesor.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

Aquellos alumnos con módulos pendientes, tendrán que hacer unas pruebas escritas para superar la asignatura, acompañado con las entregas de trabajos, que el profesor pedirá al alumno/a.

**-Prueba escrita final:** se avisará con suficiente tiempo de antelación, antes de terminar con la 1ª fase ordinaria. El examen contendrá todos los contenidos dados durante el curso anterior, siendo muy similar a los hechos durante las parciales del curso.

**-Trabajos individuales:** se pedirá al alumno/a la entrega de todos los trabajos requeridos durante el curso, junto a los trabajos de investigación.

Se puede dar el caso, que el alumno no alcance a una media total de un 5, sumando las medias de todos los apartados. Siempre que el alumno obtenga un mínimo de 4 en las pruebas escritas, se puede plantear un trabajo de refuerzo para superar la asignatura.

**Es obligatorio realizar una prueba escrita final, y la entrega de todos los trabajos pedidos durante el curso, incluidos el de investigación. Además de algún trabajo más, si se viese la necesidad, para madurar el contenido de aprendizaje del alumno.**

## 4. Actividades complementarias

Actividades complementarias		
Actividad	Fecha y lugar	Recursos
Abycine	A concretar. Octubre.	Fichas del profesor.
Visita a Madrid. Exposiciones temporales de historia de la animación.	Diciembre/Abril	Fichas del profesor.
Visita a ciudades de CLM. Exposiciones temporales de historia de la animación.	Diciembre/Abril	Fichas del profesor.
Visita al cine de Albacete para ver películas de animación.	Según fechas de proyección.	Fichas del profesor.
Visita a salones del cómic. Albacete/Barcelona.	Según Celebración.	Fichas del profesor.
Visita a exposiciones o conferencias. Albacete.	Según Celebración.	Fichas del profesor.

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise.

Las medidas y actuaciones se basarán en el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018) y aquellas que se indican en la Ley Orgánica 3/2020 del 29

de diciembre. De cara a la evaluación de dicho alumnado, se tendrá en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019). De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

### **Medidas a adoptar durante el desarrollo de las sesiones**

- Permitir el uso del ordenador, como herramienta fundamental en su proceso de aprendizaje.
- Permitir que elabore sus apuntes utilizando programas informáticos diseñados para desarrollar mapas conceptuales y esquemas.

### **Medidas a adoptar en el proceso de evaluación y calificación**

- Dar más importancia al contenido y no tanto a la forma a la hora de calificar y evaluar las pruebas escritas (ortografía, estructuración sintáctica, etc.).
- No tener en cuenta la norma establecida para el resto del grupo en relación a la reducción de la calificación por faltas de ortografía.
- Dar a conocer las fechas de las pruebas de evaluación con más de una semana de antelación.
- Evitar que el alumno tenga más de un examen por día y mejor si están espaciados en el tiempo.
- Plantear alternativas complementarias de evaluación al examen escrito dependiendo de las características del alumno, como pueden ser exámenes orales o de tipo test.
- En relación a la impresión del examen se pueden tener en cuenta las siguientes cuestiones si el alumnado lo requiere:
  - Aumentar el tamaño de la letra y el interlineado
  - Fragmentar el texto en pequeñas partes e intercalar las preguntas de comprensión o numerar los párrafos del texto para que el alumno sepa dónde encontrar la respuesta.
  - Presentar las preguntas del examen por escrito (no dictar).
- En relación al momento de realización de las pruebas escritas:
  - En las pruebas escritas asegurarnos de que ha comprendido el enunciado de todas las preguntas. Para ello, 5 ó 10 minutos después de haber comenzado el examen, es aconsejable acercarse a su mesa y preguntarle si tiene alguna duda que le podamos aclarar, así como animarle a preguntarnos a lo largo del examen si no entiende algún aspecto.
- En relación a la corrección y calificación de las pruebas:
  - Utilizar colores alternativos al rojo para la corrección (los alumnos asocian este color al fracaso).
  - Evitar la corrección sistemática de todos los errores en su escritura.

## **6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

Con la evaluación de la práctica educativa se pretende la mejora de la calidad de la enseñanza. Para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza se establece la elaboración del Plan de Evaluación. Esta evaluación será sobre el Proyecto Curricular del Centro, sobre las Programaciones Didácticas y sobre el propio docente.

En cuanto al proceso de enseñanza, se pueden evaluar elementos del proceso como adecuación de los objetivos, validez de los contenidos y secuenciación, la idoneidad de las actividades, medios didácticos, recursos y situaciones de aprendizaje utilizados, la eficacia de los criterios y técnicas de evaluación programadas o la pertinencia de las medidas de atención a la diversidad adoptadas. De igual modo se pueden evaluar el propio proceso respecto a la motivación que se ha utilizado y en qué momentos, el ambiente de trabajo en clase, el grado de satisfacción en las relaciones humanas, tanto entre alumnos como entre profesor y alumnos/as, el tipo y el grado de participación, la interacción en la realización del proceso o la coordinación entre los profesores de un mismo ciclo, así como entre los profesores de un mismo Departamento y Equipo Educativo.

Es importante, que además de que el docente evalúe su propio proceso de enseñanza, que el alumnado también participe. Para ello, además de hablar con ellos regularmente para atender a sus sugerencias y propuestas, se facilita un cuestionario anónimo para que hagan sus aportaciones.

*Albacete, a 17 de octubre de 2025*



## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

#### Curso 2025-26

**Curso\_ 1º ANIMACIÓN**

**Módulo\_ INGLÉS TÉCNICO**

**Profesor/a\_ Laura María Martínez Serna**

**Departamento\_ Comunicación gráfica y audiovisual**

#### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*



## 1. Introducción

**Resolución de 22/06/2022, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se dictan instrucciones para el curso 2022/2023 en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. [2022/6044]**

→ **Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).**

Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7597]

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su artículo 45.1, as í como la Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha, en su artículo 78, establecen que las enseñanzas artísticas tienen como finalidad proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de la música, la danza, el arte dramático y de las artes plásticas y el diseño.

### 1.1 Identificación del módulo

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. En esta norma se definen los Títulos de Técnico en Artes Plásticas y Diseño como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística, asimismo, se establece la estructura que deben tener dichos títulos y se fijan los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.

En este marco normativo fue aprobado el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

De conformidad con el artículo 6 bis.3, de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, así como el artículo 2.2 del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, corresponde a las Administraciones Educativas, en el ámbito de sus competencias, establecer el currículo correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, del que formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas.

Según establece el artículo 37.1 del Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha, corresponde a la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha la competencia de desarrollo legislativo y ejecución de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades.



Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Inglés técnico	96 horas	3 horas	-----	5

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

La Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha, en su artículo 83 establece que las enseñanzas de artes plásticas y diseño se organizarán en ciclos de grado medio y grado superior, de acuerdo con lo establecido en la sección 2ª del capítulo VI del título I de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Se hace, pues, necesario establecer el currículo del ciclo formativo de grado superior conducente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

El objetivo básico del currículo establecido en este Decreto es atender a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores especialistas en la producción de imágenes de animación en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos, artísticos y culturales vinculados a la creación y producción gráfica.

En la definición de este currículo se han tomado en consideración los artículos 6 y 7 de la Ley 15/2011, de 15 de diciembre, de Emprendedores, Autónomos y Pymes, así como el artículo 6 de la Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha, que establece los objetivos del sistema educativo de Castilla-La Mancha, entre los que se encuentran, en el apartado a), ofrecer al alumnado la posibilidad de desarrollar al máximo todas sus capacidades, con especial incidencia en **las competencias comunicativas en lenguas extranjeras**, y en el apartado b), promover entre el alumnado el valor del trabajo y del espíritu emprendedor y el fomento de la ética en las relaciones laborales. En su virtud, se han incorporado los módulos de inglés técnico y de iniciación a la actividad empresarial al ciclo que regula este Decreto, que tendrán idéntica consideración que el resto de los módulos profesionales.

El alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad creativa y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa así como la

situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es más heterogéneo: accede desde el bachillerato de Artes, otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante prueba de acceso. Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detecta en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar a alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional. En definitiva, la Escuela de Arte Albacete está obligada a impartir una enseñanza de calidad que responda, como ya se ha indicado, a las expectativas artísticas del alumnado de la ciudad y provincia.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo de Inglés Técnico se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales		
Día de la semana	Tramo horario	Aula
MIÉRCOLES	8:15-9:10	TEÓRICA 7
JUEVES	8:15-9:10	TEÓRICA 7
VIERNES	8:15-9:10	TEÓRICA 7

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	18 de diciembre
Primera evaluación final ordinaria	22 de abril
Segunda evaluación final ordinaria	15 de junio

## 2. Metodología didáctica

Entendemos por metodología el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado de forma consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje y el logro de los objetivos planteados, de manera que el alumnado adquiriera los conocimientos, destrezas y habilidades lingüísticos, sociolingüísticos y pragmáticos, así como la

capacidad de aplicarlos de manera conjunta para producir y procesar textos orales y escritos adecuados a los ámbitos de actuación.

La lengua se utiliza para realizar acciones con diversos propósitos, que implica la participación activa por parte del alumnado y la interrelación de las distintas destrezas. Las tareas son las actividades para las cuales utilizamos la lengua y forman parte de la vida diaria en los ámbitos personal, público, educativo y profesional relacionado con el entorno de la especialidad, diseño de animación. Además de llevar a cabo entrevistas de trabajo o realizar CV entre otros. El aprendizaje basado en tareas desempeña un papel importante en la enseñanza de lenguas extranjeras. Es importante seleccionar tareas útiles y significativas para el alumnado y proporcionar un objetivo estimulante, pero a la vez realista y asequible, que lo implique tanto como sea posible.

Tendremos en cuenta que el objetivo principal es que el alumnado desarrolle las capacidades que le permitan expresarse con fluidez y corrección en la lengua extranjera en el entorno de la especialidad, la metodología ha de estar centrada en la práctica de las destrezas de escuchar, hablar, conversar, leer y escribir y la adquisición de los contenidos de la especialidad.

La metodología debe favorecer la capacidad del estudiante de pensar de manera creativa, crítica y colaborativa, y de aprender por sí mismo a resolver problemas, por lo que tendrán un papel relevante en el aprendizaje autónomo y responsable del alumnado.

La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada y tendrá un carácter formativo. Los criterios de evaluación e indicadores serán los referentes para la comprobación del grado de adquisición y el logro de los objetivos de la etapa. Se evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerá indicadores de logro en las programaciones didácticas. Es necesario incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación.

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Las sesiones son todas de 55 minutos de duración, teniendo a todo el grupo al mismo tiempo en una de las clases teóricas con las que cuenta la Escuela de Arte, no existiendo ni desdobles ni sesiones múltiples.

### 2.2 Materiales y recursos didácticos

Algunos de los materiales utilizados son los siguientes:

- Art and design, VV.AA; Ed. Express Publishing. Student's Book.

También se comparten diferentes materiales con todo el alumnado del módulo desde comienzos del curso al invitarles a una carpeta compartida en alguna de las plataformas digitales que permiten dicha acción (Google Drive, Dropbox, Classroom, etc).

## ESTRUCTURA DEL CURSO

A/ El curso consta de UNA parte teórica y UNA parte práctica.

La parte teórica está basada en el seguimiento de los cuadernillos propios de la especialidad elaborados por el profesor basándose en las coordinaciones con otros módulos.

B/ La parte práctica consiste en el trabajo sobre aspectos específicos de la especialidad profesional de los alumnos. Para ello se trabajará con material complementario-: fotocopias, videos .... La parte práctica se basará también en los cuadernillos.

- Con alumnos: Se fomentará la participación de los alumnos en las actividades diarias de clase y se les incentivará con su valoración en la evaluación académica.

- **Con profesores:** Los alumnos de la Escuela de Arte trabajan específicamente su formación profesional y, por tanto, es imprescindible que los contenidos de la asignatura de inglés estén relacionados con su especialidad. La cooperación con los profesores de diseño debe producirse desde el mismo inicio del curso, especialmente para planificar los contenidos y el diseño de los proyectos que forman parte de la estructura y contenidos del curso. Por lo tanto, la secuenciación de los contenidos puede variar en función de las coordinaciones establecidas a lo largo del curso.

### -Recursos humanos

No se dispone de recursos humanos especiales. Solamente los profesores del departamento y los compañeros de otros departamentos que colaboran en la programación de contenidos específicos.

### -Recursos materiales disponibles en el centro y utilización

- Ordenadores

El uso de estos recursos está condicionado a otros departamentos y profesores puesto que se encuentran en aulas específicas y los departamentos específicos de los ciclos formativos tienen prioridad para su uso.

### Recursos espaciales disponibles en el centro

Aulas teóricas

Aulas de ordenadores

Aulas de Medios Audiovisuales

Laboratorios de fotografía

Patio

Pista polideportiva

Salón de Actos

Biblioteca

Departamentos Didácticos y Profesionales

Sala de Profesores

### **Distribución del espacio dentro del aula**

Distribución de pupitres en filas

### **2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación**

- I Los contenidos establecidos en el Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014) tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido
<p><b>Contenido 1</b> Organización de la información en los textos técnicos: índices, títulos, encabezamientos, tablas, esquemas y gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comprensión de mensajes, textos y artículos profesionales y cotidianos.</li><li>- Técnicas de localización y selección de la información relevante.</li><li>- Estrategias de lectura según el género textual, el contexto de comunicación y la finalidad que se persiga.</li><li>- Las relaciones internas en los textos.</li><li>- Elementos de cohesión y coherencia en los textos.</li><li>- Estudio de modelos de correspondencia profesional y su propósito.</li><li>- Características de los tipos de documentos propios del sector profesional.</li><li>- Técnicas para la elaboración de resúmenes y esquemas de lo leído o escuchado.</li></ul>

<p>- Comprensión de sentidos implícitos, posturas o puntos de vista en artículos o informes referidos a temas profesionales concretos o de actualidad.</p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>1. Comprender textos de temática general y documentos especializados, obteniendo información global y específica y extrayendo y procesando la información técnica propia de los textos relacionados con el sector.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar y comprender las ideas centrales de los textos, tanto de temas generales como especializados.</li> <li>2. Localizar y seleccionar tras una lectura rápida, datos específicos en textos breves, cuadros, gráficos y diagramas.</li> <li>3. Aplicar la técnica de lectura adecuada a los distintos textos de uso cotidiano y a la finalidad de la lectura, para localizar información relevante.</li> <li>4. Familiarizarse con los patrones de organización más habituales de los textos, facilitando así tanto la comprensión como la rápida localización de la información en los mismos.</li> </ol>
<p><b>Contenido 2</b> Obtención de información global y específica de conferencias y discursos sobre temas concretos y con cierta abstracción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrategias para comprender e inferir significados no explícitos: ideas principales.</li> <li>- Comprensión de mensajes profesionales y cotidianos. Comprensión global de un mensaje, sin necesidad de entender todos y cada uno de los elementos del mismo.</li> <li>- Ideas principales y secundarias. Identificación del propósito comunicativo de los elementos del discurso oral.</li> <li>- Diferentes acentos de lengua oral.</li> <li>- Utilización de estrategias para comprender e inferir significados por el contexto de palabras, expresiones desconocidas e información implícita en textos orales sobre temas profesionales.</li> </ul>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>2. Comprender conversaciones, debates y exposiciones relativas a situaciones cotidianas y de la vida profesional y a situaciones derivadas de las diferentes actividades del sector</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>1 Mostrar capacidad de seguir conferencias o charlas en lengua estándar sobre temas de su especialidad, distinguiendo las ideas principales de las secundarias, siempre que la estructura de la presentación sea sencilla y clara.</p> <p>2 Practicar la toma de notas de reuniones en tiempo real para posteriormente ser capaz de transmitir los puntos esenciales de la presentación.</p>

<p><b>Contenido 3</b> Características de la comunicación escrita profesional. Correspondencia profesional. Estructuras formales en los textos escritos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.</li> <li>- Uso de los signos de puntuación.</li> <li>- Secuenciación del discurso escrito.</li> <li>- Redacción, en soporte papel y digital, de textos de cierta complejidad: correspondencia, informes, resúmenes, noticias o instrucciones, con claridad razonable, corrección gramatical y adecuación léxica al tema.</li> <li>- Elaboración de textos coherentes que proporcionen información u opinión.</li> <li>- Redacción del currículum vitae y sus documentos asociados.</li> </ul>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>3. Escribir textos coherentes y bien estructurados relacionados con el ámbito laboral y temas habituales del sector</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Redactar el currículum vitae y sus documentos asociados (carta de presentación, respuesta a una oferta de trabajo...) de cara a preparar la inserción en el mercado laboral.</li> <li>2. Solicitar o transmitir por carta, fax, correo electrónico o circular interna una información puntual breve referida al entorno laboral: compañeros de trabajo, clientes...</li> <li>3. Mostrar interés por la buena presentación de los textos escritos, tanto en soporte papel como digital, con respeto a las normas gramaticales, ortográficas y tipográficas.</li> <li>4. Redactar descripciones detalladas de los objetos, procesos y sistemas más habituales del sector</li> </ol>
<p><b>Contenido 4</b> Fórmulas habituales para iniciar, mantener y terminar conversaciones en diferentes entornos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrategias para mantener la fluidez en las presentaciones.</li> <li>- Recursos utilizados en la planificación del mensaje oral para facilitar la comunicación. Secuenciación. Uso de circunloquios y paráfrasis para suplir carencias lingüísticas y mecanismos para dar coherencia y cohesión al discurso.</li> <li>- Discurso oral y medios para expresar lo que se quiere comunicar. Adaptación a la situación y al receptor, adoptando un registro adecuado.</li> <li>- Entonación como recurso de cohesión del texto oral: uso de los patrones de entonación.</li> <li>- Conversaciones informales improvisadas sobre temas cotidianos y del ámbito profesional. Participación. Opiniones personales. Intercambio de información de interés personal.</li> </ul>	
<p><b>Objetivos</b></p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p>



<p>4. Mantener conversaciones a velocidad normal y en lengua estándar sobre temas cotidianos del trabajo propio del sector o de carácter general.</p>	<p>1. Resumir información recopilada de diversas fuentes acerca de temas habituales del sector profesional y expresar una opinión bien argumentada sobre dicha información.</p> <p>2. Intercambiar información técnica mediante simulaciones de las formas de comunicación más habituales en el trabajo: conversaciones telefónicas, reuniones, presentaciones, etc.</p> <p>3. Transmitir y resumir oralmente de forma sencilla lo leído en documentos de trabajo, utilizando algunas palabras y el orden del texto original.</p> <p>4. Lograr un discurso que, si bien afectado por ocasionales pérdidas de fluidez y por una pronunciación, entonación y acento influenciados por la lengua materna, permite hacer presentaciones breves sobre temas conocidos que son seguidas y comprendidas sin dificultad.</p>
<p><b>CONTENIDO 5:</b> Terminología específica de la actividad profesional. Expresiones de uso frecuente e idiomático en el ámbito profesional.</p> <p>Fórmulas básicas de interacción socio-profesional en el ámbito internacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulario necesario para expresarse en torno a temas habituales: el trabajo, el taller, el ámbito social, cultural, medio ambiental, etc.</li> <li>- Recursos gramaticales: tiempos verbales, preposiciones, locuciones, expresión de la condición y duda, uso de la voz pasiva, oraciones de relativo, estilo indirecto, verbos preposicionales, verbos modales y otros.</li> <li>- Otros recursos lingüísticos: gustos y preferencias, sugerencias, argumentaciones, instrucciones, acuerdos y desacuerdos, hipótesis y especulaciones, opiniones y consejos, persuasión y advertencia.</li> <li>- Funciones lingüísticas propias del idioma especializado en procesos del sector, los elementos gramaticales asociados y las estrategias de adquisición y desarrollo del vocabulario propio.</li> </ul>	
<p><b>Objetivos:</b></p> <p>5. Conocer y usar el vocabulario y los recursos necesarios para comprender y producir documentos visuales, orales y escritos relacionados con el entorno de la especialidad.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deducir el significado de palabras desconocidas a través de su contexto, gracias a la comprensión de las relaciones entre las palabras de una frase y entre las frases de un párrafo.</li> <li>2. Adquirir el vocabulario técnico necesario, de manera que se recurra al diccionario tan sólo ocasionalmente para la comprensión de los documentos y el desarrollo de actividades más frecuentes del sector.</li> </ol> <p>Poner en práctica las estructuras gramaticales básicas más utilizadas dentro del sector profesional, consiguiendo comunicar con un satisfactorio grado de corrección.</p>



<b>CONTENIDO 6:</b> Recursos digitales, informáticos y bibliográficos, para solucionar problemas de comprensión o para buscar información, ideas y opiniones necesarias para la realización de una tarea.	
<b>Objetivos:</b>  6. Utilizar diccionarios generales y técnicos u otros materiales de referencia, incluyendo los medios electrónicos para profundizar en conocimientos que resulten de interés a lo largo de la vida personal y profesional.	<b>Criterios de evaluación:</b>  1. Aplicar la técnica de lectura adecuada a los distintos textos de uso cotidiano y a la finalidad de la lectura, para localizar información relevante.  2. Acceder a la bibliografía complementaria y materiales de consulta necesarios o recomendados encontrando la información deseada.
<b>CONTENIDO 7:</b> Referentes socio profesionales más significativos de los países de lengua inglesa: la prensa, la publicidad, las relaciones laborales.  - Pautas de comportamiento para interactuar en inglés, teniendo en cuenta las convenciones de cortesía en uso.  - Curiosidad, respeto y actitud abierta hacia otras formas de cultura y hacia las personas que la integran.	
<b>Objetivos:</b>  7. Identificar e interpretar los elementos culturales más significativos de los países de lengua inglesa.	<b>Criterios de evaluación:</b>  1. Utilizar los registros adecuados según el contexto de la comunicación, la situación y la intención de los interlocutores.  2. Describir procedimientos, dando instrucciones detalladas de cómo realizar las actuaciones más frecuentes dentro del ámbito laboral.
<b>CONTENIDO 8:</b> Cumplimentación de formularios y documentos.  - Trabajo en pares y grupos, y en entornos multidisciplinares	
<b>Objetivos:</b>  8. Facilitar la comunicación básica y técnica, tanto oral como escrita, que permita la participación en programas educativos internacionales.	<b>Criterios de evaluación:</b>  1. Elaborar ejemplos de los escritos más habituales del ámbito laboral, ajustando éstos a los modelos estándar propios del sector: informes de actuaciones, entradas en libros de servicio, presentaciones y respuestas comerciales...  2. Realizar con éxito simulaciones de entrevistas laborales, asumiendo tanto el rol de entrevistado como de entrevistador, siempre que el cuestionario haya sido preparado con antelación.

### Cronograma

Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.  Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
<b>Evaluación parcial</b>
Book 1. Unit 1. Describing Shapes. Unit 2. Describing Light. Unit 3. Describing Color. Unit 4. Describing Placement. Unit 5. Describing Style.
Unit 6. Physical materials 1. Unit 7. Unit 7. Physical Materials 2. Unit 8. Electronic Equipment 1. Unit 8. Electronic Equipment 2. Unit 10. Basic Actions 1. Unit 11. Basic Actions 2.
<b>Unit 12. Sketches &amp; Drawings. Unit 13. Applied Arts. Unit 14. Graphic Arts. Unit 15. Fine Arts.</b>
Book 2. Unit 1. Art movements. Unit 2. Photography 1. Unit 3. Photography 2. Unit 3. Photo Editing 1. Unit 5. Photo Editing 2. Unit 6. Fonts 1. Unit 7. Fonts 2. Unit 8. Type and lettering.
Unit 9. Web Design 1. Unit 10. Web Design 1. Unit 11. Layout 1. Unit 12. Layout 2.
Unit 13. DTP 1. Unit 14. DTP 2. Unit 15. CAD
<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>
<b>Book 3. Unit 1. Education 1. Unit 2. Education 2. Unit 3. Business types. Unit 4. Motion Design. Unit 5. Editorial Design. Unit 6. Corporate Design. Unit 7. Music Industry Design. Unit 8. Video Game Design. Unit 9. Information Design. Unit 10. Publishing Design. Unit 11. Advertising design. Unit 12. Environmental Design. Unit 13. Interior Design. Unit 14. Fashion Design. Unit 15. Interactive Design.</b>
<b>Portfolio</b>

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación				
Establecidos en:  <i>RD o Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación</i>	Mínimos	Instrumentos de evaluación		
		Observación directa	Pruebas escritas	Pruebas orales

1. Comprender textos de temática general y documentos especializados, obteniendo información global y específica y extrayendo y procesando la información técnica propia de los textos relacionados con el sector.					
I n d i c a d o r e s	1. Identificar y comprender las ideas centrales de los textos, tanto de temas generales como especializados	M	x	X	
	2. Localizar y seleccionar tras una lectura rápida, datos específicos en textos breves, cuadros, gráficos y diagramas.	M	x	X	
	3. Aplicar la técnica de lectura adecuada a los distintos textos de uso cotidiano y a la finalidad de la lectura, para localizar información relevante.	M		X	
	4 familiarizarse con los patrones de organización más habituales de los textos, facilitando así tanto la comprensión como la rápida localización de la información en los mismos.	M	x		

2. Comprender conversaciones, debates y exposiciones relativas a situaciones cotidianas y de la vida profesional y a situaciones derivadas de las diferentes actividades del sector.					
I n d i c a d o r e s	1 Mostrar capacidad de seguir conferencias o charlas en lengua estándar sobre temas de su especialidad, distinguiendo las ideas principales de las secundarias, siempre que la estructura de la presentación sea sencilla y clara.	M	x		X
	2 Practicar la toma de notas de reuniones en tiempo real para posteriormente ser capaz de transmitir los puntos esenciales de la presentación	M	x		X

3. Escribir textos coherentes y bien estructurados relacionados con el ámbito laboral y temas habituales del sector.					
I n d i c a d o r e s	1. Redactar el currículum vitae y sus documentos asociados (carta de presentación, respuesta a una oferta de trabajo...) de cara a preparar la inserción en el mercado laboral.	M			
	2. Solicitar o transmitir por carta, fax, correo electrónico o circular interna una información puntual breve referida al entorno laboral: compañeros de trabajo, clientes...	M			
	3. Mostrar interés por la buena presentación de los textos escritos, tanto en soporte papel como digital, con respeto a las normas gramaticales, ortográficas y tipográficas.	M			
	4. Redactar descripciones detalladas de los objetos, procesos y sistemas más habituales del sector				

4. Mantener conversaciones a velocidad normal y en lengua estándar sobre temas cotidianos del trabajo propio del sector o de carácter general.					
I n d i c a d o r e s	1. Resumir información recopilada de diversas fuentes acerca de temas habituales del sector profesional y expresar una opinión bien argumentada sobre dicha información.	M	X	X	X
	2. Intercambiar información técnica mediante simulaciones de las formas de comunicación más habituales en el trabajo: conversaciones telefónicas, reuniones, presentaciones, etc.	M	X	X	X

	3. Transmitir y resumir oralmente de forma sencilla lo leído en documentos de trabajo, utilizando algunas palabras y el orden del texto original	M	X		X	
	4. Lograr un discurso que, si bien afectado por ocasionales pérdidas de fluidez y por una pronunciación, entonación y acento influenciados por la lengua materna, permite hacer presentaciones breves sobre temas conocidos que son seguidas y comprendidas sin dificultad.	M	X		X	

5. Conocer y usar el vocabulario y los recursos necesarios para comprender y producir documentos visuales, orales y escritos relacionados con el entorno de la especialidad.						
I n d i c a d o r e s	1. Deducir el significado de palabras desconocidas a través de su contexto, gracias a la comprensión de las relaciones entre las palabras de una frase y entre las frases de un párrafo.	M	X	X		
	2. Adquirir el vocabulario técnico necesario, de manera que se recurra al diccionario tan sólo ocasionalmente para la comprensión de los documentos y el desarrollo de actividades más frecuentes del sector.	M	X	X	X	
	3. Poner en práctica las estructuras gramaticales básicas más utilizadas dentro del sector profesional, consiguiendo comunicar con un satisfactorio grado de corrección.	M	X			

6. Utilizar diccionarios generales y técnicos u otros materiales de referencia, incluyendo los medios electrónicos para profundizar en conocimientos que resulten de interés a lo largo de la vida personal y profesional.						
I n d i c a d o r e s	1. Aplicar la técnica de lectura adecuada a los distintos textos de uso cotidiano y a la finalidad de la lectura, para localizar información relevante.	M	X			
	2. Acceder a la bibliografía complementaria y materiales de consulta necesarios o recomendados encontrando la información deseada.	M	X			

7. Identificar e interpretar los elementos culturales más significativos de los países de lengua inglesa.						
Indicadores	1.Utilizar los registros adecuados según el contexto de la comunicación, la situación y la intención de los interlocutores.	M	X		X	
	2.Describir procedimientos, dando instrucciones detalladas de cómo realizar las actuaciones más frecuentes dentro del ámbito laboral	M	X		X	X

8. Facilitar la comunicación básica y técnica, tanto oral como escrita, que permita la participación en programas educativos internacionales.						
1.Elaborar ejemplos de los escritos más habituales del ámbito laboral, ajustando éstos a los modelos estándar propios del sector: informes de actuaciones, entradas en libros de servicio, presentaciones y respuestas comerciales...	M	X	X			
2.Realizar con éxito simulaciones de entrevistas laborales, asumiendo tanto el rol de entrevistado como de entrevistador, siempre que el cuestionario haya sido preparado con antelación	M	X		X		

### 3.2 Criterios de calificación

- La **evaluación será continua** y comprobará el grado de consecución de los criterios de evaluación y de los indicadores marcados, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.
- La **calificación final del módulo** estará basada tanto en pruebas escritas, pruebas orales como en otro tipo de instrumentos tales como trabajos individuales, presentaciones en clase o cualquier otro que el docente considere oportuno durante el desarrollo del módulo y que han quedado delimitados en el punto 4.1. de esta programación. También podrán plantearse trabajos en coordinación con otros módulos y profesores del ciclo si el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje lo permite.

- Los indicadores mínimos deberán tener una calificación de 5 o mayor para poder considerarlos como superados. Los indicadores que no consigan una calificación de 5 o mayor, se trabajarán durante el resto del curso para lograr superarlos.
- Se establece la posibilidad de realizar controles parciales a mediados de cada cuatrimestre.
  
- Las sesiones de evaluación tendrán por objeto estudiar el rendimiento académico y la actitud de cada alumno del grupo, acordar medidas de ayuda y recuperación para aquellos que lo necesiten, evaluar la eficacia de los métodos adoptados y valorar el grado de consecución de los objetivos propuestos.
- En los procesos de evaluación, el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.
  
- En lo que respecta a los trabajos, aquellos no presentados en fecha y lugar establecidos serán calificados con un 0.
  
- Si algún alumno o alumna es sorprendido empleando cualquier método físico o electrónico para copiar en cualquiera de las pruebas propuestas, será expulsado del examen y dicha prueba tendrá inmediatamente una calificación de 0. Inmediatamente perderá el derecho a la evaluación continua de estar en una prueba parcial. Además, se le aplicarán todas las medidas recogidas en las normas de organización y funcionamiento del centro.
  
- La **calificación final del módulo** vendrá determinada por los siguientes porcentajes y ponderaciones:
  - Pruebas escritas: 60% READING, WRITING, GRAMMAR AND VOCABULARY
  - Pruebas orales: 20% SPEAKING y LISTENING
  - Trabajos y observación 20%
- Cada uno de los indicadores de las pruebas escritas o los trabajos podrá ser calificado según la escala del 0 al 10, siendo el 0 la calificación para los indicadores nunca conseguidos y el 10 para los siempre conseguidos.
- En la escala de puntuación de los indicadores se podrán incluir decimales si así lo considera el profesor.



Debido a las características de esta asignatura, en la que tanto las destrezas como los contenidos son acumulativos, algunos de los indicadores serán evaluados varias veces a lo largo del curso. Eso significa que, si no ha superado alguno de los indicadores durante la primera evaluación, podrán recuperar los mismos a lo largo de la siguiente evaluación.

LA NOTA CUATRIMESTRAL SE OBTIENE a través de las notas obtenidas en los indicadores trabajados hasta ese mismo momento, aplicándoles su peso porcentual y re ponderando la nota sobre el 20% de cada uno de los bloques, lo que sumaría un **80%** en el caso de la prueba y sobre el **20%** los de observación.

El resultado obtenido se redondeará a un número entero, para dar una calificación entre 1 y 10, tal y como exige la normativa.

Esa calificación es meramente orientativa del nivel de logro de los indicadores, ya que se puede obtener una nota igual o superior a 5 puntos (aprobado), y así aparecerá en el boletín, pero puede conllevar indicadores suspensos que necesiten ser recuperados.

LA NOTA FINAL DEL CURSO será aquella en la que se tienen en cuenta las notas de todos los indicadores trabajados durante el curso, aplicándoles su peso porcentual, y en el caso de no haber podido trabajar alguno, re ponderando esa nota sobre el 100% del resto de indicadores sí trabajados.

Nuevamente, la nota obtenida se redondeará siguiendo el mismo criterio que en las notas cuatrimestrales.

El alumno aprueba el curso cuando la nota final sea igual o superior a 5 puntos, en caso contrario deberá presentarse a la 2ª evaluación ordinaria con los indicadores suspensos.

INDICADORES DE PRUEBA	<b>80%</b>
INDICADORES DE OBSERVACIÓN	<b>20%</b>

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

El alumno será informado sobre los resultados de su proceso de evaluación antes de la primera y segunda evaluación ordinaria.

### 3.4 Criterios de recuperación

Son los mismos que los de calificación. Se conserva la misma ponderación y peso porcentual de los indicadores.

Los alumnos que no consigan superar una evaluación recuperarán cuando aprueben la evaluación siguiente.

Los alumnos que suspendan la primera evaluación ordinaria, realizarán un examen extraordinario de aquellos bloques que tengan suspensos.

INDICADORES DE PRUEBA	80%
INDICADORES DE OBSERVACIÓN	20%

Todos los alumnos que en la 1ª evaluación ordinaria tengan un bloque suspenso, deberán presentarse a la prueba de la 2ª evaluación ordinaria, únicamente con ese bloque. En dicha prueba los alumnos realizarán una prueba general que englobe los indicadores básicos de dicho bloque que puedan ser recuperables. La nota de la recuperación será la que corresponda según la ponderación de los indicadores, redondeada sobre 10.

#### EXAMEN EXTRAORDINARIO (SEGUNDA EVALUACIÓN ORDINARIA):

**Orden 70/2019, de 30 de abril**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica.

##### Capítulo II. Características de la evaluación. Proceso de evaluación.

**Artículo 5:.** La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere la asistencia regular a las clases y a las actividades programadas para los distintos módulos del ciclo. Por lo tanto, aquellos alumnos que pierdan la evaluación continua deberán presentarse al examen extraordinario de junio que consistirá en una prueba general que englobará todos los indicadores básicos.

INDICADORES DE PRUEBA	80%
INDICADORES DE OBSERVACIÓN (no recuperables)	20%

LA NOTA DE LA RECUPERACIÓN SE LIMITARÁ A 5 puntos.

- **Actividades de refuerzo para los alumnos suspensos y ampliación para los alumnos que han aprobado.**

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

El alumnado con el módulo de primer curso pendiente deberá realizar dos tipos de pruebas. Por un lado, una serie de actividades obligatorias que se especifican en este mismo documento, y en segundo lugar el examen de la convocatoria primera ordinaria final. Estos estudiantes podrán examinarse de las pruebas cuatrimestrales con el objetivo de poder eliminar materia de cara a dicha convocatoria. De superar positivamente el examen del primer cuatrimestre, en la convocatoria primera ordinaria final, tan solo deberían examinarse del segundo parcial. De no superar esta convocatoria, en la convocatoria segunda ordinaria final deberán superar todos los contenidos del curso completo. La no presentación de estos trabajos o la no asistencia al examen provocará que la materia no pueda ser superada.

#### ACTIVIDADES:

- **plazo:** antes de la convocatoria primera ordinaria final.
- **entrega :** CV , carta de presentación y portfolio

#### PROCESO DE EVALUACIÓN:

El porcentaje de cara a la calificación final del módulo pendiente será el siguiente:

- trabajos prácticos = 20%
- exámenes orales y pruebas escritas = 80%

### 5. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

(El Decreto 66/2013, de 03/09/2013, por el que se regula la atención especializada y la orientación educativa y profesional del alumnado en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 6 de septiembre de 2013) indica en su artículo 2 los principios de actuación en la respuesta educativa a la diversidad. Los artículos 5, 6, 7 y 8 del Decreto 66/2013, de 03/09/2013, establecen el procedimiento de identificación, seguimiento, planificación de medidas y actuaciones preventivas respecto a las necesidades del alumnado. Los artículos 9, 10, 11, 12 y 13 del Decreto 66/2013, de 03/09/2013, establecen las medidas de atención especializada)

(El Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018).

(El artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas).

## 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

La evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y la práctica docente son componentes cruciales de la mejora educativa que buscan analizar la efectividad de la enseñanza, el progreso de los estudiantes y la actuación del profesorado.

Para ello, se utilizará la recopilación de información sobre el aprendizaje de los alumnos, la revisión del diseño y los recursos didácticos, y la autoevaluación de la práctica de la docente para identificar fortalezas y debilidades y tomar decisiones para optimizar el proceso educativo. La profesora analizará su propia práctica y el diseño de sus clases, comparando lo planificado con la realidad en el día a día y hará los cambios que estime necesarios siempre con el fin de mejorar la experiencia educativa.

**Albacete, a 16 de octubre de 2025**



Fdo.:

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

#### Curso 2025-26

**Curso 1º Animación**

**Módulo Medios Informáticos**

**Profesor/a Rodrigo Calvo González**

**Departamento Comunicación Gráfica y Audiovisual**

#### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- | *Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. En esta norma se definen los **Títulos de Técnico en Artes Plásticas y Diseño** como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística; asimismo, se establece la estructura que deben tener dichos títulos y se fijan los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.*
- | *Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la **familia profesional** artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes plásticas y Diseño en **Animación** perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.*
- | *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el **currículo** del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en **Animación**, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7597]*
- | *El módulo de medios informáticos se imparte en el primer curso con 3 periodos lectivos semanales repartidos en 2 sesiones, una de 1 hora y otra de 2. Este sienta fundamentalmente las bases del conocimiento sobre los medios informáticos y del software profesional de animación, tanto 2D como 3D.*
- | *Este módulo pretende dar respuestas prácticas en el desarrollo de proyectos con distintas aplicaciones informáticas en el campo de la Animación, fomentando la capacidad para seleccionar el medio informático adecuado, sus resultados, alcance y posibles combinaciones con otros medios. Se buscará, por tanto, una correcta utilización de los equipos informáticos (hardware) y de los programas planteados en el módulo (software) de manera que el alumnado obtenga los conocimientos necesarios para que ambos formen parte de las herramientas de trabajo que le permitirán desarrollar proyectos relacionados con lo que un día será su profesión. No obstante, cabe destacar que estas técnicas y herramientas han de convertirse para el alumnado en una extensión de su creatividad, evitando convertirse en un mero conocimiento técnico sin aplicación real.*
- | *Asimismo, siendo una característica diferencial común a todos los medios digitales la constante evolución de estos, se encaminará al alumnado a una investigación continua y a una adaptación permanente.*

## 1. Introducción

El módulo que ocupa esta programación se establece en el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y del Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Medios Informáticos	96	3	0	6

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

Las enseñanzas de artes plásticas y diseño, referentes de las enseñanzas de artes aplicadas y oficios artísticos en nuestro sistema educativo, asumen la transmisión de las prácticas artísticas imprescindibles para la renovación y mejora de productos, ambientes y mensajes y para el crecimiento del patrimonio artístico.

Para ello, estas enseñanzas artísticas profesionales sitúan la innovación tecnológica, la apreciación artística y la sólida formación en los oficios de las artes y el diseño en el contexto de la dimensión estética y creadora del hombre, cualidad determinante para el crecimiento patrimonial y de los valores de identidad, de expresión personal y de comunicación social.

En este sentido, el objetivo básico de este título es atender a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores especialistas en la producción de imágenes de animación en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos, artísticos y culturales vinculados a la creación y producción gráfica.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo 1º de Medios informáticos se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	3	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
lunes	10:05-11:00 y 11:30-12:25	PC 1
Jueves	09:10-10:05	PC 3

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

<b>Evaluación parcial</b>	18 de diciembre
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	22 de abril
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	15 de junio



## 2. Metodología didáctica

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Las horas asignadas a este módulo ascienden a 96, distribuidas semanalmente en una sesión de dos horas y otra de una hora. Las clases serán de carácter presencial en PC2 y PC1, aulas configuradas con equipos informáticos PC, tabletas y pizarra digital. Durante el presente curso escolar se compartirá el aula con otros módulos.

Durante las horas lectivas se plantearán sesiones prácticas en base a los contenidos teóricos impartidos durante las clases, desarrollando la asimilación de los contenidos mediante una metodología basada en proyectos y en ejercicios prácticos. No obstante, el alumnado, fuera del horario lectivo deberá completar las tareas cuando en el aula no haya dado tiempo o se requiera un mayor tiempo de realización, o realizar una serie de actividades propuestas de asimilación y refuerzo; para la temporalización de dichas horas extraescolares se tendrá en cuenta la distribución de créditos ECTS.

La mayor parte del trabajo se realizará de forma individual, aunque podrían realizarse prácticas susceptibles de trabajarse en grupo. Se buscará la implicación del alumnado en todo el proceso de realización de los trabajos, desde la proyección, a la realización y la corrección de errores y malas prácticas, maximizando la comunicación con el alumno y el sentido crítico y autocorrectivo con su trabajo.

Se usarán las distintas apps de la plataforma de GSuite de Google, que ya tiene la propia Escuela de Arte, y con la que más está familiarizado el alumnado del centro. El alumnado contará con cuentas corporativas de la escuela dentro de dicha plataforma. Toda la información del módulo: actividades propuestas, aspectos a valorar en cada una de ellas, prácticas requeridas, métodos, fechas de entrega, calendario, etc. se publicará en Classroom. Esta herramienta nos permitirá un contacto directo con el alumnado, compartir trabajos propuestos, entregas, clases, calificación...

El grupo está compuesto por 27 alumnos y alumnas en total, que se desdoblan a la vez en 2 grupos de 14 y 13 estudiantes respectivamente.

### 2.2 Materiales y recursos didácticos

El aula asignada dispone de los siguientes materiales:

- ☐ Aula dotada con ordenadores personales (PC), uno por alumno conectados por red, con el software que se imparte en el módulo, y acceso a Internet.
- ☐ Pantallas táctiles HUION.

- ☐ Lápices digitales para las pantallas HUION.
- ☐ Pizarra digital.

Se utilizarán diversos softwares, entre ellos los que están a disposición del alumnado en la Suite de Adobe, como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Además, el software a utilizar para las técnicas de animación digital será Blender, software libre y gratuito que se está estableciendo como estándar en el sector y que permite trabajar de manera profesional tanto animación 2D como 3D.

Debido a la naturaleza práctica del módulo serían deseables los siguientes recursos para poder desarrollarla de forma práctica y fluida.

### 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7597] tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

#### Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes.
8. Bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
9. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
10. El espacio tridimensional. Software de creación 3D. Animación 3D.
11. Animación vectorial 2D. Software de animación vectorial e interactiva.
12. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

### Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la de las nuevas tecnologías en la realización y edición de productos de la especialidad.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de ilustración, animación 2D y 3D, y creación de escenarios 3D.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

### Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico y la comunicación audiovisual.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap, como también las herramientas de animación 2D e interactiva.
7. Emplear con destreza las herramientas de creación 3D y animación 3D.
8. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1</b> <i>Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.</i>	
<b>Objetivos</b>  Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la de las nuevas tecnologías en la realización y edición de productos de la especialidad.  Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.	<b>Criterios de evaluación</b>  Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico y la comunicación audiovisual.
<b>Contenido 2</b> Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.	
<b>Objetivos</b>  Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la de las nuevas tecnologías en la realización y edición de productos de la especialidad.  Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.	<b>Criterios de evaluación</b>  Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional de la comunicación audiovisual.  Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.  Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.
<b>Contenido 3</b> Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR y tipografía digital.	
<b>Objetivos</b>  Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.	<b>Criterios de evaluación</b>  Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.  Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.

Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.	Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.
<b>Contenido 4</b> Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.	
<b>Objetivos</b> <p>Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.</p> <p>Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.</p> <p>Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.</p>	<b>Criterios de evaluación</b> <p>Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.</p> <p>Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.</p> <p>Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.</p>
<b>Contenido 5</b> La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.	
<b>Objetivos:</b> <p>Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.</p> <p>Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de ilustración, animación 2D y 3D, y creación de escenarios 3D.</p>	<b>Criterios de evaluación:</b> <p>Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.</p> <p>Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.</p> <p>Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap, como también las herramientas de animación 2D e interactiva.</p>
<b>Contenido 6</b> Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.	
<b>Objetivos:</b> <p>Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.</p>	<b>Criterios de evaluación:</b> <p>Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.</p>

Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de ilustración, animación 2D y 3D, y creación de escenarios 3D.	Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap, como también las herramientas de animación 2D e interactiva.
<b>Contenido 7</b> <b>La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.</b>	
<b>Objetivos:</b> Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de ilustración, animación 2D y 3D, y creación de escenarios 3D.	<b>Criterios de evaluación:</b> Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap, como también las herramientas de animación 2D e interactiva.
<b>Contenido 8</b> <b>Bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.</b>	
<b>Objetivos:</b> Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.	<b>Criterios de evaluación:</b> Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap, como también las herramientas de animación 2D e interactiva.
<b>Contenido 9</b> <b>Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.</b>	
<b>Objetivos:</b> Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.	<b>Criterios de evaluación:</b> Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.



<p>Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.</p> <p>Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.</p> <p>Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.</p>	<p>Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.</p> <p>Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.</p>
<p><b>Contenido 10</b></p> <p><b>El espacio tridimensional. Software de creación 3D. Animación 3D.</b></p>	
<p><b>Objetivos:</b></p> <p>Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de ilustración, animación 2D y 3D, y creación de escenarios 3D.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>Emplear con destreza las herramientas de creación 3D y animación 3D.</p>
<p><b>Contenido 11</b></p> <p><b>Animación vectorial 2D. Software de animación vectorial e interactiva.</b></p>	
<p><b>Objetivos:</b></p> <p>Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.</p> <p>Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de ilustración, animación 2D y 3D, y creación de escenarios 3D.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.</p> <p>Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.</p> <p>Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap, como también las herramientas de animación 2D e interactiva.</p>
<p><b>Contenido 12</b></p> <p><b>Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.</b></p>	
<p><b>Objetivos:</b></p> <p>Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.</p> <p>Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.</p>	<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.</p> <p>Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.</p>



Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.	Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.
<b>Cronograma</b>	
Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.  Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.	
<b>Evaluación parcial</b>	
UD1_ Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.	
UD2_ Imagen vectorial: Herramientas de dibujo, exportación e intercambio de ficheros.	
UD3_ Imagen bitmap: Herramientas básicas, edición y tratamiento de la imagen.	
UD4_ Animación 2D: Dibujo, pinceles, texturas y herramientas de animación.	
UD5_ Animación 2D: Configuración del render y exportación.	
<b>1ª Evaluación final ordinaria</b>	
UD6_ Software 3D: Modelado: Tipos, técnicas, procesos y modos de interacción.	
UD7_ Software 3D: Materiales y sistemas de iluminación.	
UD8_ Software 3D: Configuración del render y exportación. Eevee y Cycles.	
UD9_ Animación 3D: Introducción a la animación 3D: opciones, herramientas y rigging.	
UD10_ Software 3D: Esculpido digital*.	
UD11_ Integración de entornos 3D y 2D en animación.	

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

La evaluación será continua y comprobará el grado de consecución de los criterios de evaluación, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, detectando y corrigiendo las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.

En relación a los instrumentos de evaluación, se buscan distintas estrategias en el aula para lograr los objetivos. Se establecen los siguientes:

#### Observación directa

Mediante la observación directa en el aula podremos hacer un seguimiento de la progresión y hábitos del alumno, que nos permitirá evaluar de primera mano los siguientes criterios actitudinales que indicarán el nivel de adaptación potencial al exigente entorno profesional:

organización, puntualidad, asistencia, metodología, hábitos procedimentales, actitud de trabajo, participación, atención, trabajo, autoevaluación y aprendizaje, relación con sus compañeros y el profesorado, habilidad con el manejo de los equipos y software, pulcritud y orden en su flujo de trabajo y acabados, así como el respeto al medio ambiente, al centro y a sus recursos materiales e inmateriales.

### Pruebas teórico-prácticas

Cada examen o prueba teórico-práctica abarcará el contenido teórico-práctico completo de las unidades didácticas impartidas en el lapso de tiempo estipulado, así como todos los contenidos y procedimientos desarrollados en el aula. En el caso de haberlas, su aprobado será necesario para la superación del módulo.

### Proyectos

Los proyectos servirán para la evaluación de cada unidad didáctica de manera individual, y se irán planteando en el aula conforme avance cada unidad didáctica, desarrollando y asentando los contenidos teóricos impartidos en el aula mediante la práctica. Se plantearán varios por unidad, y su formato y planteamiento tratará de ser lo más fiel posible al de un encargo real dentro del ámbito laboral. Los proyectos se desarrollarán en el aula bajo supervisión de los docentes, pudiendo completarse mediante trabajo autónomo por parte del discente fuera del horario lectivo. El alumnado conocerá previamente los criterios de evaluación de las mismas. Para obtener la media de la evaluación de ese cuatrimestre en este apartado se deberán aprobar todos y cada uno de los proyectos planteados en sus unidades didácticas correspondientes, o su media aritmética siempre que ninguna de ellas esté calificada por debajo de 4. Estas actividades serán generalmente individuales, pero se contemplan propuestas de trabajo grupales.

Criterios de evaluación						
<b>Establecidos en:</b>  La evaluación de los alumnos se basará tanto en los criterios generales recogidos en el Real Decreto 1427/2012 del 11 de octubre, como en el el Decreto 34/2014, del 05 de junio de 2014.			<b>Mínimos</b>	Instrumentos de evaluación		
				Observación directa	Proyectos	Prueba teórico - práctica
1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico y la comunicación audiovisual.						
<b>I n d</b>	Valora la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de		x			

i c a d o r e s	productos de comunicación visual.					
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.						
	Conoce el equipamiento informático, componentes y sistemas.		x	x	x	
	Maneja de forma autónoma y correcta el entorno informático para la creación del producto audiovisual y gráfico.		x	x		
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.						
	Cumple las normas de presentación en cuanto a formatos, resolución y tamaño.	M	x	x	x	
	Comprende y utiliza adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia.	M	x	x	x	
	Utiliza los distintos tipos de formatos y aplicaciones de manera adecuada, creando un flujo de trabajo ordenado y organizado.	M	x	x	x	
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.						
	Aplica adecuadamente los formatos, resolución y tamaño para cada proyecto.	M	x	x	x	
	Conoce los conceptos de formato, resolución y tamaño, así como sus distintas características.	M	x	x	x	

	Cumple las normas de presentación en cuanto a resolución y tamaño.	M	X	X	X	
	Gestiona adecuadamente los tipos de imagen para su reproducción.	M	X	X	X	
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.						
	Conoce las diferencias entre la imagen bitmap y vectorial.	M	X	X	X	
	Conoce y aprovecha las características y posibilidades de la imagen bitmap.	M	X	X	X	
	Conoce y aprovecha las características y posibilidades de la imagen vectorial.	M	X	X	X	
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap, como también las herramientas de animación 2D e interactiva.						
	Muestra destreza en el uso de las herramientas de ilustración vectorial.	M	X	X	X	
	Muestra destreza en el uso de las herramientas de ilustración bitmap.	M	X	X	X	
	Muestra destreza en el uso de las herramientas de animación 2D.	M	X	X	X	
7. Emplear con destreza las herramientas de creación 3D y animación 3D.						
	Muestra destreza en el uso de las herramientas de modelado y creación 3D.	M	X	X	X	
	Muestra destreza en el uso de las herramientas de animación 3D.	M	X	X	X	
8. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.						
	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual.	M	X	X	X	

Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades.		X	X	X	
Consigue que los resultados de las actividades y pruebas se adecuen a la propuesta.	M	X	X	X	
Planifica adecuadamente su proceso creativo y proyectual, y crea un flujo de trabajo realista y eficaz.	M	X	X	X	
Utiliza de forma eficaz los recursos disponibles para mejorar su trabajo.		X	X	X	
Investiga y resuelve problemas de forma autónoma.	M	X	X	X	

### 3.2 Criterios de calificación

En los procesos de calificación, la nota se expresará en cada uno de los apartados del 0 al 10 en números enteros, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.

#### Calificación de las Unidades Didácticas

La calificación de las distintas unidades didácticas consistirá en la media de los distintos proyectos encargados en dicha unidad. Dichos proyectos tendrán un sistema de calificación basado en una media ponderada entre los distintos criterios de evaluación utilizados.

Todos los proyectos encargados habrán de ser entregados para que la unidad pueda ser calificada como aprobada.

La nota se expresará del 0 al 10, aunque en este nivel llevará decimales.

#### Calificación parcial

La calificación de un parcial concreto, se establecerá mediante la media de las distintas unidades didácticas incluidas en él, teniendo en cuenta para la calificación de las mismas la observación directa en el aula, ya que parte de los proyectos se realizaría en el aula, permitiendo llevar un seguimiento y evaluación continuos. De este modo, el porcentaje sería el siguiente:

- 100% Proyectos y observación directa.

Durante el curso se realizarán diferentes tipos de proyectos o ejercicios, quedando a elección del docente su ponderación respecto al porcentaje de la nota en este bloque. Esta será acorde a las características y el nivel de exigencia del ejercicio.

Se podrán realizar también pruebas teórico-prácticas que complementen la evaluación y calificación de determinados contenidos. De ser así la calificación de un parcial concreto, se establecerá atendiendo mediante la media de las distintas unidades didácticas incluidas en él y la media de la prueba teórico-práctica. El porcentaje sería el siguiente:

- 40% Pruebas teórico-prácticas.
- 60% Proyectos y observación directa.

En este último supuesto no habrá posibilidad de media si alguna de las 2 partes tuviese una calificación inferior a 4,00.

### **Calificación final ordinaria**

Para la obtención de la calificación final en la evaluación ordinaria se establecerá una media entre los 2 parciales del curso.

### **A tener en cuenta**

- Los trabajos solicitados deberán ser entregados en el plazo establecido. De lo contrario, deberán ser entregados en una fecha establecida por el profesor, en segunda instancia con penalización, ya que no cumplirían los ítems del criterio de evaluación nº 8.
- No se podrá aprobar el módulo con proyectos pendientes de entrega.
- Salvo por orden expresa de la Administración, la superación del 1er cuatrimestre no supondrá la superación del 2º.
- De cada actividad propuesta a lo largo del curso, se calificarán los criterios e ítems oportunos mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.
- Si se considera oportuno, se podrá realizar una prueba teórico-práctica de los contenidos impartidos en cualquier momento del cuatrimestre.
- Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en la media para superar la evaluación. En caso de que hubiese también prueba o pruebas teórico-prácticas, se necesitaría una calificación total igual o superior a 5 en la media de las actividades y las pruebas teórico-prácticas.

- No se calificará ninguna actividad de la que no se haya llevado un seguimiento en clase por parte del docente.
- Cualquier copia, plagio o fraude en las actividades o pruebas teórico-prácticas, o en sus entregas, sea cual fuere el momento de su detección, supondrá un 0 en esa convocatoria y el suspenso de las mismas hasta la siguiente convocatoria.

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

A lo largo del curso el alumno estará informado de la evolución de sus actividades. Tras las pruebas teórico-prácticas se dedicará parte de una sesión a la corrección de esa prueba. Se implicará al propio alumnado en todo el proceso evaluador con la incorporación de instrumentos de evaluación que permitan la corrección inmediata del error y la comunicación inmediata al alumnado, mediante la autoevaluación, la evaluación mutua o la coevaluación. El alumnado estará informado de esta programación a través de las plataformas digitales con las que trabajamos.

### 3.4 Criterios de recuperación

#### Calificación en recuperaciones

En caso de que el alumno tenga que recuperar alguna evaluación podrá presentarse a esa parte correspondiente en la 1ª convocatoria ordinaria final, que consistirá en la entrega de todos los proyectos pendientes o con calificación inferior a 5, además de tener que superar una prueba teórico-práctica de los contenidos suspensos del módulo. Los objetivos mínimos, los contenidos y los indicadores de evaluación de esta prueba final son los especificados en esta programación didáctica.

El alumnado que, como consecuencia de la 1ª evaluación ordinaria final, tenga la asignatura con calificación inferior a 5, y por tanto, pendiente de superación, podrá concurrir a las pruebas de segunda evaluación ordinaria final que se celebrarán en el mes de junio. En el periodo entre la 1ª evaluación ordinaria final y la 2ª evaluación ordinaria final se establecerán planes individualizados con actividades, para la recuperación de los contenidos pertinentes.

Así mismo en este periodo entre evaluaciones, se propondrán actividades de consolidación y ampliación para el alumnado que haya superado el módulo, dentro del horario lectivo habitual.

#### Pérdida de evaluación continua

Haciendo referencia a la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica, en el Capítulo II, características de la evaluación. Proceso de evaluación. Artículo 5:

*La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere la asistencia regular a las clases y a las actividades programadas para los distintos módulos del ciclo.*



El alumnado que pierda la evaluación continua por tener un número de faltas (sean justificadas o injustificadas) que supere el 20%, deberá presentarse a una prueba teórico-práctica tanto en la 1ª evaluación ordinaria final como en la 2ª evaluación ordinaria final, que consistirá en la entrega de todos los proyectos pendientes, además de tener que superar una prueba teórico-práctica de los contenidos del módulo. Los objetivos mínimos, los contenidos y los indicadores de evaluación de esta prueba final son los especificados en esta programación didáctica.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

## 4. Actividades complementarias

El alumnado participará en diversas actividades que complementen su formación, aportando estas una visión veraz y actual del panorama profesional, así como un mejor conocimiento de su futura actividad profesional. Dichas actividades podrán ser:

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
1. Participación en los talleres del Aycine	Octubre y noviembre- Albacete		Autocar
2. Asistencia al certamen de animación infantil y juvenil de Valencia.	Octubre - Valencia		Transporte
3. Visita a distintos estudios profesionales de animación.			Transporte
4. Asistencia a conferencias y seminarios de especialistas en el sector.			Transporte
5. Concurrencia a certámenes de animación.			Transporte
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		Transporte

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

De darse el caso, las actuaciones para el alumnado con estas características se basarán en el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018).

De cara a la evaluación de dicho alumnado se tendrá en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

En el caso de que exista adaptación curricular, se seguirán las medidas adoptadas en la misma. En el caso de alumnos con alguna necesidad especial, se presentará un informe médico. A petición de él mismo y de las familias en el caso de los menores, se reunirá el conjunto de profesores implicados y se estudiarán las medidas oportunas.

## 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje

El proceso de evaluación del aprendizaje del alumnado se desarrollará de forma continua, sistemática y orientadora, de acuerdo con los criterios de evaluación y resultados de aprendizaje definidos en el currículo oficial del módulo.

Se aplicarán distintos instrumentos y técnicas de recogida de información, tales como:

Observación directa y sistemática de la participación, la actitud y la evolución del trabajo del alumnado.

Valoración de los proyectos, prácticas y ejercicios realizados durante el curso, atendiendo a su creatividad, rigor técnico y adecuación a los objetivos del módulo.

Autoevaluación y coevaluación como herramientas de reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Revisión de portafolios, diarios de trabajo y memorias de proyecto, que permitan valorar el progreso competencial de forma integral.

El análisis de los resultados permitirá realizar ajustes en la metodología, temporalización y recursos didácticos, garantizando así la atención a la diversidad del alumnado y la consecución de los objetivos establecidos.

### **Evaluación de la práctica docente**

De acuerdo con lo previsto en la Orden 129/2022, la evaluación de la práctica docente constituye un proceso de reflexión profesional orientado a la mejora continua de la enseñanza.

Esta evaluación se desarrollará atendiendo a los siguientes ámbitos:

Adecuación de la programación didáctica a las necesidades reales del grupo y al cumplimiento de los objetivos curriculares.

Eficacia de la metodología empleada, de las estrategias de motivación y de los recursos técnicos y materiales.

Coherencia entre los criterios de evaluación y los procedimientos aplicados.

Coordinación con el resto del equipo docente, especialmente en el desarrollo de proyectos intermodulares y en la evaluación global del ciclo.

Los principales instrumentos de valoración serán:

Autoevaluación del profesorado, mediante la elaboración de un informe reflexivo al término de cada trimestre.

Revisión colegiada de la programación, en las sesiones de coordinación del equipo docente.

Cuestionarios y valoraciones del alumnado, centrados en la utilidad, claridad y adecuación de las actividades formativas.

Análisis de resultados académicos, comparando la evolución respecto a cursos anteriores.

La evaluación de la práctica docente se llevará a cabo de forma paralela, culminando en una memoria final de módulo, donde se reflejarán los logros, las dificultades detectadas y las propuestas de mejora para el siguiente curso.

Dichas conclusiones se incorporarán al plan anual de mejora del centro, conforme a lo dispuesto en la Orden 129/2022.

***Albacete, a 17 de octubre de 2025***



**Fdo.: Rodrigo Calvo González**

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

#### Curso 2025-26

**Curso\_ 1º 2º**

**Módulo Proyectos de Animación**

**Profesor/a\_ Rodrigo Calvo, Gregorio López, Verónica Marcos**

**Departamento Comunicación Gráfica y Audiovisual**

#### ÍNDICE

##### 1. Introducción

- 1.1 Identificación del módulo
- 1.2 Descripción y contextualización del módulo
- 1.3 Calendario y horario de impartición

##### 2. Metodología didáctica

- 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
- 2.2 Materiales y recursos didácticos
- 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

##### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

- 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
- 3.2 Criterios de calificación
- 3.3 Procedimiento de información al alumnado
- 3.4 Criterios de recuperación
- 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

##### 4. Actividades complementarias

##### 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

##### 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

## Normativa

- | *Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. En esta norma se definen los Títulos de Técnico en Artes Plásticas y Diseño como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística; asimismo, se establece la estructura que deben tener dichos títulos y se fijan los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.*
- | *Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.*
- | *Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7597]*

## 1. Introducción

El módulo que ocupa esta programación deviene del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y del Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Proyectos I y II	441	7	6	28

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

Un proyecto de animación puede ser de múltiples dimensiones y formatos. La animación es un medio que permite explorar teorías e informar a las audiencias y, gracias a su flexibilidad como forma de construcción, se adapta bien a una amplia gama de aplicaciones de comunicación.

Desde ejemplos obvios como películas, series de tv o anuncios publicitarios, a su uso en páginas web, móviles y juegos, o aplicaciones diversas en los campos de la medicina, la ingeniería o la arquitectura, la animación demuestra ser un medio con capacidad para entretener, informar, educar e inspirar.

Es importante entender cómo se crea una producción animada. Todos los proyectos de animación siguen un mismo patrón de flujo de trabajo -que en inglés se conoce como pipeline- donde suele haber tres etapas características: la preproducción, la producción y la posproducción.

Cuando se considera este esquema, no obstante, hay que tener en cuenta que no siempre todo el equipo humano proviene de disciplinas tradicionalmente reconocidas como de arte y diseño, sino también de áreas de interés diversas, pero conectadas, como la música, el cine, la ingeniería o la arquitectura, con lo que las ideas, decisiones y conclusiones que se tomen serán siempre determinadas por el clímax creativo que se forme de ese equipo humano.

Por otro lado, es conveniente tener presente el tipo de alumnado que accede al ciclo formativo en concreto, pues de su naturaleza puede depender el proceso de enseñanza-aprendizaje. El tipo de alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela

de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad artística y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa, así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tal y como acaba de comentarse.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es más heterogéneo que el que puede encontrarse en el Bachillerato de Artes: accede desde el mismo Bachillerato de Artes, desde otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante pruebas de acceso, tanto general de madurez como específica. Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detectan en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo de un ciclo formativo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo **Proyectos** se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	1º 7h	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	9:10-10:05	PC1
Martes	12:25-14:15	PC2
Jueves	12:25-14:15	PC1
Viernes	10:05- 12:25	PC1- Biblioteca

Horas semanales	2º 6h	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Miércoles	08:15-10:05	A: Pc2 B: Pc1
Jueves	10:05-12:25	
Viernes	12:25-14:15	

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

<b>Evaluación parcial 2ª</b>	18 de diciembre
------------------------------	-----------------



<b>Primera evaluación final ordinaria 2º</b>	22 de abril
<b>Segunda evaluación final ordinaria 2º</b>	15 de junio
<b>Evaluación parcial 1º</b>	22 enero
<b>Primera evaluación final ordinaria 1º</b>	28 mayo
<b>Segunda evaluación final ordinaria 1º</b>	18 de junio

## 2. Metodología didáctica

### 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Los espacios que se ocupan para el desarrollo de las clases son el aula de PC1 y PC2, habilitada y equipada expresamente para la impartición de este módulo.

Así mismo se utilizarán espacios alternativos, como son el departamento de animación, preparado expresamente para la realización de determinadas técnicas, o el laboratorio de fotografía.

Por operatividad, ya que se trata de un módulo práctico que requiere de tiempo y dedicación para el desarrollo de las actividades, la carga lectiva semanal se ha repartido del siguiente modo:

- **Primer curso:** : de las 7 horas semanales, que combinan aspectos teóricos relacionados con las fases propias de un proyecto de animación y todo aquello que contenga un interés afín con otros dedicados a desarrollar pruebas, ejercicios y proyectos de naturaleza esencialmente práctica. Su división es:

Primera sesión	Segunda sesión	Tercera sesión	Cuarta sesión
1 horas	2 horas	2 hora	2 horas
Teórico/práctica	Teórico/práctica	Teórico/práctica	Teórico/práctica

- **Segundo curso:** las 6 horas semanales se reparten en tres días semanales de 2h lectivas cada uno. En dichas sesiones se trabajará con un enfoque teórico-práctico que permita al alumnado permanecer conectado a la clase durante todo este tiempo. Su división es:

Primera sesión	Segunda sesión	Tercera sesión
2 horas	2 horas	2 horas
Teórico/prácticas	Teórico/prácticas	Teórico/prácticas

El grupo de primero está compuesto por 26 alumnos y alumnas, sin desdoble. El grupo de 2º está compuesto por 25 alumnos y alumnas, repartándose en 13 en el grupo A y 12 en el B.

## 2.2 Materiales y recursos didácticos

Las sesiones teóricas se imparten a partir de presentaciones audiovisuales donde se combina la teoría especializada en forma de texto con extractos de piezas audiovisuales. Este material sirve de apuntes-base para el alumnado, el cual debe ir registrándose en forma de esquemas en su libro de notas para que sirva de referencia y de estudio.

Los recursos para el profesor necesarios de esta aula son un ordenador conectado a un proyector, pantalla de proyección, pizarra y altavoces.

Las sesiones prácticas están directamente relacionadas con las clases teóricas. Se parte de la base que no pueden existir ambos conceptos por separado y se diseñan propuestas de ejercicios prácticos que progresivamente irán siendo más exigentes en forma y contenido hasta llegar a la elaboración de proyectos en todas sus fases de creación. Estos ejercicios pueden ser planteados de forma individual para fomentar la independencia personal, o por grupos para fortalecer el trabajo en equipo y su toma de decisiones.

Los alumnos deben traer ratón, pendrive (a ser posible 3.0 para reducir el tiempo de transferencia de archivos), y puntualmente cámara réflex (en su defecto teléfono móvil con la aplicación Stop Motion Studio) con trípode y material de manualidades que se requiera para actividades concretas (tijeras, cartulina, pegamento, plastilina, etc.).

Los espacios en los que se imparte el módulo de Proyectos son PC1, PC2 y el taller de animación.

Tanto el aula de PC1 como PC2 están compuestas cada una por:

- 16 ordenadores equipados con programas de diseño específico
- 16 tabletas gráficas
- 4 mesas altas de trabajo en equipo (en PC1)
- El taller de animación contiene:
  - 1 cámara multiplano tradicional
  - 2 mesas de reproducción para diferentes tipos de animación stop-motion.

- 3 equipos informáticos con software especializado para la captura de imágenes: Dragon Frame

Por último, como parte de los recursos didácticos también tenemos una bibliografía específica que sirve al profesorado y al alumnado respectivamente de referencia:

- Advanced animation (Preston Blair)
- Animation: The mechanics of motion (Chris Webster)
- Cartoon animation (Preston Blair)
- The advanced art of stop motion (Ken A. Priebe)
- The animator's workbook (Tony White)

Como viene siendo habitual en los últimos cursos se trabaja con los alumnos con la plataforma Classroom, a través de la cual se proponen actividades, se suben las entregas de las mismas por parte de los alumnos, así como los enlaces a apuntes o material didáctico propuestos por el profesor.

De este modo la plataforma Classroom sirve como herramienta de comunicación, de repositorio de contenidos y de gestión de tareas, tanto en su propuesta como en su entrega, corrección y calificación individualizada a través de las rúbricas, herramienta de la que dispone la plataforma.

### 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el **Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre**, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, teniendo estos, una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1</b> <i>El proyecto de animación, fases y planificación: story line, sinopsis, guión, el story board, layout, art concept, la biblia y otros.</i>	
<b>Objetivos</b> 1. Diferenciar y saber llevar a cabo las fases de un proyecto de animación audiovisual y las metodologías más adecuadas para realizarlo.	<b>Criterios de evaluación</b> 1. Dominar la terminología específica de la especialidad. 2. Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización

	y de difusión.
<b>Contenido 2</b> <i>La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos y otros.</i>	
<b>Objetivos</b> 2. Desarrollar proyectos de animación para cine, televisión y nuevos medios utilizando las técnicas de animación nuevas y tradicionales.	<b>Criterios de evaluación</b> 3. Aplicar una metodología de trabajo adecuada a las especificaciones del proyecto.
<b>Contenido 3</b> <i>De los dibujos animados al Stop motion.</i>	
<b>Objetivos</b> 3. Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales.	<b>Criterios de evaluación</b> 4. Elaborar una pieza de animación llevando a cabo todas las etapas de proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística. 5. Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos. 6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.
<b>Contenido 4</b> <i>4. La producción: creación de personajes y escenarios, maquetas, fondos, iluminación, escenografía, captura de audio, carta de rodaje, captura de imagen y audio, animación, intercalación, etc.</i>	
<b>Objetivos</b> 3. Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales. 4. Saber adaptar el proyecto de animación a diferentes formatos según el medio de difusión.	<b>Criterios de evaluación</b> 6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos. 7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza. 8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
<b>Contenido 5</b> <i>La rotoscopia y sistema inercial: Captación del movimiento.</i>	
<b>Objetivos</b> 5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de	<b>Criterios de evaluación</b> 9. Utilizar en el proyecto las herramientas

animación audiovisual.	tecnológicas propias de su especialidad.  8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
<b>Contenido 6</b>  <i>La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc.</i>	
<b>Objetivos</b>  6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.  5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.	<b>Criterios de evaluación</b>  9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.  6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.  7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.  8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
<b>Contenido 7</b>  <i>Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.</i>	
<b>Objetivos</b>  6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.  5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.  7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.	<b>Criterios de evaluación</b>  10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.  7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.  8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
<b>Contenido 8</b>  <i>Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc.</i>	
<b>Objetivos</b>  6. Valorar el proceso de planificación y	<b>Criterios de evaluación</b>  10. Atenerse en los proyectos a la normativa

<p>realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.</p> <p>5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.</p> <p>7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.</p>	<p>vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.</p> <p>9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.</p>
<p><b>Contenido 9</b></p> <p><i>La proyección y memoria proyectual.</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.</p> <p>5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.</p> <p>7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.</p> <p>9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.</p>
<p><b>Contenido 10</b></p> <p><i>Normativa específica de aplicación a la especialidad</i></p>	
<p><b>Objetivos</b></p> <p>6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.</p> <p>5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.</p> <p>7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.</p> <p>9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.</p>

<b>Cronograma</b>
<p>Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.</p> <p>Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.</p>
<b>Evaluación parcial 1ª Animación</b>
1. El proyecto de animación, fases y planificación: story line, sinopsis, guión, el story board, layout, art concept, la biblia y otros.
2. La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos y otros.
3. De los dibujos animados al Stop motion.
4. La producción: creación de personajes y escenarios, maquetas, fondos, iluminación, escenografía, captura de audio, carta de rodaje, captura de imagen y audio, animación, intercalación, etc.
<b>1ª Evaluación final ordinaria 1ª Animación</b>
6. La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc.
8. Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc.
<b>Evaluación parcial 2ª Animación</b>
5. La rotoscopia y sistema inercial: Captación del movimiento.
7. Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.
<b>1ª Evaluación final ordinaria 2ª Animación</b>
9. La proyección y memoria proyectual.
10. Normativa específica de aplicación a la especialidad

### 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

Se llevará a cabo una evaluación continua durante el curso en la que se tendrá en cuenta la progresión del alumno durante el mismo, tanto en sus aptitudes como en sus actitudes frente al módulo.



Uno de los instrumentos fundamentales de evaluación será la observación directa en clase, que junto a la evaluación y calificación de las actividades desarrolladas tanto en clase como fuera de ella darán forma a la nota final del alumno.

Las actividades que se irán desarrollando en el módulo serán de dificultad progresiva, lo que facilita el aprendizaje continuo del alumnado. Para que esta asimilación de contenidos sea efectiva es fundamental que el alumnado desarrolle un trabajo adicional al llevado a cabo en clase, de forma que pueda ir consolidando los contenidos que se irán viendo durante el curso y desarrollando las aptitudes que se pretende que desarrollen.

Como instrumentos de evaluación, se utilizarán los detallados a continuación:

- **Observación directa:** Por observación directa se entenderá toda la información sobre el alumno que el docente pueda extraer del desarrollo de las sesiones lectivas, teniendo especial importancia las intervenciones voluntarias en clase y las respuestas a preguntas planteadas por el docente.
- **Pruebas escritas o cuestionarios teóricos:** Por pruebas escritas se entenderán los exámenes y pruebas que a lo largo del curso se planteen al grupo, los cuales serán parte fundamental de la nota y calificación definitiva del módulo.
- **Realización de trabajos prácticos / Proyectos:** Por realización de trabajos prácticos se entiende todas aquellas actividades donde el docente propone ejercicios y tareas al alumno el cual pone en práctica todos los conceptos teóricos /prácticos explicados en clase.

### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación					
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación		
La evaluación de los alumnos se basará tanto en los criterios generales recogidos en el Real Decreto 1427/2012 del 11 de octubre, como en el Decreto 34/2014, del 05 de junio de 2014.			Observación directa	Proyectos	Prueba teórico - práctica
1. Dominar la terminología específica de la especialidad.					
Indicadores	Emplea correctamente el vocabulario técnico en la documentación, presentaciones y exposiciones orales.	M	X	X	X
	Identifica y explica con precisión términos propios de la animación, como <i>keyframe</i> , <i>inbetween</i> , <i>animatic</i> , <i>rigging</i> , etc.	M	X		
	Utiliza adecuadamente la terminología en la memoria proyectual y durante las fases del proyecto.	M		X	X
2. Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización y de difusión.					
Indicadores	Adapta los elementos visuales y narrativos al lenguaje específico del medio (cine, TV, redes sociales, web, etc.).			X	X
	Demuestra comprensión de las convenciones formales y estilísticas propias de cada formato de difusión.		X	X	X
	Ajusta el ritmo, encuadres y estructuras narrativas en función de las plataformas de destino (por ejemplo, cortometraje para festivales vs reels para redes sociales).	M		X	X
3. Aplicar una metodología de trabajo adecuada a las especificaciones del proyecto					
Indicadores	Define y justifica la metodología de trabajo utilizada	M	X	X	X
	Estructura adecuadamente la memoria del proyecto: objetivos, justificación, desarrollo, cronograma, recursos, evaluación.	M		X	X
	Realiza un seguimiento coherente del			X	X

o r e s	proyecto según la metodología elegida.				
	Registra en la memoria los cambios, decisiones y procesos con claridad y reflexión crítica.	M		X	X
4. Elaborar una pieza de animación llevando a cabo todas las etapas de proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística					
I n d ic a d o r e s	Cumple con todas las etapas del proceso: idea, guion, storyboard, animatic, diseño, animación, postproducción y entrega.	M		X	X
	Logra un producto final técnicamente correcto y con una propuesta artística clara.	M		X	X
	Integra de manera coherente todos los elementos visuales, sonoros y narrativos	M		X	X
	Entrega el proyecto en el plazo y forma acordados.	M		X	X
5. Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos					
I n d ic a d o r e s	Propone soluciones visuales innovadoras que potencian el mensaje.			X	X
	Utiliza elementos visuales (color, forma, ritmo, estilo) con intencionalidad expresiva.	M		X	X
	Muestra originalidad en el enfoque gráfico y narrativo del proyecto.	M		X	X
	Integra referencias visuales de manera creativa, sin caer en la imitación literal.			X	X
6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.					
I n d ic a d o r e s	Define claramente los objetivos comunicacionales en la fase inicial del proyecto.		X	X	X
	Mantiene coherencia entre la narrativa visual y los objetivos definidos.	M		X	X
	Utiliza adecuadamente los recursos narrativos (estructura, ritmo, tono) para reforzar el mensaje.	M		X	X
	Evalúa la eficacia del discurso narrativo en función del público objetivo.			X	X
7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con					

destreza					
I n d ic a d o r e s	Justifica la elección de técnicas de animación en relación al contenido y contexto del proyecto.	M	X	X	X
	Aplica correctamente la técnica seleccionada en aspectos técnicos y expresivos.	M		X	X
	Domina el uso de la técnica elegida sin errores significativos en el resultado final.			X	X
	Integra adecuadamente diferentes técnicas si el proyecto lo requiere.			X	X
8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.					
I n d ic a d o r e s	Realiza correctamente la exportación de contenidos según los parámetros técnicos exigidos (resolución, códec, fps, formato).	M		X	X
	Adapta el archivo final a diferentes necesidades de distribución (DCP, redes sociales, broadcast, etc.).			X	X
	Verifica que no haya pérdida significativa de calidad tras la exportación.	M		X	X
	Entrega el archivo final junto con los elementos adicionales requeridos (cartelas, créditos, subtítulos, etc.).	M		X	X
9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.					
I n d ic a d o r e s	Maneja con soltura software y hardware específicos de animación (Toon Boom, Blender, After Effects, cintiq, etc.).	M		X	X
	Integra herramientas tecnológicas en todas las etapas del proyecto.			X	X
	Soluciona problemas técnicos básicos que surgen durante la producción.	M		X	X
	Se actualiza y experimenta con nuevas herramientas del sector.			X	X
10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.					
I n d ic	Aplica correctamente la normativa sobre derechos de autor y licencias de uso.			X	X
	Evita el uso indebido de materiales protegidos o de imágenes de terceros sin autorización.	M		X	X

a d o r e s	Respetar los derechos de imagen, intimidad y privacidad de personas involucradas directa o indirectamente en el proyecto.	M		X	X
	Incluir los créditos, licencias o permisos necesarios en la entrega final.	M		X	X

### 3.2 Criterios de calificación

En los procesos de calificación, la nota se expresará en cada uno de los apartados del 0 al 10 en números enteros, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.

#### Calificación de las Unidades Didácticas

La calificación de las distintas unidades didácticas consistirá en la media de los distintos proyectos encargados en dicha unidad. Dichos proyectos tendrán un sistema de calificación basado en una media ponderada entre los distintos criterios de evaluación utilizados.

Todos los proyectos encargados habrán de ser entregados para que la unidad pueda ser calificada como aprobada.

La nota se expresará del 0 al 10, aunque en este nivel llevará decimales.

#### Calificación parcial

La calificación de un parcial concreto, se establecerá atendiendo mediante la media de las distintas unidades didácticas incluidas en él, teniendo en cuenta para la calificación de las mismas la observación directa en el aula, ya que parte de los proyectos se realizaría en el aula, permitiendo llevar un seguimiento y evaluación continuos. De este modo, el porcentaje sería el siguiente:

- 100% Proyectos y observación directa.

No obstante, si el docente lo viera necesario, se podrán realizar también pruebas teórico-prácticas que complementen la evaluación y calificación de determinados contenidos. De ser así la calificación de un parcial concreto, se establecerá atendiendo mediante la media de las distintas unidades didácticas incluidas en él y la media de la prueba teórico-práctica. El porcentaje sería el siguiente:

- 40% Pruebas teórico-prácticas.
- 60% Proyectos y observación directa.

En este último supuesto no habrá posibilidad de media si alguna de las 2 partes tuviese una calificación inferior a 4,00.

### **Calificación final ordinaria**

Para la obtención de la calificación final en la evaluación ordinaria se establecerá una media entre los 2 parciales del curso.

### **A tener en cuenta**

- Los trabajos solicitados deberán ser entregados en el plazo establecido. De lo contrario, deberán ser entregados en una fecha establecida por el profesor, en segunda instancia con penalización, ya que no cumplirían los ítems del criterio de evaluación.
- No se podrá aprobar el módulo con proyectos pendientes de entrega. Salvo por orden expresa de la Administración, la superación del 1er cuatrimestre no supondrá la superación del 2º.
- De cada actividad propuesta a lo largo del curso, se calificarán los criterios e ítems oportunos mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.
- Si se considera oportuno, se podrá realizar una prueba teórico-práctica de los contenidos impartidos en cualquier momento del cuatrimestre.
- Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en la media para superar la evaluación. En caso de que hubiese también prueba o pruebas teórico-prácticas, se necesitaría una calificación total igual o superior a 5 en la media de las actividades y las pruebas teórico-prácticas.
- No se calificará ninguna actividad de la que no se haya llevado un seguimiento en clase por parte de los docentes.
- Cualquier copia, plagio o fraude en las actividades o pruebas teórico-prácticas, o en sus entregas, sea cual fuere el momento de su detección, supondrá un 0 en esa convocatoria y el suspenso de las mismas hasta la siguiente convocatoria.

### **3.3 Procedimiento de información al alumnado**

La comunicación con el alumnado siempre ha sido una constante a través de todos los medios al alcance disponibles, con disponibilidad permanente para la resolución de dudas o cualquier tema relacionado con los contenidos del módulo.

Durante este curso, el alumnado está en constante comunicación con los profesores y en conocimiento de sus calificaciones gracias a la posibilidad de calificación individualizada que se establece a través del Classroom.

Además, como se ha comentado con anterioridad, si fuera necesario el alumnado dispone de varios mecanismos adicionales como el correo electrónico del centro, además de la hora complementaria de atención semanal de la que disponen los profesores.

Junto a todo ello se utilizará Delphos Papas 2.0 o Educamos CLM como canal oficial de información relacionado con aspectos académicos.

### 3.4 Criterios de recuperación

Aquellos alumnos que hayan suspendido la primera evaluación ordinaria final podrán presentarse a la segunda evaluación final ordinaria, que consistirá en la entrega de todas las actividades pendientes realizadas durante el curso. Será potestad del profesorado la ejecución de un proyecto adicional. Así mismo, será potestad del profesor añadir la realización de una prueba objetiva de tipo práctico y/o una de carácter teórico debido al reducido tiempo del que se dispone entre la 1ª y la 2ª evaluación ordinaria para el desarrollo de algunas actividades que son más extensas.

Además de lo anteriormente citado, los alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua realizarán una prueba objetiva final de tipo teórico-práctico que englobe los contenidos desarrollados durante el curso, que podrá ser diferente al de los alumnos que han asistido regularmente. En este caso particular será potestad del profesor el solicitar la entrega de todas las actividades realizadas durante el curso.

### 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

Los alumnos con el módulo pendiente desarrollarán las tareas en horario de clase en la medida de lo posible, pudiendo desarrollarlas en casa bajo estricta supervisión y seguimiento de los profesores.

Las actividades a desarrollar seguirán el ritmo de las desarrolladas durante el curso, pudiendo sustituir alguna de las mismas por una o varias pruebas objetivas.

## 4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Asistencia al festival Abycine (Proyecciones, conferencias...)	Octubre	-	Asistencia al festival Abycine (Proyecciones, conferencias...)
Asistencia a Anima Valencia	Octubre, Valencia	-	Asistencia a Anima Valencia



Visita cultural a Madrid	Segundo cuatrimestre	Autobús	Visita cultural a Madrid
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

Como medidas desprendidas del artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) que establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas, se recoge que:

El alumnado con necesidades específicas tendrá derecho a las adaptaciones necesarias en los medios y procedimientos de evaluación con el fin de garantizar su accesibilidad a las pruebas y una evaluación adecuada a sus características.

A fin de prever con suficiente antelación las adaptaciones precisas, el alumnado afectado deberá solicitarlo al inicio de curso y acreditar fehacientemente dicha condición.

La jefatura de estudios, a propuesta del profesorado encargado de la evaluación, aprobará las adaptaciones específicas en cada caso, entre las que se contempla incrementar la duración de las pruebas. En todo caso, la causa alegada y la medida adoptada deberán guardar una relación directa y proporcionada.

Con carácter general, la autorización de adaptaciones no podrá implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

Como medidas que se desprenden del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018), se establece que para alumnos con necesidades especiales se tendrá especial cuidado en el trato y se seguirán determinadas consideraciones y estrategias de enseñanza aprendizaje dentro de la clase, como son aceptarlo como uno más del grupo sin mimarlo ni sobreprotegerlo de forma diferente a sus compañeros, ayudarle a descubrir y alentar sus actitudes especiales dentro de la materia que se imparte, asegurarse de que el alumno ha entendido las explicaciones, las tareas o las preguntas que se le hagan, el uso de una metodología que se adapte a sus condiciones, como puede el uso de las ayudas posibles (teóricas, visuales, afectivas, de refuerzo,...), situar al alumno dentro de la clase en una posición que facilite su aprendizaje, hacer un seguimiento más detallado de su comprensión de las explicaciones,

procurar mantener un nivel alto de motivación, valorar el esfuerzo y no sólo el resultado. Además, se podrán adaptar los tiempos, espacios o recursos en función de las necesidades educativas, sin menoscabar la superación de los contenidos mínimos exigidos.

## 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

### Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje

El proceso de evaluación del aprendizaje del alumnado se desarrollará de forma **continua, sistemática y orientadora**, de acuerdo con los criterios de evaluación y resultados de aprendizaje definidos en el currículo oficial del módulo.

Se aplicarán distintos instrumentos y técnicas de recogida de información, tales como:

- Observación directa y sistemática de la participación, la actitud y la evolución del trabajo del alumnado.
- Valoración de los proyectos, prácticas y ejercicios realizados durante el curso, atendiendo a su creatividad, rigor técnico y adecuación a los objetivos del módulo.
- Autoevaluación y coevaluación como herramientas de reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.
- Revisión de portafolios, diarios de trabajo y memorias de proyecto, que permitan valorar el progreso competencial de forma integral.

El análisis de los resultados permitirá realizar ajustes en la metodología, temporalización y recursos didácticos, garantizando así la atención a la diversidad del alumnado y la consecución de los objetivos establecidos.

### Evaluación de la práctica docente

De acuerdo con lo previsto en la **Orden 129/2022**, la evaluación de la práctica docente constituye un proceso de reflexión profesional orientado a la mejora continua de la enseñanza.

Esta evaluación se desarrollará atendiendo a los siguientes ámbitos:

- Adecuación de la programación didáctica a las necesidades reales del grupo y al cumplimiento de los objetivos curriculares.
- Eficacia de la metodología empleada, de las estrategias de motivación y de los recursos técnicos y materiales.
- Coherencia entre los criterios de evaluación y los procedimientos aplicados.
- Coordinación con el resto del equipo docente, especialmente en el desarrollo de proyectos intermodulares y en la evaluación global del ciclo.




Los principales instrumentos de valoración serán:

- Autoevaluación del profesorado, mediante la elaboración de un informe reflexivo al término de cada trimestre.
- Revisión colegiada de la programación, en las sesiones de coordinación del equipo docente.
- Cuestionarios y valoraciones del alumnado, centrados en la utilidad, claridad y adecuación de las actividades formativas.
- Análisis de resultados académicos, comparando la evolución respecto a cursos anteriores.

La evaluación de la práctica docente se llevará a cabo de forma paralela, culminando en una memoria final de módulo, donde se reflejarán los logros, las dificultades detectadas y las propuestas de mejora para el siguiente curso.

Dichas conclusiones se incorporarán al plan anual de mejora del centro, conforme a lo dispuesto en la **Orden 129/2022**.

**Albacete, a 17 de octubre de 2025**

		
Fdo.: Goyo López Serrano	Fdo.: Rodrigo Cavo	Fdo.: Verónica Marcos

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

#### Curso 2025-26

**Curso\_ Animación**

**Módulo\_ Teoría de la Imagen**

**Profesor/a\_ Julia Beamud Montero**

**Departamento\_ Comunicación gráfica y audiovisual**

#### ÍNDICE

- 1. Introducción**
  - 1.1 Identificación del módulo
  - 1.2 Descripción y contextualización del módulo
  - 1.3 Calendario y horario de impartición
- 2. Metodología didáctica**
  - 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
  - 2.2 Materiales y recursos didácticos
  - 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación
- 3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado**
  - 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
  - 3.2 Criterios de calificación
  - 3.3 Procedimiento de información al alumnado
  - 3.4 Criterios de recuperación
  - 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes
- 4. Actividades complementarias**
- 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise**
- 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente**

## Normativa

- 1 Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- 1 Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- 1 Decreto 42/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Impresa, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 13 de junio de 2014).*
- 1 Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

## INDICACIONES DE MAQUETACIÓN\_

General\_ Calibri 11pt, interlineado 1,15

Tablas: Calibri 10pt, interlineado 1,15

Utilizar diferentes fuentes para marcar jerarquías (Calibri regular, bold o italic)

Respetar márgenes y plantilla

## 1. Introducción

### 1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Teoría de la Imagen	64h	2		5

### 1.2 Descripción y contextualización del módulo

El módulo de Teoría de la imagen persigue fomentar en el alumnado la importancia de **saber ver y de aprender a interpretar la iconicidad visual en la sociedad actual**. Deben adquirir habilidades que les permitan explorar, analizar y definir el mundo del lenguaje visual, con la finalidad de potenciar al máximo sus capacidades como creadores y receptores de mensajes visuales. Para ello es clave la adquisición de conocimientos relativos a la morfología y sintaxis de la imagen, la percepción y la retórica visual, y la evolución de la imagen, y comprender la creación visual como un proceso de expresión y comunicación de mensajes.

Este módulo contribuye a **desarrollar la sensibilidad artística y el pensamiento crítico**. También a apreciar el valor que tienen las diferencias socioculturales, y en contraste la globalización, en la lectura de las imágenes. La esencia del módulo es formar al alumnado como personas visualmente alfabetizadas, que posean las capacidades adecuadas para desarrollar su labor como futuros profesionales en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, inmersa en una sociedad dominada por el mundo de la imagen desde los más diversos soportes de información tanto físicos como digitales.

### 1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo de **Teoría de la Imagen** se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	<i>Primer curso</i> , 3 horas semanales	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Miércoles	4ª hora	Diseño 1
Miércoles	6ª hora	Diseño 1

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

<b>Evaluación parcial</b>	22 de Enero
<b>Primera evaluación final ordinaria</b>	28 de Mayo
<b>Segunda evaluación final ordinaria</b>	18 de Junio

## 2. Metodología didáctica

Los diferentes procedimientos metodológicos pretenden **facilitar al alumnado la comprensión de los conocimientos teórico-prácticos de este módulo**. Se fomentará en el grupo una actitud activa y de participación, considerando ésta como necesaria para alcanzar con éxito los objetivos propuestos. **El autoaprendizaje y la cooperación entre iguales** serán fundamentales como procedimientos didácticos, debido a la importancia de la adquisición de conocimientos a través del análisis de imágenes y la exposición de ejercicios, tanto de forma grupal como individual, para desarrollar el pensamiento crítico, la capacidad de debatir, y la adquisición de habilidades personales.

**Se planificará las actividades necesarias para cada una de las unidades didácticas** a partir de exposiciones teóricas apoyadas con visualización de imágenes, apuntes y análisis de ejemplos, que suscitan los diferentes ejercicios prácticos a desarrollar por el alumnado.

Se hará mucho hincapié en **ejercicios prácticos a nivel compositivo y de comunicación de planos, encuadres etc a través del cómic**, de esta manera aprenderán todo lo básico de la composición tanto en pantalla como en papel de una manera mucho más lúdica y entretenida.

La plataforma **Classroom, G-Suite de Google**, se utilizará como recurso didáctico y de comunicación con el alumnado desde inicio de curso dentro del escenario presencial, lo que permitirá a su vez que estén familiarizados con su uso, en previsión a los posibles escenarios educativos que se puedan presentar.

Se utilizarán los correos institucionales del centro educativo asignados al alumnado para las comunicaciones pertinentes en el ámbito del entorno digital de aprendizaje, dentro de cualquiera de los escenarios de formación.

Para los comunicados oficiales se utilizará la plataforma Educamos CLM.



## 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

El módulo de Teoría de la imagen se imparte con una distribución horaria de 2 horas semanales en dos sesiones, martes y jueves, en las aulas de Diseño que disponen de pizarra digital, equipo de audio, pizarra y conexión a internet.

El aula es apropiada para el desarrollo de contenidos teóricos y realización práctica de los ejercicios.

Están matriculados 15 alumnos/as en el módulo de Teoría de la imagen de 1er curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Animación.

## 2.2 Materiales y recursos didácticos

### A. Material que proporciona el centro:

- El aula dispone de pizarra digital, equipo de audio y pizarra.
- Cuenta de correo electrónico institucional facilitada a cada alumno/a para conectarse a Classroom y para las diversas actuaciones digitales con el profesorado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Material para el taller: planchas de corte, reglas metálicas, herramientas de corte, materiales diversos, etc.

### B. Materiales y recursos del alumno:

- Material base para todo el curso, para realización de bocetos y ejercicios prácticos.
- Material específico para cierto tipo de ejercicios. Se comunicará al alumnado consiguiente antelación.
- Deberá aportar su propio ordenador o dispositivo móvil, cuando se precise para la realización de ejercicios y actividades. Si no dispusiera de tal opción en el aula, se le facilitará un portátil del centro en horario escolar, cuando se precise.

### C. Recursos didácticos

Para lograr una buena asimilación de los contenidos teóricos, se utilizan los siguientes recursos didácticos:

- Clases expositivas apoyadas por el visionado de ejemplos prácticos, puesto que no se seguirá ningún libro de texto de referencia.
- Materiales de ampliación que permitan profundizar en los contenidos tratados en las clases.
- Apuntes realizados por los alumnos sobre la base de su propia experiencia previa, la investigación, las prácticas, consulta y conclusiones desarrolladas en las clases expositivas.
- Diseño y realización de trabajos prácticos.
- Propuestas de ejercicios.

Por óptima organización del material didáctico y recursos para el alumnado, desde el inicio de curso se habitúa al alumnado a trabajar con Google Classroom, de G-Suite. Plataforma utilizada de forma genérica en el centro educativo, con la intención de unificar metodología con el alumnado. A través de esta plataforma, se facilita el material didáctico: las propuestas de prácticas y demás recursos. También por esta vía el alumnado puede hacer entregas digitales cuando se le solicite.

### 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Según el Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de junio de 2014)

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<b>Contenido 1.</b> <b>Principios de la imagen. Elementos morfológicos y compositivos. Iconicidad.</b> <b>Recursos audiovisuales y dinámicos de la imagen. Identificación, análisis y valoración de la imagen.</b>	
<b>Objetivos:</b> 1.- Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.	<b>Criterios de evaluación:</b> 1.- Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes. 2.- Analizar imágenes de acuerdo a los recursos expresivos del lenguaje visual y su significado. 3.- Relacionar los principios fundamentales de la percepción y la teoría de la imagen
<b>Contenido 2</b> <b>Identificación, análisis y valoración de la imagen.</b>	
<b>Objetivos:</b> 1.- Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.	<b>Criterios de evaluación:</b> 1.- Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes. 2.- Analizar imágenes de acuerdo a los recursos expresivos del lenguaje visual y su significado. 3.- Relacionar los principios fundamentales de la percepción y la teoría de la imagen.

<b>Contenido 3</b> <b>La visualización de la realidad. Percepción del espacio, el color y el movimiento. Teorías de la percepción.</b>	
<b>Objetivos:</b> 2.- Conocer los principios teóricos de la percepción visual.	<b>Criterios de evaluación:</b> 3.- Relacionar los principios fundamentales de la percepción y la teoría de la imagen. 5.- Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
<b>Contenido 4</b> <b>Psicología de la comprensión visual. Memoria y pensamiento visual.</b>	
<b>Objetivos:</b> 2.- Conocer los principios teóricos de la percepción visual. 4.- Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto	<b>Criterios de evaluación:</b> 3.- Relacionar los principios fundamentales de la percepción y la teoría de la imagen. 4.- Diferenciar los aspectos denotativos y connotativos de la imagen. 5.- Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual. 6.- Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas razonadamente.
<b>Contenido 5</b> <b>El signo: Expresión y contenido. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.</b>	
<b>Objetivos</b> 3.- Interpretar los códigos significativos de la imagen.	<b>Criterios de evaluación</b> 1.- Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes. 4.- Diferenciar los aspectos denotativos y connotativos de la imagen.

## Contenido 6

### El lenguaje visual. Sintaxis. Retórica de la imagen.

#### Objetivos

- 2.- Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
- 3.- Interpretar los códigos significativos de la imagen.
- 4.- Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.

#### Criterios de evaluación

- 3.- Relacionar los principios fundamentales de la percepción y la teoría de la imagen.
- 4.- Diferenciar los aspectos denotativos y connotativos de la imagen.
- 6.- Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas razonadamente.
- 8.- Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y las justifica adecuadamente.

#### Cronograma

- UD 1. El alfabeto visual: Elementos morfológicos.
- UD 2. La sintaxis de la comunicación visual. Fundamentos sintácticos
- UD 3. La comunicación: comunicación visual
- UD 4. Imagen: definición y clasificación
- UD 5. Percepción visual
- UD 6. Construcción del mensaje visual. Elementos y funciones.
- UD 7. El proceso comunicativo.

#### 1er. curso

#### Evaluación parcial

**22 de Enero de 2026**

Primer cuatrimestre: UD. 1 - 2 - 3

#### 1ª Evaluación final ordinaria

**28 de mayo de 2026**

Segundo cuatrimestre: UD. 4 - 5 - 6 - 7

Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.

Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.

### 3.Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

#### 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación						
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación			
			observación directa en clase	Pruebas escritas	Ejercicios prácticos	Ejercicios de investigación y análisis
<p><i>DECRETO 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha</i></p> <p><i>(DOCM de 10 de junio de 2014)</i></p> <p>Se valorarán los siguientes términos:</p>						
1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes.						
I n d i c a d o r e s	Documentación y análisis del material facilitado.					
	Distingue y define con corrección los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes.	M				
	Usa correctamente los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes en actividades prácticas	M				
	Analiza correctamente las imágenes en actividades escritas u orales.					
	Emplea correctamente la terminología propia del campo profesional del diseño gráfico.	M				
	Usa las normas de ortografía con total corrección	M				

2. Analizar imágenes de acuerdo a los recursos expresivos del lenguaje visual y su significado.						
	Analiza correctamente las imágenes en actividades escritas u orales.					
	Diferencia entre connotación y denotación.	M				
	Usa las normas de ortografía con total corrección.	M				
	Valora la importancia del significado de las imágenes como elemento fundamental de comunicación gráfica.	M				
	Diferencia entre los distintos tipos de imágenes.					
3. Relacionar los principios fundamentales de la percepción y la teoría de la imagen.						
	Distingue y define con total corrección los distintos tipos de percepción de las imágenes.					
	Valora la importancia de las teorías perceptivas en la creación y optimización de imágenes gráfico-publicitarias.	M				
	Usa las normas de ortografía con total corrección.	M				
4. Diferenciar los aspectos denotativos y connotativos de la imagen.						
	Usa imágenes denotativas y connotativas adecuadas a las distintas actividades planteadas.	M				
	Distingue la diferencia entre cada una.	M				
	Crea imágenes connotativas y denotativas de forma creativa en las usa correctamente en función de las aplicaciones gráficas.	M				
	Usa las normas de ortografía con total corrección.	M				

5. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.						
	Resuelve proyectos gráficos con corrección generando imágenes de forma creativa y útil.					
	Justifica el uso las imágenes y su organización compositiva en los proyectos planteados.	M				
	Usa las normas de ortografía con total corrección.	M				
6. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas razonablemente.						
	Genera soluciones creativas a los proyectos planteados					
	Aporta soluciones gráficas y tiene criterio propio en el desarrollo de los proyectos planteados	M				
	Usa las normas de ortografía con total corrección	M				
7. Conocer las características específicas que imponen a las imágenes los medios de difusión editorial y audiovisual						
	Distingue el uso de las imágenes en función de los distintos soportes gráficos	M				
	Selecciona, genera de forma creativa y crítica las imágenes en función los distintos soportes gráficos	M				
	Usa las normas de ortografía con total corrección					
8. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y las justifica adecuadamente.						
	Genera soluciones creativas a los proyectos planteados					
	Aporta soluciones gráficas y tiene criterio propio en el	M				
	Usa las normas de ortografía con total corrección	M				



### 3.2 Criterios de calificación

La evaluación comprobará el grado de consecución de los indicadores marcados, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.

La escala de valoración de cada uno de los indicadores será la siguiente:

- A. o 1. Ninguna vez
- B. o 2. Sólo en algunas ocasiones
- C. o 3. En la mayoría de las ocasiones
- D. o 4. En todas las ocasiones
- E. o 5. En todas las ocasiones y por iniciativa propia

Los indicadores mínimos deberán tener una calificación de C. o 3, o mayor para poder considerarlos como superados. De cada ejercicio propuesto (pruebas escritas, ejercicios prácticos y/o de investigación y análisis) a lo largo del curso, se calificará los indicadores oportunos mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.

Atendiendo a la extensión y complejidad de cada ejercicio, tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.

En los procesos de evaluación, el alumnado será calificado mediante **escala numérica de 1 a 10**, considerándose como objetivos alcanzados las calificaciones de 5 y superiores, y objetivos por alcanzar las inferiores a 5.

El alumnado que tenga la asignatura con calificación inferior a 5 en las evaluaciones parciales y por tanto pendiente de superación, podrá concurrir a las pruebas de la 1ª evaluación ordinaria final, en junio, y si acaso no superará dichas pruebas podría realizar las pruebas de la 2ª evaluación ordinaria final que se celebrarán también en el mes de junio.

Se establece la posibilidad de realizar pruebas escritas parciales eliminatorias. Ésta tendrá carácter eliminatorio en lo que a la materia se refiere, el alumno que lo supere con calificación positiva tan solo tendrá que examinarse del resto del temario en el examen cuatrimestral correspondiente.

**Los ejercicios no realizados o entregados en la fecha indicada, deberán entregarse en la fecha y hora de recuperación que establezca la docente** antes de la fecha del examen del cuatrimestre o evaluación ordinaria. En la evaluación extraordinaria se fijará una única fecha para la entrega de trabajos y la realización de la prueba escrita teórica. Estos criterios no se tendrán en cuenta si el alumno presentará un justificante debidamente acreditado.

La ortografía será evaluada por parte del profesor en las pruebas y los trabajos escritos, de manera que la nota de los alumnos podrá ser reducida ante un número excesivo de faltas de ortografía, sin que de esa reducción pueda derivarse una calificación inferior al 5. Cada falta de ortografía será penalizada con 0,1 puntos de la nota una vez descontadas las 3 primeras faltas de ortografía de un examen o trabajo.

**La falta no justificada a más de un 20% de las horas asignadas al módulo podrá ser causa de pérdida de evaluación continua**, al no poder ser evaluados debido a su falta de asistencia.

Sin embargo sí podrán optar a una evaluación final que consistirá en un examen final de la totalidad del curso en la primera evaluación final ordinaria, así como a la entrega de todos los trabajos prácticos realizados durante el curso. Ambos deberán obtener la calificación de apto para poder superar el módulo.

La detección de la copia literal de contenidos de internet u otro medio como una IA supondrá el suspenso del proyecto, y en consecuencia de la evaluación correspondiente.

### 3.3 Procedimiento de información al alumnado

Se establecerá un tiempo dedicado para informar al alumnado, de forma individual, sobre los resultados de su proceso de evaluación.

Cada sesión teórica irá seguida de su práctica correspondiente la cual será evaluada por la docente, y habrá sesiones donde se analizarán los errores y aciertos, las debilidades y fortalezas detectadas en los ejercicios prácticos para que el grupo quede informado y exista una retroalimentación que favorezca un aprendizaje significativo y efectivo. Habrá comunicaciones que se harán a través de Classroom, o por vía oficial a través de Educamos.

### 3.4 Criterios de recuperación

#### **Evaluación continua:**

El alumnado, en evaluación continua, que no supere o no pueda realizar cualquiera de las pruebas escritas parciales tendrá la opción de poder realizarla en la 1ª convocatoria ordinaria final. Así como el resto de las actividades o ejercicios planteados a lo largo de curso, que no hayan sido superados o entregados en las fechas anteriormente propuestas por el profesor.

Los ejercicios no realizados o entregados en la fecha indicada deberán entregarse en la fecha y hora de recuperación que establezca la docente antes de la fecha del examen del cuatrimestre o evaluación ordinaria. En la evaluación extraordinaria se fijará una única fecha para la entrega de trabajos y la realización de la prueba escrita teórica. Estos criterios no se tendrán en cuenta si el alumno presentará un justificante **debidamente acreditado**.

Los alumnos con evaluación continua que no hayan superado los objetivos programados en algunas de los cuatrimestres, podrán recuperar cualquiera de las partes que no tengan superadas en la 1ª convocatoria final ordinaria. Siendo necesario haber superado todas las partes para obtener una calificación positiva.

En el caso de no obtener dicha calificación, el alumno podrá recuperar en una prueba escrita en la 2ª convocatoria final ordinaria, que versará sobre la totalidad del módulo más la entrega y evaluación de la totalidad de los trabajos realizados durante el curso.

#### **Pérdida de la evaluación continua:**

Los alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua, podrán recuperar el módulo a través de una prueba escrita correspondiente con la 1ª convocatoria ordinaria final de junio con la totalidad del temario. En el caso que no superen ésta, podrán recuperar de nuevo en una prueba escrita en la 2ª convocatoria ordinaria final de junio, que versará sobre la totalidad del módulo. Además deberán presentar todos los trabajos realizados durante el curso, que igualmente serán evaluados debiendo obtener en ambas partes una calificación igual o superior a 5.

### **3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes**

No hay ningún alumno con el módulo de Teoría de la Imagen pendiente de 1º.

## **4. Actividades complementarias**

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
<b>Asistencia a la defensa pública de los proyectos integrados</b> de 2º de Animación y a ser posible de Gráfica Impresa durante este curso.	Diciembre y junio 2025-2026	1 grupo	Internet, medios informáticos acceso a la defensas pública vía streaming, si la situación no permitiera la presencialidad.
<b>Exposiciones de trabajos o proyectos destacables del alumnado</b> en el propio centro educativo o fuera de él, según convenios.	Mayo/Junio Por concretar	1 Grupo	Partes del diseño sostenible o diseño social.
<b>Visita a exposiciones y actividades</b> de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Por concretar		
<b>Cualquier evento que pueda surgir</b> durante el curso y sea de interés para el alumnado, dentro o fuera del centro.	Por concretar, dependiendo de fechas y disposición del horario de los alumnos.		

## 5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise.

El artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas.

Según el artículo 17, antes mencionado, se tratará la evaluación del alumnado con necesidades específicas:

1. El alumnado con necesidades específicas tendrá derecho a las adaptaciones necesarias en los medios y procedimientos de evaluación con el fin de garantizar su accesibilidad a las pruebas y una evaluación adecuada a sus características.
2. A fin de prever con suficiente antelación las adaptaciones precisas, el alumnado afectado deberá solicitarlo al inicio de curso y acreditar fehacientemente dicha condición.
3. La jefatura de estudios, a propuesta del profesorado encargado de la evaluación, aprobará las adaptaciones específicas en cada caso. En todo caso, la causa alegada y la medida adoptada deberán guardar una relación directa y proporcionada.
4. Las medidas adoptadas se ajustarán a lo previsto en el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. Con carácter general, la autorización de adaptaciones no podrá implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

Se considerarán medidas de inclusión educativa a nivel de aula así como medidas individualizadas de inclusión educativa, según el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018).

En el presente curso y al cierre de este documento programático, no se tiene conocimiento de ningún caso con necesidades educativas especiales.

## 6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Los instrumentos con los que se evaluará al alumno serán los indicadores contenidos en cada unidad didáctica.

Se evaluarán al final de cada unidad didáctica y se pondrán dos notas finales una al final de cada cuatrimestre.

La evaluación en las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño **será continua** y tendrá en cuenta el progreso y la madurez académica de los alumnos en relación con los objetivos generales y las competencias profesionales propias del ciclo.

**La evaluación continua tendrá en cuenta el progreso del alumno en el proceso de enseñanza y su madurez académica** respecto de los objetivos generales y competencias profesionales descritas en el currículo de cada ciclo. Se realizará mediante la aplicación de distintos y/o variados instrumentos de evaluación y tomará como referencia los objetivos específicos de cada módulo expresados en términos de capacidades, destrezas y competencias. Estos términos serán concretados en cada programación mediante indicadores que permitan una valoración objetiva. Con carácter general el alumno que supere el 20% de faltas de asistencia de las establecidas en el currículo y no siga con regularidad las actividades previstas para el logro de los objetivos mínimos, no podrá ser evaluado por el procedimiento de evaluación continua.

**El alumno que ya no pueda ser evaluado por el procedimiento de evaluación continua tendrá derecho a una prueba final** donde podrá demostrar/evidenciar el logro de los objetivos establecidos para cada módulo.

Para aquellos alumnos que no superen la convocatoria ordinaria de mayo se realizará una prueba extraordinaria en la extraordinaria de junio que consta de un ejercicio escrito y otro práctico.

*Albacete, a 15 de octubre de 2025*



*Fdo.: Julia Beamud Montero*