PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

CURSO 2023-2024

ANA CRISTINA SÁNCHEZ LÓPEZ
MÓNICA GONZÁLEZ MORCILLO

ÍNDICE DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. CONSIDERACIONES GENERALES 2

1.1. Marco Normativo. 3

1.2. Contextualización 4

2. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO Y MATERIAS ASIGNADAS 5

3. OBJETIVOS 7

3.1. Objetivos generales de etapa en ESO 7

3.2. Objetivos generales de etapa en Bachillerato 8

4. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO 10

4.1. Contribución a la consecución de las Competencias Clave. 19

5. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN 19

5.1. Saberes básicos 19

5.1.1. Saberes básicos en Proyectos de Artes Plásticas y Visuales 19

5.1.2 Saberes básicos en Educación Plástica y Visual 21

5.1.3 Saberes básicos en Expresión Artística 22

5.1.3 Saberes básicos en Dibujo Técnico 23

5.2. Competencias específicas 25

5.3. Criterios de evaluación 37

5.4. Organización de los saberes básicos en Unidades Didácticas. Secuenciación y temporalización 60

6. METODOLOGÍA 63

7. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA 70

8. ELEMENTOS TRANSVERSALES 72

9. EVALUACIÓN 73

9.1. Qué evaluar: criterios de evaluación 73

9.2. Cómo evaluar: instrumentos y procedimientos de evaluación 74

9.3. Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje: final trimestral y final anual 76

9.4. Recuperación de aprendizajes del curso actual 78

9.5. Recuperación de aprendizajes de cursos anteriores 79

9.6. Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente 80

10. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS 80

1. CONSIDERACIONES GENERALES

1.1. Marco Normativo.

El ordenamiento jurídico que nos resulta de aplicación en nuestro ámbito profesional como docentes emana del derecho fundamental a la educación, recogido en el artículo 27 de la Constitución Española de 1978, y que se concreta en la siguiente normativa, ordenada jerárquicamente, en base a los preceptos que enuncia el artículo 9.3 de nuestra carta magna:

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación 2/2006[1], BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación[2] (en adelante LOE-LOMLOE) (BOE de 29 de diciembre).
- **Real Decreto 732/1995**, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberos de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE de 6 de abril).

Toda esta normativa, de carácter básico, se concreta en nuestra Comunidad Autónoma, fundamentalmente, en la legislación que se enuncia a continuación:

- **Ley 7/2010**, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (en adelante LECM) (DOCM de 28 de julio).
- **Decreto 3/2008**, de 08-01-2008, de a convivencia escolar en Castilla- La Mancha (DOCM de 11 de enero).
- **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).
- **Decreto 92/2022, de 16 de agosto**, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).

- **Decreto 82/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Decreto 83/2022, de 12 de julio,** por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Orden 166/2022**, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla-La Mancha (DOCM de 7 de septiembre).
- **Orden 118/2022, de 14 de junio,** de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).
- **Orden 169/2022, de 1 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).
- **Orden 186/2022, de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).
- **Orden 187/2022 de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).

1.2. Contextualización

Entendiendo que la Programación Didáctica de cualquier departamento forma parte de un proyecto común de Educación, no se puede entender como un documento aislado, y por tanto persigue unos principios educativos consensuados por toda la comunidad educativa de este Centro.

Estos principios aparecen recogidos en el Proyecto Educativo de Centro y giran en torno a conseguir el desarrollo de la personalidad de alumno y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y las libertades fundamentales. Según esto, fomentaremos el respeto y tolerancia hacia todas las formas de pensamiento y creencias que respeten los principios constitucionales, hacia todas las personas con independencia de su raza, etnia, sexo, origen o lugar de procedencia, lengua materna o familiar.

En definitiva, se propugnará una educación para la igualdad, sin discriminaciones. También se transmitirá la necesidad de la paz, la cooperación entre los pueblos, la práctica de la solidaridad y el comportamiento democrático en la sociedad, la responsabilidad, el trabajo y el esfuerzo individual, así como la transmisión de valores que favorezcan la libertad personal, la responsabilidad social, la cohesión y mejora de la sociedad y la superación de cualquier tipo de discriminación. Se trabaja para que el alumno adquiera autonomía y madurez para desenvolverse en la vida tanto a nivel personal como profesional, implicando en dicho proceso a familia e instituciones.

El IES Montes de Toledo se encuentra situado en el municipio de Gálvez y a él acuden alumnos de esta población y de otras localidades próximas: Totanés, Noez, Pulgar, Cuerva, San Pablo de los Montes, Las Ventas con Peña Aguilera, Menasalbas, Navahermosa y San Martín de Montalbán.

En la actualidad se encuentran matriculados un total de **662 alumnos**, de los que 94 alumnos (un 14,20%) son de otras nacionalidades:

- 46 de Marruecos
- 30 de Rumanía
- 1 de Francia
- 3 de China
- 2 de Ecuador
- 6 de Colombia
- 1 de Honduras
- 1 de Italia
- 1 de Venezuela

En el centro se imparte ESO, Bachillerato de Ciencias, Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales, Formación Profesional Básica (de Gestión Administrativa) y Ciclo Formativo de Grado Medio de Gestión Administrativa. El curso actual cuenta con aproximadamente 65 profesores y casi 700 alumnos matriculados.

Una de las características principales del alumnado es su heterogeneidad, con muy diversos intereses y grados de competencia curricular. En general, en las clases de ESO, conviven alumnos/as con necesidades específicas de apoyo educativo, alumnos/as que no han alcanzado los objetivos del nivel anterior y promocionan con materias pendientes, o alumnado desmotivado obligado a permanecer en el Instituto, junto con alumnos y alumnas que sí que muestran interés y tienen capacidad para cursar sus estudios con éxito.

2. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO Y MATERIAS ASIGNADAS

NOMBRE Y APELLIDOS	CURSOS EN LOS QUE IMPARTE CLASES	MATERIA QUE IMPARTE
Mónica González Morcillo **(Jefa de Departamento)**	**1º de E.S.O** **3º de E.S.O** **BACHILLERATO**	**- PAPV 1º ESO: 1ºCD** **- EPVA 3º ESO: 3º A- 1ºDIVER, 3ºB-1ºDIVER, 3º C, 3ºD** **- Dibujo Técnico I: 1º Bachillerato B** **- Dibujo Técnico II: 2º Bachillerato B**
Ana Cristina Sánchez López	**1º de E.S.O** **2º de E.S.O** **4º de E.S.O**	**- PAPV 1º ESO: 1º AB, 1º DE** **- EPVA: 4º ABCD** **- EPVA 2ºA, 2ºB, 2ºC, 2ºD, 2ºE**

REUNIONES DE DEPARTAMENTO

Los componentes del Departamento realizarán una reunión semanal, de la que la Jefa de Departamento tomará nota en las Actas de reunión de Departamento, donde se reflejarán los asuntos tratados:

1. Seguimiento de las Programaciones específicas, críticas y reajustes.
2. Mantenimiento del Aula, material didáctico y práctico, etc.
3. Preparación de pruebas conjuntas.
4. Preparación de actividades de Recuperación.
5. Preparación de actividades Complementarias y/o Extraescolares.
6. Valoración de los resultados de evaluación.

La reunión del Departamento en este curso académico tendrá lugar los viernes de 10:20h – 11:15h.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivos generales de etapa en ESO

Partiendo de los principios y fines que los artículos 1 y 2 de la LOE-LOMLOE preceptúan, los objetivos de la ESO se concretan en el artículo 23 de este cuerpo normativo.

Asimismo, en los artículos 7 del Real Decreto 217/2022 y del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha. Dichos objetivos serían:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

l) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el tiempo y en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.

m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados o destacadas.

3.2. Objetivos generales de etapa en Bachillerato

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Ejercer la ciudadanía democrática desde una perspectiva global y adquirir una conciencia cívica responsable,
inspirada por los valores de la Constitución Española y por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad
en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa,
responsable y autónoma, desarrollar su espíritu crítico, además de prever, detectar y resolver pacíficamente los
conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente
las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en cualquier
momento y lugar, particularmente en Castilla-La Mancha, impulsando la igualdad real y la no discriminación por
razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación
sexual o identidad de género, además de por cualquier otra condición o circunstancia, tanto personal como social.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar la lengua castellana tanto en su expresión oral como escrita.

f) Expresarse, con fluidez y corrección, en una o más lenguas extranjeras, aproximándose, al menos en una de ellas, a un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas, como mínimo.

g) Utilizar, con solvencia y responsabilidad, las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, respetando y valorando específicamente, los aspectos básicos de la cultura y la historia, con especial atención a los de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales, además de dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar, de forma crítica, la contribución de la ciencia y la tecnología al cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente. k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellano-manchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social, afianzando los hábitos propios de las actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

o) Conocer los límites de los recursos naturales del planeta y los medios disponibles para procurar su preservación,
durante el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adoptando
tanto los hábitos de conducta como los conocimientos propios de una economía circular.

4. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO

Las competencias clave son desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

a) Competencia en comunicación lingüística

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

b) Competencia plurilingüe

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática

c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

d) Competencia digital

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

f) Competencia ciudadana

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

g) Competencia emprendedora

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando

la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

La transversalidad es una condición inherente al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única área, ámbito o materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas áreas, ámbitos o materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

DESCRIPTORES

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes.

Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada área, ámbito o materia. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

A continuación se detallan los descriptores vinculados a cada competencia:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP).

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y

tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Competencia digital (CD).

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia ciudadana (CC).

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

Competencia emprendedora (CE).

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del

patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento

4.1. Contribución a la consecución de las Competencias Clave

La contribución a la consecución de las Competencias Clave de las distintas asignaturas que imparte el departamento se detallan en las tablas de la página 37 a la 59.

5. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

5.1 Saberes básicos

5.1.1. Saberes básicos en Proyectos de Artes Plásticas y Visuales

Proyectos de Artes Plásticas y Visuales permite asentar los saberes adquiridos tras haber cursado las materias artísticas de la etapa educativa previa, Educación Primaria, ya que tiene un carácter integrador, basado en una metodología activa y práctica, suponiendo, además, un avance, debido a su enfoque interdisciplinar y proyectual, que propone una enseñanza contextualizada en un entorno concreto y relacionada con otras materias o proyectos del centro. En este sentido, la creación artística no es el resultado final de un proyecto, sino el vehículo para adquirir los aprendizajes y competencias del nivel, junto con estrategias que permitirán desarrollar también conexiones con los saberes de otras materias.

Los saberes básicos de esta materia se organizan en torno a cuatro bloques, que son los siguientes:

El primer bloque: El proceso creativo. Este bloque hace referencia a todas las fases de realización de un ejercicio o proyecto creativo, destacando la importancia de buscar y crear estrategias creativas adecuadas a un objetivo y espacios

concretos. Este proceso creativo será desarrollado a lo largo de todo el curso escolar en las diferentes propuestas didácticas.

El segundo: El arte para entender el mundo. Conocer las finalidades, características contextuales, aspectos técnicos y expresivos de las creaciones artísticas nos permite entender mejor la sociedad en la que vivimos, así como su evolución desde las primeras representaciones plásticas. Como creaciones artísticas entendemos cualquier manifestación creativa, tanto plástica, como audiovisual, publicitaria, de diseño o de arquitectura, entre otras, procedentes de diferentes culturas, prestando especial atención al conocimiento y desarrollo de los movimientos culturales más cercanos.

El tercero: Experimentación con técnicas artísticas. Este bloque desarrolla las técnicas y medios grafico-plásticos, junto con los audiovisuales, propios de otros lenguajes artísticos, que puedan encajar en el proceso de un proyecto interdisciplinar artístico. Se recomienda realizar ejercicios básicos de experimentación con las diferentes técnicas, con el objetivo de conocer sus cualidades expresivas y poder aplicarlas en propuestas más complejas, bien de forma individual o en grupo.

El cuarto: La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo. Con este bloque se pretende relacionar los contenidos propios de la materia con otras disciplinas, como pueden ser las científicas, las relacionadas con la ecología o las humanidades, además de llevar a cabo proyectos interdisciplinares en el entorno del centro. A través de los saberes de este bloque, se promoverá la implicación y participación activa en propuestas de la comunidad educativa relacionadas con los proyectos que cada centro tenga establecidos.

A. El proceso creativo

- Fases del proceso creativo.
- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
- Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.

B. El arte para entender el mundo

- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
- Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.
- El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.

C. Experimentación con técnicas artísticas.

- Técnicas y medios gráfico-plásticas.
- Técnicas y medios audiovisuales.
- Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.

D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo

- Arte y ciencia.
- Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
- Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
- El proyecto artístico interdisciplinar.

5.1.2. Saberes básicos en Educación Plástica y Visual

Los saberes básicos de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título
«Patrimonio artístico y cultural» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. Por último, el bloque «Imagen y comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

A. Patrimonio artístico y cultural.

– Los géneros artísticos.
– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
– Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

– El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
– La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
– Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el Diseño.

– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas
secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y el diseño, sus características funcionales y expresivas.
– Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los Sistemas de representación.
– El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en Diseño

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

– El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
– La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.
– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes
características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
– Edición digital de la imagen fija y en movimiento.
– Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas,
de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

5.1.3. Saberes básicos en Expresión Plástica

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y
«Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.

5.1.4. Saberes básicos en Dibujo Técnico I

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

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas.

A. Fundamentos geométricos.

− Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.

− Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

− Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

− Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.

− Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.

− Tangencias básicas. Curvas técnicas.

− Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva.

− Fundamentos de la geometría proyectiva.

− Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.

− Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.

− Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

− Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

− Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

− Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

− Formatos. Doblado de planos.

− Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

− Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD.

− Aplicaciones vectoriales 2D-3D.

− Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

AÑO XLI Núm. 134 14 de julio de 2022 24832

− Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

− Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

5.1.5. Saberes básicos en Dibujo Técnico II

A. Fundamentos geométricos.

− La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.

− Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.

− Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

− Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

B. Geometría proyectiva.

− Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.

- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

5.2 Competencias específicas.

5.2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS (1º DE ESO)

1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.

El proceso en una creación artística es, realmente, el aprendizaje significativo que el alumnado va a obtener. Creando, de forma individual o en grupo, y comprendiendo la necesidad de seguir las fases del proceso creativo en un proyecto, potenciaremos el pensamiento crítico, además de valores como la participación, el respeto y valoración de otras propuestas y opiniones. Analizar el proceso supone incidir en la importancia de secuenciar correctamente el método de trabajo y restársela al resultado final. La necesidad de buscar alternativas para la resolución de problemas y consensuarlas en un trabajo en grupo, promueve un pensamiento más flexible y diverso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4,

2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por

las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.

Comprender la importancia de las manifestaciones artísticas a lo largo de la historia, así como el contexto social y cultural donde se han producido, proporciona un conocimiento integral del ser humano y su necesidad de expresión y representación. El análisis de obras artísticas, su interpretación técnica y comunicativa, nos permite aprender a desarrollar una mejor comprensión del mundo que nos rodea y de las características propias de las distintas culturas; mediante estas acciones se potenciará también el respeto al patrimonio artístico y la motivación por participar en eventos culturas cercanos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2

3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.

Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. Conseguir que cada alumno se sienta identificado con una técnica concreta, además de encontrarse cómodo en su lenguaje específico, nos permite, por un lado, potenciar su seguridad y ofrecerle, por otro, una forma de canalizar y mostrar sus ideas y planteamientos, de forma creativa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4

4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.

La capacidad de expresión en la elaboración de creaciones artísticas es un objetivo fundamental en el momento actual, un tiempo en el que conocer qué sucede a nuestro alrededor y poder canalizar emociones y sentimientos al respecto, da a lugar

a un aprendizaje trascendental y gratificante. La participación activa en proyectos interdisciplinares, individuales y colectivos, fortalece el pensamiento crítico y la inteligencia emocional.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.

5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.

La participación en proyectos interdisciplinares potencia, en un centro educativo, el sentido de comunidad y el interés por el logro de objetivos comunes. En una sociedad cada vez más individualizada, compartir intereses, ideas, proyectos y opiniones supone todo un aprendizaje que fortalecerá los vínculos interpersonales, las habilidades sociales y el sentido social. El arte, una vez más, es un nexo de unión entre diferentes lenguajes y materias. Potenciar los momentos comunes de debate e intercambio de ideas y propuestas, respecto a un planteamiento interdisciplinar, favorece la madurez del alumnado y mejora su forma de relacionarse e integrarse con el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2

5.2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EDUCACION PLASTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL (2º y 3º ESO)

Competencias específicas.

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes

artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a

los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

Para que el alumnado entienda las producciones artísticas y digitales de la actualidad y se inicie en la realización de producciones propias, puede promoverse la aproximación al conocimiento de distintos saberes, entre los que se pueden incluir: el lenguaje técnico matemático propio de la geometría, la evolución de internet como soporte artístico y comunicativo, la cinematografía, los instrumentos ópticos y/u otros que se consideren necesarios.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC3, CCEC2.

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la *performance*. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

5.2.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4º DE ESO)

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración critica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas grafico-plásticas como audiovisuales.
Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).
La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.
La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios
de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.
Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género trasmitidos a través del arte.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales.
Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.
Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario

previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la
espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.
En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Como en el caso de las técnicas grafico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar
la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de

videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.
Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas
e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.
Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

5.2.4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DIBUJO TÉCNICO (1º Y 2º DE BACHILLERATO)

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 y CCEC2.

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas.

Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.

5.3 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de evaluación se detallan en los apartados correspondientes a cada una de las materias, se podrán consultar las tablas en las que se muestra la relación directa entre saberes básicos, descriptores operativos, competencias especificas y criterios de evaluación.

Instrumentos de evaluación utilizados para valorar cada criterio.

A. Técnicas de observación:

A1 Registro anecdótico A2 Listas de control A3 Escalas de observación A4 Diarios de clase

B . Revisión de tareas del alumno B1 Análisis del cuaderno de clase B2 Análisis de producciones

C. Pruebas específicas C1 pruebas de composición C2 pruebas objetivas

D . Entrevistas

E . Autoevaluación

SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA DE PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

Competencias específicas	VALOR COMPETENCIA	Descriptores del perfil de salida	Criterios de evaluación	PESO ASIGNADO	Instrumentos de evaluación	Saberes Básicos
Competencia específica 1: Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	20%	CCL1 CP1 STEM3 CD3 CPSAA5 CE3 CCEC4	1.1. Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	33,3 %	**A4 C1 B**	**A. El proceso creativo.** - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.
			1.2. Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	33,3 %		
			1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	33,3 %		
Competencia específica 2: Valorar y analizar	20%	CCL3 CD1 CD2	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes	50%	**A4 C1**	**B. El arte para entender el mundo**

manifestaciones						
artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.		CCEC1 CCEC2	visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.		**B**	- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. - Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. - El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.
			2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades	50%		
Competencia específica 3: Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.	20%	CP1, STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 CD2 CCEC3 CCEC4	3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.	33,3 %	**A4 C1 B**	**C. Experimentación con técnicas artísticas.** - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.
			3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	33,3 %		
			3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	33,3 %		
Competencia 4: Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma	20%	CCL1	4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas,	50%	**A4 C1 B**	**D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo**

individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.		CCL5 CP1 CC1 CD3 CCEC3 CCEC4	sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.			- Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto artístico interdisciplinar.
			4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	50%		
Competencia 5: Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.	20%	CCL1 CCL5 CP1 STEM3 CD3 CPSAA3 CC1 CE1 CE2	5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	50%	**A4 C1 B**	
			5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	50%		

SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL DE 2º DE ESO						
Competencias específicas	**VALOR COMPETENCIA**	**Descriptores del perfil de salida**	**Criterios de evaluación**	**Peso relativo**	**Instrumentos de evaluación**	**Saberes Básicos**
Competencia específica 1: Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación	12,5 %	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	50%	**A4 C1 B**	**- A. Patrimonio artístico y cultural.** - Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
			1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	50%		

				50%	**A4 C1 B**	
Competencia específica 2: Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	12,5 %	CCL1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural	50%		
			2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales	50%		
Competencia específica 3: Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de	12,5 %	CCL1 CCL2 CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	50%	**A4 C1 B**	**B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. la expresión gráfica** • El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.

la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.			3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta	50%		• Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. • Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
Competencia específica 6: Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social	12,5 %	CCL2 CD1 CPSAA3 CC1 CCEC3.	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	50%	**A4 C1 B**	
			6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	50%		
Competencia específica 4: Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas	12,5 %	CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3 CC3 CCEC2	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	50%	**A4 C1**	**C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.** • El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. • Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. • Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. • Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en
			4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	50%		

Competencia específica 5: Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	12,5 %	CCL2 CD3 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica	50%	**A4 C1 B**	diseño y sus características funcionales y expresivas. • El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.
			5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	50%	**A4 C1 B**	
Competencia específica 7: Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	12,5 %	CCL2 CCL3 STEM3 CD1 CD2 CD5 CC1 CC3 CCEC4	. 7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	100 %	**A4 C1 B**	**D. Imagen y Comunicación Visual y Audiovisual** • El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones • Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic. • Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales

Competencia específica 8: Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. .	12,5 %	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5 CE3 CCEC4.	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	33,3 %	**A4 C1 B**	de aprendizaje.
			8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	33,3 %		
			8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	33,3 %		

SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL DE 3º DE ESO						
Competencias específicas	**VALOR COMPETENCIA**	**Descriptores del perfil de salida**	**Criterios de evaluación**	**Instrumentos de evaluación**	**PESO ASIGNADO**	**Saberes Básicos**
Competencia específica 1: Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación	12,5%	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	**A4 C1 B**	50%	**- A. Patrimonio artístico y cultural.** - Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
			1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	**A4 C1 B**	50%	
Competencia específica 2: Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las	12,5%		2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	**A4 C1 B**	50%	

opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.		CCL1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	**A4 C1 B**	50%	
			2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales	**A4 C1 B**	50%	
Competencia específica 3: Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	12,5%	CCL1 CCL2 CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	**A4 C1 B**	50%	**B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. la expresión gráfica** • Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. • La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. • La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. • Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo
			3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta	**A4 C1 B**	50%	
Competencia específica 6: Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades,	12,5%	CCL2 CD1 CPSAA3 CC1 CCEC3.	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	**A4 C1 B**	50%	

para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social						
			6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	**A4 C1 B**	50%	
Competencia específica 4: Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas	12,5%	CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3 CC3	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	**A4 C1**	50%	**C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.**
			4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	**A4 C1 B**	50%	• El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. • Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. • Geometría Plana. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño. • Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el diseño y sus características funcionales y expresivas. • Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los Sistemas de representación.
Competencia específica 5: Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los	12,5%	CCL2 CD3 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica	**A4 C1 B**	50%	

sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.			5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	**A4 C1 B**	50%	
Competencia específica 7: Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	12,5%	CCL2 CCL3 STEM3 CD1 CD2 CD5 CC1 CC3 CCEC4	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	**A4 C1 B**	100%	**D. Imagen y Comunicación Visual y Audiovisual** • Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. • La imagen a través de los medios de comunicación y las Redes Sociales • Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía, el cine, la animación, nuevos formatos digitales. • Edición Digital de la Imagen fija y en movimiento
Competencia específica 8: Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. .	12,5%	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA3 CPSAA5 CE3 CCEC4..	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	**A4 C1 B**	33,3 %	
			8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	**A4 C1 B**	33,3 %	
			8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de		33,3	

			producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	**A4 C1 B**	%	

SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO						
Competencias específicas	**VALOR COMPETENCIA**	**Descriptores del perfil de salida**	**Criterios de evaluación**	**Peso relativo**	**Instrumentos de evaluación**	**Saberes Básicos**
Competencia específica 1: Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar	22,2%	CCL2 CCL3 CP3 CD1 CD2 CPSAA3 CC1 CCEC1 CCEC2	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	50%	**A4 C1 B**	**- A. Técnicas gráfico-plásticas.** - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. - Técnicas mixtas y alternativas de las

el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.			1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	50%		vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. - Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. - Grafiti y pintura mural. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
Competencia específica 2: Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	22,2%	CD2 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC3 CCEC4	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural	50%	**A4 C1 B**	
			2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	50%		
Competencia específica 3: Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus	22,2%	CD2 CD3 CD5 CPSAA1 CPSAA3 CCEC3 CCEC4	3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	50%	**A4 C1 B**	**B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.** - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.			3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	50%		- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). - Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. - Técnicas básicas de animación. - Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.
Competencia específica 4: Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	22,2%	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CE1 CE3 CCEC3 CCEC4	4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	33,3 %	**A4 C1 B**	
			4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	33,3 %		

			4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	33,3 %		

SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I EN 1º BACHILLERATO.						
Competencias específicas	**VALOR COMPETENCIA**	**Descriptores del perfil de salida**	**Criterios de evaluación**	**Instrumentos de evaluación**	**PESO ASIGNADO**	**Saberes Básicos**
Competencia específica 1: Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	% 3	CCL1 CCL2 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CEC1 CEC2	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico	**A4 C2 B**	3,3 %	**A. Fundamentos geométricos** Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

Competencia específica 2: Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	32%	CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA5 CE2	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	**A4 C2 B**	25%	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
			2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	**A4 C2 B**	25%	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
			2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	**A4 C2 B**	50%	Tangencias básicas. Curvas técnicas. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
Competencia específica 3: Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	56%	STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CE2 CE3	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	**A4 C2 B**	35,71%	**B. Geometría proyectiva** Fundamentos de la geometría proyectiva. Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométricas y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción.
			3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.		4,76%	
			3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus		45,24%	

			fundamentos.			Elementos básicos: punto, recta, plano.
			3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica		9,52 %	

						Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua
			3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. .	**A4 C2 B**	4,76 %	
Competencia específica 4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles	4%	CCL2 STEM1 STEM3 STEM4 CD2 CPSAA1.1 CPSAA3.2 CPSAA5 CE3.	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	**A4 C2 B**	50%	**C. Normalización y documentación gráfica de proyectos** Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. Formatos. Doblado de planos. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
			4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.		50%	
Competencia específica 5: Investigar, experimentar y representar digitalmente	5%	STEM2 STEM3 STEM4 CD1	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las	**A4 C2 B**	50%	**D. Sistemas CAD**

elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. .		CD2 CD3 CE3 CEC4	herramientas que aportan y las técnicas asociadas.			Aplicaciones vectoriales 2D-3D. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas**.**
			5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	**A4 C2 B**	50%	

SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I EN 2º BACHILLERATO.						
Competencias específicas	**VALOR COMPETENCIA**	**Descriptores del perfil de salida**	**Criterios de evaluación**	**PESO ASIGNADO**	**Instrumentos de evaluación**	**Saberes Básicos**
Competencia específica 1: Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	3%	CCL1 CCL2 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CEC1 CEC2	1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	100 %	**A4 C2 B**	**A. Fundamentos geométricos** − La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. − Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la

						resolución de problemas en los sistemas de representación. − Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. − Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.
Competencia específica 2: Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	24%	CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA11 CPSAA5 CE2	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	33,3 %	**A4 C2 B**	
			2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	33,3 %		
			2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	33,3 %		
Competencia específica 3: Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	70%	STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CE2 CE3	3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	52,86%	**A4 C2 B**	**B. Geometría proyectiva** − Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. − Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. − Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas
			3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	17,14%		
			3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	25,71%		

						sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. − Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.
			3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	1,43 %		
			3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	2,86 %		
Competencia específica 4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles	2%	CCL2 STEM1 STEM3 STEM4 CD2 CPSAA1.1 CPSAA3.2 CPSAA5 CE3.	4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	100 %	**A4 C2 B**	**C. Normalización y documentación gráfica de proyectos**
						− Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. − Diseño, ecología y sostenibilidad. − Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. − Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
Competencia específica 5: Investigar, experimentar y representar digitalmente	1%	STEM2 STEM3 STEM4 CD1	5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y	100 %	**A4**	**D. Sistemas CAD**

elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. .		CD2 CD3 CE3 CEC4	construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.		**C2 B**	− Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

5.4. Organización de los saberes básicos en Unidades Didácticas.

Secuenciación y temporalización.

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES		
TRIMESTRE	**SABERES BÁSICOS**	**UNIDADES DIDÁCTICAS**
PRIMER TRIMESTRE	**A. El proceso creativo** **B. El arte para entender el mundo** **C. Experimentación con técnicas artísticas.** **D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo**	- Méjico - Prehistoria - Mundo antiguo
SEGUNDO TRIMESTRE	**A. El proceso creativo** **C. Experimentación con técnicas artísticas.** **B. El arte para entender el mundo** **D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo**	- Roma - Edad Media - Renacimiento
TERCER TRIMESTRE	**A. El proceso creativo** **C. Experimentación con técnicas artísticas.** **D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo**	- Siglo XX - Vanguardias - Siglo XXI

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO		
TRIMESTRE	**SABERES BÁSICOS**	**UNIDADES DIDÁCTICAS**
PRIMER TRIMESTRE	**A Patrimonio artístico y cultural.** **C Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.**	- Primeros trazos - Geometría. Los polígonos - Representación en dos dimensiones
SEGUNDO TRIMESTRE	**A Patrimonio artístico y cultural.** **B Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica**	- El lenguaje visual - La expresividad - El color
TERCER TRIMESTRE	**A Patrimonio artístico y cultural.** **D Imagen y comunicación visual y audiovisual.**	- La imagen - La comunicación audiovisual - Creación de imágenes en movimiento

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO		
TRIMESTRE	**SABERES BÁSICOS**	**UNIDADES DIDÁCTICAS**
PRIMER TRIMESTRE	**A- Patrimonio artístico y cultural.** **C- Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.**	- Reproducir y transformar - Geometría y diseño. - Representación de las tres dimensiones
SEGUNDO TRIMESTRE	**A. Patrimonio artístico y cultural.** **B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica**	- El lenguaje visual - La composición - Espacio y volumen
TERCER TRIMESTRE	**A. Patrimonio artístico y cultural.** **D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.**	- Diseñar para persuadir - Fotografía, cine y animación - Creación digital

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO		
TRIMESTRE	**SABERES BÁSICOS**	**UNIDADES DIDÁCTICAS**
PRIMER TRIMESTRE	**A Técnicas gráfico-plásticas.** **B Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.**	- Trazados - Entorno - Urbano
SEGUNDO TRIMESTRE	**A Técnicas gráfico-plásticas.** **B Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.**	- Moda y consumo - Videoarte - La publicidad
TERCER TRIMESTRE	**A Técnicas gráfico-plásticas.** **B Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia**	- Fotografía y naturaleza - Fotomontajes - Cine y acción

DIBUJO TÉCNICO I		
TRIMESTRE	**SABERES BÁSICOS**	**UNIDADES DIDÁCTICAS**
PRIMER TRIMESTRE	**A Fundamentos Geométricos** **B Geometría proyectiva** **C. Documentación gráfica de proyectos**	- Trazados básicos. Triángulos cuadriláteros y polígonos - Trazado de tangencias. - Curvas técnicas y cónicas - Sistema axonométrico ortogonal/normalización
SEGUNDO TRIMESTRE	**A Fundamentos Geométricos** **B Geometría proyectiva**	- Proporcionalidad, semejanza y transformaciones geométricas. - Sistema diédrico I - Sistema diédrico II - Sistema axonométrico oblicuo
TERCER TRIMESTRE	**B Geometría proyectiva** **D. Sistemas CAD**	- Perspectiva cónica - CAD - Sistema axonométrico/planos acotados

DIBUJO TÉCNICO II		
TRIMESTRE	**SABERES BÁSICOS**	**UNIDADES DIDÁCTICAS**
PRIMER TRIMESTRE	**A Fundamentos Geométricos** **B Geometría proyectiva** **C Documentación gráfica de proyectos**	- Tangencias - Curvas cónicas - Homología y afinidad - Sistema axonométrico ortogonal
SEGUNDO TRIMESTRE	**B Geometría proyectiva** **C Documentación gráfica de proyectos**	- Sistema diédrico I - Sistema diédrico II - Sistema axonométrico oblicuo
TERCER TRIMESTRE	**B Geometría proyectiva** **D. Sistemas CAD**	- Sistema diédrico III - Sistema diédrico: poliedros - Perspectiva cónica- planos acotados - CAD

6. METODOLOGÍA

El aprendizaje es un proceso de construcción social del conocimiento en el que intervienen de forma directa los alumnos, los profesores y las propias familias. En este proceso cobra valor especial el grupo de clase, ya que es el marco social de convivencia necesario para el desarrollo cognitivo y emocional de los alumnos.

Pero esta construcción del aprendizaje debe llevarse a cabo de forma “significativa”. Para ello los nuevos aprendizajes deben relacionarse significativamente con aquello que el alumno ya conoce y sus experiencias previas. El aprendizaje significativo se produce cuando el alumno relaciona de forma no arbitraria la nueva formación con aquella que ya posee. Si por el contrario, las relaciones entre lo nuevo y lo ya aprendido son arbitrarias o no significativas, se producirá un aprendizaje memorístico repetitivo, que difícilmente se integrará en la estructura cognitiva previa del alumno.

Siempre que los aprendizajes sean significativos, estaremos en condiciones de asegurar aprendizajes funcionales; es decir, garantizaremos la posibilidad de utilizar lo aprendido en las circunstancias habituales de la vida real del alumno, mejorando su comprensión sobre esa realidad, y aumentando su motivación para aprender.

Algunas consideraciones generales a tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

Aplicación de una metodología activa y participativa que tenga como fin último promover en el alumno su desarrollo y autonomía personal: debates, trabajos en grupo, etc.

El profesor actúa como mediador entre los conocimientos previos y los nuevos estableciendo estrategias para que el alumno “aprenda a aprender”.

Desarrollo de estrategias en las que los alumnos se sitúen como protagonistas del proceso de enseñanza, buscando centros de interés, experiencias personales y la utilización de materiales y recursos didácticos adecuados.

De lo anterior se deriva la necesidad de diseñar actividades diferenciadas y adaptadas a la diversidad del alumnado. Cada vez observamos como aumenta la heterogeneidad de los alumnos, tanto en lo que se refiere a las capacidades, ritmos de aprendizaje, motivaciones, situaciones sociales así como culturales, esto apoya la idea de atención a la diversidad.

Fomento de la autoestima en los alumnos a lo largo del proceso de aprendizaje, así como la potenciación del trabajo autónomo e individual.

Se estimulará la observación y el esfuerzo personal, así como el espíritu crítico y el trabajo solidario en equipo utilizando estrategias de cooperación y ayuda que impliquen al conjunto del alumnado (debates y puestas en común).

Se realizarán diferentes tipos de técnicas de trabajo: explicaciones y exposiciones orales tanto del profesor como de los alumnos, pequeños trabajos de investigación, estudios del entorno, búsqueda y tratamiento de la información utilizando las nuevas Tecnologías de Información y la Comunicación, encuestas, comentarios de imágenes y textos...

También se tendrá en cuenta la forma de agrupamiento de los alumnos, siendo de carácter flexible, en función de la actividad a desarrollar, centros de interés o diversidad de los mismos: individual, pequeño y gran grupo.

La educación entendida como proceso de comunicación. La interacción en el aula debe convertirse en el motor del aprendizaje.

La investigación, como principio metodológico general, debe adoptar procedimientos y formulaciones que contribuyan a la consolidación del pensamiento abstracto.

Es importante insistir en el desarrollo de las capacidades generales así como el de las competencias básicas por medio del trabajo en el aula y el favorecimiento de la interdisciplinariedad.

La motivación, fundamental para el aprendizaje y se consigue cuando se potencian aplicaciones de lo aprendido a la vida real, es decir, los aprendizajes deben tener sentido para los alumnos.

La realización de una reflexión personal sobre lo que se ha trabajado en el aula, y la elaboración de conclusiones favorece el análisis y la apreciación de lo aprendido, así como una actitud crítica.

6.1- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

La materia del Proyectos de Artes Plásticas y Visuales proporciona al alumnado la oportunidad
de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, para así, ser
capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias, especialmente las relacionadas con sus inquietudes y entorno más cercano. Dentro de un planteamiento global y
transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares, a partir de distintas propuestas (STEAM, SHAPE...),
complementando y reforzando también los contenidos de las materias del mismo nivel, para obtener un aprendizaje global y significativo. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se
propone una metodología dinámica y activa, basada en proyectos, que fomentará la participación
de la comunidad educativa y el que los alumnos y alumnas planifiquen y generen creaciones con
diferentes medios.

El taller presenta una planificación flexible y dinámica de los contenidos para su aplicación en proyectos, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos. Esta materia favorece el trabajo interdisciplinar, partiendo de una coordinación entre distintas asignaturas.

Es labor del docente despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea.

El currículo de esta materia debe adaptarse a las distintas capacidades de los alumnos y alumnas, a sus diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr aprendizajes significativos. El alumnado llevará a la práctica lo aprendido mediante experiencias y actividades que le permitan potenciar su autonomía y sus habilidades sociales dentro de un grupo de trabajo, al mismo tiempo que desarrolla una mirada crítica hacia sus propias creaciones. La base metodológica de la propia materia requiere que el alumno trabaje en el aula de Plástica, tanto individualmente como en equipo, que participe de su aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros, que asuma las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso; que practique la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado tiene hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artísticas, promoviendo un

uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

6.2- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN E.P.V.A.

La labor principal del docente especialista en la materia de Educación plástica visual y audiovisual es encauzar, orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión. La emoción del descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística, la meta es la formación de un alumnado más sensible y consciente, y el proceso que nos lleva a alcanzar ese objetivo.

Los contenidos de la materia, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible, sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que son vinculables al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se recomienda, por lo tanto, una programación de actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

6.3- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Se plantea una metodología activa y participativa. La materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, la asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.
Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

6.4- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN DIBUJO TÉCNICO

El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y/o representación. Por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales sobre tablero y la utilización de aplicaciones informáticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

Se ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende.

Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

El uso de las nuevas tecnologías de la información en esta materia se trabajará tanto en el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como para la investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. Se recomienda el uso de las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el Bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores en el aula o disponer de un aula informática durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia.

RECURSOS METODOLÓGICOS EN E.P.V.A. Y PROYECTOS

A. RECURSOS DEL CENTRO:

- Espacios: Aulas específicas de dibujo, con iluminación natural y artificial.
- Mobiliario: Mesas de dibujo, banquetas, armarios y vitrinas.
- Material: Pantalla de proyección, regla, escuadra, cartabón y compás para pizarra, diversas plantillas para trazados geométricos y juegos de figuras geométricas. Tórculos y material de grabado.

B. RECURSOS DEL ALUMNO: Los alumnos/as deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

- Lapiceros de Grafitos H, HB y B
- Gomas
- Tijeras
- Juego de reglas
- Pegamento.
- Lapiceros de colores (pueden ser acuarelables)
- Rotuladores de color.
- Cartulinas y A4 de color.

- Témperas: colores primarios, blanco y negro.
- Pinceles para acuarela (nº, 10 y 12 mínimo)
- Láminas de dibujo: formatos DIN. A4 y A3 Folios blancos
- Cola blanca
- USB
- Teléfono móvil.

C. RECURSOS IMPRESOS:

- Bibliografía sobre la asignatura.
- Fotocopias/fichas entregas por el profesor para diversas actividades

D. RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS.

- Equipos informáticos con conexión a Internet.
- Distintos Software y aplicaciones de organización y tratamiento de imágenes.
- Pantalla de proyección
- Aula virtual de EducamosCLM (incluyendo todo el material, tareas, foros, cuestionarios, etc. que se comparta en las mismas)
- Herramientas online como Office 365, Canva, Genially, etc
- Vídeos online, películas
- Páginas web especializadas en el tema

E.- OTROS.- Usar el espacio colindante para la realización de actividades, visitas a Salas de Exposiciones, Parques cercanos, etc.

RECURSOS METODOLÓGICOS EN DIBUJO TÉCNICO

A. RECURSOS DEL CENTRO:

- Espacios: Aula específica de dibujo, con iluminación natural y artificial.
- Mobiliario: Mesas de dibujo, banquetas, armarios y vitrinas.
- Material: Regla, escuadra, cartabón y compás para pizarra, diversas plantillas para trazados geométricos, escalímetros, y juegos de figuras geométricas.

B. RECURSOS DEL ALUMNO:-Los alumnos/as, que ya no cursan enseñanza obligatoria, deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

- Portaminas 0,5 y 0,7mm
- Minas H y HB
- Gomas.
- Rotuladores calibrados de color o negros.
- Juego de reglas
- Compás.
- Láminas de dibujo: formatos DIN. A4 y A3 Folios blancos
- USB

C. RECURSOS IMPRESOS:

- Bibliografía sobre la asignatura. En el aula en la que se imparte esta materia existe una pequeña biblioteca de Dibujo Técnico. Estos libros servirán de apoyo a las explicaciones del profesor y podrán ser consultados por los alumnos.
- Se recomendará un libro de texto que les sirva de guía y de complemento a las explicaciones de clase. Dibujo técnico I y II de Editorial SM o DONOSTIARRA.

- Fotocopias/fichas entregas por el profesor para diversas actividades

D. RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS:

- Equipos informáticos con conexión a Internet.
- Pantalla de proyección que se utilizará como recurso didáctico. Ayudará a que el alumno perciba la relación entre la geometría, el arte, el diseño y la técnica. También ayudará para mostrar trazados complejos.

7. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

La inclusión Educativa tiene como finalidad crear un entorno educativo que, teniendo en cuenta la diversidad de las personas y la complejidad social, ofrezca expectativas de éxito a todo el alumnado del centro en el marco de una educación inclusiva.

La observación diaria del alumnado, junto con las reuniones del equipo docente y las juntas de evaluación, servirán para la identificación de barreras de aprendizaje, y para establecer los procedimientos de la intervención y la adopción de las medidas de inclusión educativa, que permitan el desarrollo integral de las capacidades de todo el alumnado del centro.

Las medidas de inclusión serán desarrolladas por el equipo docente y los profesionales educativos que correspondan, con el asesoramiento y colaboración del Departamento de Orientación y la coordinación del Equipo Directivo.

Normativa relacionada:

- Decreto 92/2022, de 16 de agosto, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- 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.
- Resolución de 26/01/2019, de la Dirección General de Programas, Atención a la Diversidad y Formación Profesional, por la que se regula la escolarización del alumnado que requiere medidas individualizadas y extraordinarias de inclusión educativa.

La **inclusión educativa** es el conjunto de **actuaciones y medidas educativas** dirigidas a **identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación** de todo el alumnado y favorecer el progreso educativo de todos y todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales.

La inclusión educativa abarca a la totalidad del alumnado y se sustenta en los **principios de normalización, participación, inclusión, compensación educativa, equidad e igualdad de oportunidades** que permita el desarrollo de las potencialidades, capacidades y competencias de todo el alumnado.

Constituyen el continuo de medidas de respuesta a la diversidad del alumnado las medidas promovidas por la administración educativa, las medidas de inclusión educativa a nivel de centro y a **nivel de aula, las medidas individualizadas y las medidas extraordinarias** de inclusión educativa.

En nuestra programación didáctica contemplamos las siguientes medidas educativas inclusivas para superar las barreras de aprendizaje y participación de todo que lo requiera:

- Medidas inclusivas de aula:
  A nivel de aula se podrán aplicar las siguientes medidas de inclusión educativa:
  - Estrategias para favorecer el aprendizaje a interactivo: **trabajo cooperativo**, **trabajo por tareas o proyectos**, **grupos interactivos**, y/o **tutoría entre iguales**.
  - Estrategias organizativas que favorecen el aprendizaje, como la utilización de **bancos de actividades graduadas** y el uso de **apoyos visuales**.
  - El **refuerzo de contenidos** curriculares dentro del aula ordinaria.
  - La **tutoría individualizada**, dirigida a favorecer la madurez personal y social del alumnado, así como favorecer su adaptación y participación en el proceso educativo.
  - Adaptaciones de acceso al currículo y la participación que se pudieran detectar, **eliminando** las **barreras de movilidad, comunicación** y **comprensión**.

- Medidas inclusivas individualizadas:
  Se podrán aplicar las siguientes medidas individualizadas de inclusión educativa:
  - **Adaptaciones de acceso** que supongan modificación o provisión de recursos especiales, materiales o tecnológicos de comunicación, comprensión y/o movilidad.
  - **Adaptaciones de carácter metodológico** en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en la metodología didáctica, así como en los procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación ajustados a las características y necesidades del alumnado de forma que garanticen el principio de accesibilidad universal.
  - **Adaptaciones curriculares de profundización y ampliación** para el alumnado con altas capacidades.
  - **Programas específicos de intervención** desarrollados por el **profesorado de apoyo educativo**, para prevenir dificultades y favorecer el desarrollo de capacidades del ACNEAE.

- Medidas inclusivas extraordinarias:
  - **Adaptaciones curriculares significativas**, para el alumnado que lo precise y así lo contemple en su **Dictamen de Escolarización**.

Acorde al Decreto 85/2018 y la Resolución del 26 de enero del 2019, todo el alumnado que precise de medidas individualizadas y extraordinarias deberá llevar un plan de trabajo

según el modelo Anexo VII. El plan de trabajo será elaborado y desarrollo por el Equipo Docente del alumno/a, con el asesoramiento del D.O., y será coordinado por el tutor/a.

- Alumnado que repite curso:

La permanencia en el mismo curso se planificará de manera que las condiciones curriculares se adapten a las necesidades del alumnado y estén orientadas a la superación de las dificultades detectadas. Estas condiciones se recogerán en un *plan específico personalizado* que consistirá en la puesta en marcha de adaptaciones metodológicas en aquellas materias que el alumno no superó al cursar por primera vez el curso que está repitiendo.
Este plan específico podrá consistir en:

- Estrategias organizativas de aula: (emparejamiento, posición en el aula, alumno ayudante)
- Refuerzo educativo: (explicación individualizada)
- Adaptaciones metodológicas: (contenidos mínimos imprescindibles, ajustar la carga de trabajo a su ritmo.
- Adaptaciones en la evaluación: (adaptación de los criterios de calificación a contenidos básicos, formato de examen).
- Seguimiento individualizado: (seguimiento de tareas e información a familias)

- Alumnado que promocionan con materias pendientes:

Según la normativa de evaluación: los centros educativos deberán organizar las consiguientes actividades de recuperación y la evaluación de las materias pendientes.
El plan de trabajo para estos alumnos se detallará dentro del epígrafe 8 relativo a evaluación.

8. ELEMENTOS TRANSVERSALES

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria la educación en valores debe de ser complementaria a los contenidos curriculares o saberes básicos.

Estos valores se afrontan en las diferentes materias/ámbitos a través de los propios criterios de evaluación, debiéndose también incardinar con los proyectos de centro que los trabajan.

Los valores son los pilares en los que se asienta toda sociedad, por tanto, educar en valores debe de ser una tarea transversal a los contenidos de las materias/ámbitos. Su importancia radica en la necesidad de formar alumnos que sean capaces de desenvolverse de manera cívica y democrática en la sociedad actual.

Para identificar los elementos transversales han de tenerse en cuenta los proyectos de centro, tales como el Proyecto Escolar Saludable, el programa Erasmus +, el grupo de trabajo Mancha Verde, así como la creación de planes específicos como son el de lectura, digitalización o el plan de convivencia y bienestar. También debe tenerse en cuenta los principios recogidos en la Carta de convivencia del centro.

Se identifican, como elementos transversales:

- la expresión oral y escrita

- el fomento del hábito y dominio de la lectura
- la comunicación audiovisual y la competencia digital
- el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento
- el uso adecuado de la igualdad de género
- la educación para la paz
- la educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible
- el desarrollo de hábitos de vida y alimentación saludables
- la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual
- la educación emocional y en valores
- la autonomía y la reflexión
- la participación y el diálogo
- abordar la convivencia desde un enfoque positivo
- la colaboración entre los diferentes miembros de la comunidad educativa

9. EVALUACIÓN

9.1 Qué evaluar: criterios de evaluación

El Decreto 82/2022, de 12 de julio, respecto a la evaluación en la ESO, en su artículo 16.3 señala que: *"En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida".* Asimismo, el apartado 4 de este mismo artículo refleja: *"El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación. Esta evaluación integradora implica que desde todas y cada una de las materias o ámbitos deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa, el desarrollo correspondiente de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado".*

Por su parte, el Decreto 83/2022, de 12 de julio, respecto a la evaluación en Bachillerato, en su artículo 22 indica que: "*El profesorado evaluará los aprendizajes del alumnado, utilizando de forma generalizada instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje, que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado y que garanticen, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo*"

En consecuencia, se debe establecer un peso a los criterios de evaluación asociados a cada trimestre, referentes a través de los cuales se evaluarán las competencias específicas asociadas a ellos y por extensión sus descriptores operativos. A través de estas competencias clave, desde cada asignatura, se contribuye a la consecución del

perfil de salida. Dicha distribución y ponderación aparece en las tablas del apartado 5, materia a materia.

9.2 Cómo evaluar: instrumentos y procedimientos de evaluación

Para llevar a cabo el modelo de evaluación continua, formativa e integradora en las materias que imparte el departamento, se va a utilizar una diversidad de instrumentos y procedimientos de recogida de información que se definen en el cuadro siguiente. El momento de aplicar cada uno de ellos será dictado por la dinámica docente.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Se planificarán instrumentos adecuados para conocer de una manera real lo que el alumno sabe y lo que no sabe respecto a cada uno de los criterios y poder valorar el nivel de logro alcanzado por el alumno.)			
A. TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN:			
Su objetivo es **conocer el comportamiento natural de los alumnos en situaciones espontáneas**, que pueden ser controladas o no. Se utiliza sobre todo para evaluar **procedimientos y actitudes**, fácilmente observables. Dentro de la metodología basada en la observación se agrupan diferentes técnicas.			
A1.- Registro anecdótico	**A2.- Listas de control**	**A3.- Escalas de observación**	**A4.- Diarios de clase**
Se utilizan fichas para observar acontecimientos no previsibles, se recogen los hechos más sobresalientes del desarrollo de una acción. Se describen acciones, sin interpretaciones.	Contienen una serie de rasgos a observar, ante los que el profesor señala su presencia/ausencia en el desarrollo de una actividad o tarea.	Listado de rasgos en los que se anota la presencia /ausencia, y se gradúa el nivel de consecución del aspecto observado.	Recoge el trabajo de un alumno cada día, tanto de la clase como el desarrollado en casa.
B . REVISIÓN DE TAREAS DEL ALUMNO			
Se utilizan para evaluar **procedimientos**			
B1 Análisis del cuaderno de clase		**B2.- Análisis de producciones**	
Comprobar si toma apuntes, si hace las tareas, si comprende las cosas, si se equivoca con frecuencia, si corrige los errores, caligrafía, ortografía. Deberá informarse al alumno de los aspectos adecuados y de aquellos que deberá mejorar.		Para valorar el grado de madurez y las capacidades empleadas.	
C. PRUEBAS ESPECÍFICAS			
Se le presenta al alumno tareas representativas a la conducta a evaluar, para tratar de medir los resultados máximos. Son apropiadas para evaluar **conceptos y procedimientos**. Los **exámenes** (**orales o escritos**) presentan unas condiciones estándares para todos los alumnos, y se dan cuenta que están siendo evaluados. Se deben tener presentes qué estándares de aprendizaje se "tocan" en cada prueba para asignarles **un nivel de logro.**			
C1.- Pruebas de composición		**C2 .-Pruebas objetivas**	
Piden a los alumnos que organicen, seleccionen y expresen ideas esenciales de los temas tratados. Permiten evaluar la lógica de las reflexiones, capacidad comprensiva y expresiva, grado de conocimiento...		Son breves en su enunciado y en la respuesta que se demanda por medio de distintos tipos de preguntas: - **Preguntas de respuesta corta:** se pide una información muy concreta. - **Preguntas de texto incompleto:** para valorar el recuerdo de hechos, terminología.... - **Preguntas de emparejamiento:** se presentan dos listas de palabras o enunciados en disposición vertical para que los alumnos relacionen entre sí. - **Preguntas de opción múltiple:** para valorar la comprensión, aplicación y discriminación de significados. - **Preguntas de verdadero o falso:** útiles para medir la capacidad de distinción entre hechos y opiniones o para mejorar la exactitud en las observaciones.	
D . ENTREVISTAS			

A través de ella podemos recoger mucha información sobre aspectos que son difícilmente evaluables por otros métodos. Debe usarse de forma complementaria, nunca como instrumento único de evaluación.
E . AUTOEVALUACIÓN
Permite conocer las referencias y valoraciones que, sobre el proceso, pueden proporcionar los alumnos, a la vez que les permite reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. Requiere a elaboración de cuestionarios mediante los cuales se pueda averiguar la opinión de los alumnos sobre distintos aspectos.
F . COEVALUACIÓN
La coevaluación consiste en evaluar el desempeño de un estudiante a través de sus propios compañeros. . El uso de la coevaluación anima a que los estudiantes se sientan parte de una comunidad de aprendizaje e invita a que participen en los aspectos claves del proceso educativo, haciendo juicios críticos acerca del trabajo de sus compañeros

PROFUNDIZACIÓN Y REFUERZO

En el aula se dispondrá de ejercicios y actividades de diferentes niveles de dificultad, los alumnos que sean más rápidos en la resolución de problemas y deseen profundizar dispondrán de ejercicios de mayor dificultad

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Observación directa de los conceptos manejados, los procedimientos utilizados y las actitudes mantenidas por el alumno en el desarrollo de cada actividad. El seguimiento debe proporcionar tanto al profesor como al alumno información sobre el proceso de aprendizaje.

Valoración del progreso realizado a través de actividades más amplias en forma de pruebas y controles regulares de carácter práctico o teórico que permitan la evaluación sumativa.

Para ello se tendrá en cuenta el nivel de partida de los alumnos y a lo largo del curso la realización de distintas pruebas que se repartirán a lo largo del curso. Además, se realizará una prueba extraordinaria para alumnos que no superen los objetivos del curso en la que se tendrán que examinar del curso completo.

Los momentos de evaluación y las estrategias para cada uno de ellos serán los siguientes:

- Evaluación inicial

Se realizará a principio del curso y antes de abordar cualquier nuevo contenido de enseñanza-aprendizaje, al comienzo de cada unidad didáctica.

Se llevará a cabo a través de una conversación grupal y/o cuestionario escrito, al iniciar la unidad, en la que se recogerán sus conocimientos previos.

- Evaluación procesual

Será constante y regular a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje y permitirá ir constatando los logros y dificultades.

Se llevará a cabo a través, principalmente, de varias pruebas objetivas por unidad.

También se realizará mediante diferentes situaciones de autoevaluación y coevaluación, en la que tras una reflexión individual o conjunta, en función de cada caso, los propios alumnos evaluarán sus progresos al finalizar los trabajos y exámenes.

- Evaluación final

Se realizará al concluir el proceso, recopilando toda la información aportada en los anteriores momentos.

Los alumnos ACNEAES serán evaluados siguiendo estos criterios generales, no obstante, en el caso que lo requieran, si en la evaluación se aprecia dificultades significativas para alcanzar los objetivos, se elaborará un PRE con medidas de atención a la diversidad y criterios de evaluación específico, aunque la evaluación se realizará según su nivel de referencia. En el caso de los ACNEES, previo informe y asesoramiento de la persona responsable de Orientación, para la evaluación y la promoción se tomarán como referente los objetivos, competencias básicas y criterios de evaluación que se determine en su PRE.

9.3 Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje: final trimestral y final anual

Mediante el uso y calificación de los instrumentos de evaluación mencionados en el apartado 9.2 se conseguirá una evaluación continua, que comienza con la evaluación inicial, pues a través de la identificación del nivel de conocimientos previos se podrá apreciar el nivel del que parten los alumnos/as y su evolución a lo largo del curso académico; y una evaluación formativa, a través de la observación sistemática del alumno/a y la práctica educativa del profesor, se podrán corregir los aspectos negativos y reforzar los positivos. Considerando los aspectos anteriores, junto con la observación sistemática de la evolución del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se conseguirá la evaluación final trimestral y la final anual (en el caso de la ESO) o final ordinaria y final extraordinaria (en el caso de Bachillerato).

La forma matemática de obtener la calificación trimestral será mediante la calificación con una nota del 1 al 10 de los instrumentos de evaluación que se utilicen para evaluar cada uno de los criterios de evaluación trabajados durante el trimestre; que serán los correspondientes a las unidades didácticas impartidas durante ese periodo. Se realizará una media ponderada, en base a las ponderaciones asignadas a cada criterio (tablas del apartado 5, de cada materia). Se considerará que el alumno ha aprobado el trimestre si las calificaciones obtenidas en los criterios de evaluación correspondientes son iguales o

superiores a 5. En caso contrario, se aplicará lo que se explica en el apartado 9.4.

La nota final anual/ ordinaria se obtendrá calculando la media ponderada de las calificaciones obtenidas en los criterios que estén temporalizados en cada evaluación. A cada conjunto de criterios temporalizados en una evaluación se le asignará una ponderación del 33,3% de la nota final.

La ponderación de cada uno viene indicada en las tablas del apartado 5, materia por materia. Se considerará que el alumno ha aprobado la materia si dicha media ponderada arroja una valor igual o superior a 5. En caso contrario, se aplicará lo que se explica en el apartado 9.4

Ya que los criterios de evaluación se encuentran relacionados con las competencias, la superación de dichos criterios conlleva la consecución de las competencias específicas relacionadas.

En caso de que la nota obtenida en una evaluación no alcanzara un número entero, se redondeará dicha nota a una calificación superior a partir de 0,8 si el profesor/a lo cree oportuno.

En el caso de que la nota obtenida en la evaluación final no sea un número entero se procederá como anteriormente se ha descrito.

La medida a tomar si un alumno copia en un examen será la recogida del mismo y el suspenso de esa prueba. Se procederá del mismo modo si un alumno entrega un trabajo copiado o de otro compañero.

Dado el carácter práctico del área se propondrán actividades variadas que el alumno deberá realizar, cobrando gran importancia el trabajo de clase. También se realizarán pruebas objetivas.

En los trabajos se tendrá en cuenta:

-El grado de acercamiento del alumno al ejercicio propuesto, así como la comprensión del mismo.

-La originalidad en la solución obtenida.

-La destreza gráfica y la utilización adecuada del material y de la técnica empleada.

-El proceso seguido para la realización del trabajo.

-El orden y limpieza en el trabajo.

-Entrega del trabajo en el plazo propuesto.

-En los trabajos de grupo se valorará el respeto y la aceptación tanto de las ideas como de los modos de expresión plástica de los compañeros.

-La corrección de las pruebas se realizarán atendiendo a criterios de objetividad, por lo tanto no se permitirán aquellas conductas que alteren este criterio, como serían las conductas irregulares (copiar en los exámenes, realización de trabajos por otra persona distinta, etc.).

-La medida a tomar si un alumno copia en una prueba objetiva será la recogida de la misma y el suspenso de la prueba o examen.

También se tendrá en cuenta el comportamiento y respeto por las normas de convivencia en el aula.

9.4 Recuperación de aprendizajes del curso actual

Sistema general de recuperación de evaluaciones:

Al final de cada evaluación o comienzo de la siguiente, los alumnos que no hayan obtenido una calificación positiva tendrán la posibilidad de recuperar la materia. Para la recuperación de la asignatura, se elaborará un PRE en el que se mostrará las tareas (correspondientes a los criterios no superados) que el alumno/a deberá trabajar.

Se tendrá que tener una calificación superior a 5 entre todos los bloques de criterios para aprobar la asignatura. Si alguno de los bloques no se recuperó, habrá otra posibilidad en junio (periodo extraordinario) para recuperar por medio de la repetición de los trabajos o láminas no superadas positivamente. Para obtener una calificación superior a 5 en el periodo de la evaluación extraordinaria, el alumno deberá repetir los trabajos o láminas propuestas no superados positivamente durante el curso.

Los alumnos de 1º y 4º de ESO que tengan que acudir a la **prueba extraordinaria**, deberán entregar todas las tareas asociadas a los criterios de la materia que no hayan superado durante el curso. Estas tareas estarán especificadas en un PRE que el alumno/a recibirá junto al boletín de notas en junio.

Dado al carácter práctico de la materia, las láminas, trabajos y otras producciones plásticas que se realizan a lo largo del curso se devuelven corregidas a los alumnos. Debido al gran volumen de estos documentos, estas pruebas de evaluación no son guardadas por el departamento durante dos años como se hace con otras pruebas escritas(exámenes), de tal manera que se pide que, una vez corregidas, los alumnos guarden estas pruebas de cara a cualquier reclamación.

La **nota final extraordinaria** se obtendrá de la misma manera que la nota final ordinaria teniendo en cuenta la última valoración de los registros aportados en dicho PRE.

9.5 Recuperación de aprendizajes de cursos anteriores

Existirá un cuadernillo diferente para cada uno de los niveles, que se podrá adquirir en la conserjería del centro o descargar por la web, en donde vendrán reflejadas las instrucciones para realizar varios trabajos prácticos que habrá que entregar en los plazos indicados en el PRE que se facilita a inicio de curso. Se realizarán varias revisiones del cuadernillo, para solucionar dudas que el alumno pudiera tener, guiarle en el proceso de realización-producción y valorar los recursos utilizados. La fecha específica se publicará con antelación. Estos trabajos se realizarán fuera del horario lectivo y del centro, eso sí, bajo la tutela y la supervisión del profesor titular presente o del J. de Dpto, que se prestará para tal efecto si es que el alumno demanda esta atención.

La presentación del cuadernillo, en proceso de realización, no será condicionante para poder presentar el cuadernillo ya realizado por completo el día de entrega. Sí que servirá para valorar la iniciativa, y los recursos que el alumno pone en práctica.

En el mes de entrega (previo aviso del Dpto.), será requisito indispensable para poder superar la materia, la entrega del cuadernillo de ejercicios prácticos COMPLETADO de forma correcta.

Si el cuadernillo de ejercicios se entregara incompleto o realizada alguna de sus partes de forma incorrecta, el profesor titular o el J. de Dpto. rellenará un pequeño informe (ANEXO 1), indicando qué se ha de mejorar, hacer o completar del cuadernillo para la superación de la materia. Se devolverá el cuadernillo al alumno junto con el informe para que éste pueda obrar en consecuencia y entregarlo, de nuevo, en la fecha prevista para la próxima convocatoria. Se realizará una copia del informe que el alumno tendrá que devolver firmada por su padre o madre y por él mismo.

9.6. Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

Podemos diferenciar dos tipos de evaluaciones de este proceso de enseñanza.

1. Autoevaluación de la práctica docente: donde nos evaluaremos a nosotros mismos, considerando aspectos como el grado de consecución de los objetivos propuestos, la adecuación de los contenidos a los objetivos o la efectividad de la metodología propuesta. Para ello hay establecidos unas plantillas con unos indicadores de logro para cada evaluación, tal y como dice la normativa. (ANEXO 2)

2. Evaluación del alumno de la práctica docente: En algún o varios momentos del curso, debemos pasar a los alumnos unas fichas de evaluación donde el alumno podrá valorar la actividad del profesor y realizar las aportaciones que precise mediante observaciones, para que de esta forma podamos mejorar en el futuro el proceso de enseñanza aprendizaje.

10 PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En este curso 2023-2024 se realizarán exposiciones de trabajos y láminas de nuestros alumnos de todos los niveles. Además, el departamento se prestará a colaborar con otros departamentos, siempre que se pueda por las circunstancias, en distintas actividades, eventos y celebraciones:

- Colaboración con el departamento de Geografía e Historia realizando actividades de investigación (sobre artistas, periodos artísticos, técnicas de obras pictóricas, escultóricas o arquitectónicas concretas), proyectos de acción (recreando la escena de algún cuadro).
  Actividad dirigida a los alumnos de 1º y 2º de ESO. (Pintura rupestre, Arte Bizantino)
- Colaboración con el Departamento de Lengua y Literatura diseñando un proyecto literario (ilustrando el relato de alguna obra escrita), una postal pop up y un marcapáginas en el Día del Libro.
  Actividad dirigida a los alumnos de 1º, 2º y 3º de ESO
- Colaboración con el Departamento de Biología y Economía realizando la creación de un espacio verde en el centro y participación en distintos trabajos sobre concienciación medioambiental para el proyecto Mancha Verde.
  Actividad dirigida a los alumnos de 3º de ESO
- Colaboración en el Concurso: “Agenda Escolar” cuyo objetivo será crear la contraportada que irá en la agenda del siguiente curso.
  Actividad dirigida a los alumnos 4º de ESO.

- Colaboración en el diseño y creación del Muro contra la violencia de Género para el 25 de noviembre.
  Actividad dirigida a los alumnos de 4º de ESO.

Actividades extraescolares programadas por el departamento:

NIVEL	ACTIVIDADES	DISTRIBUCION TEMPORAL	PROFESOR RESPONSABLE	OBJETIVOS
1º ESO	Parque Arqueológico de Carranque	2ª evaluación	Mónica González Ana Cristina Sánchez	Conocer la cultura romana y descubrir la vida cotidiana a través de los restos de una de las más fastuosas villas de la Hispania Romana y uno de los mejores conjuntos de mosaicos conservados en la actualidad.
2º ESO	Museo Iluziona Toledo Visita a la Colección Roberto Polo o Museo de Santa Cruz.	2ª-3ª evaluación	Ana Cristina Sánchez	Recorrer la historia de España a través de distintos efectos visuales e ilusiones ópticas. Conocer la obra del Centro de Arte Moderno y Contemporáneo de Castilla-La Mancha.
3º ESO	Monet Visita al Museo del Prado, Reina Sofia, Thyssen o exposiciones temporales. Palacio de Cristal	2º-3º evaluación	Mónica González	- Visitar una exposición única dedicada al padre del impresionismo, Claude Monet, a través de más de 50 obras maestras procedentes del Musée Marmottan Monet de París. Observaremos la trayectoria artística del maestro leída a través de las piezas a las que más apego tenía el propio pintor. - Acercar el mundo de la cultura al alumnado. Aprender nuevos conocimientos de fotografía, de diseño y del arte de forma

				lúdica. - Conocer El Palacio de Cristal de El Retiro, sede del Museo Reina Sofía y uno de los mejores ejemplos de la llamada arquitectura del hierro en Madrid.
4º ESO	Visita al Museo del Prado, Reina Sofia, Thyssen o exposiciones temporales. Palacio de Cristal	2º-3º evaluación	Ana Cristina Sánchez	- Acercar el mundo de la cultura al alumnado. Aprender nuevos conocimientos de fotografía, de diseño y del arte de forma lúdica. - Conocer El Palacio de Cristal de El Retiro, sede del Museo Reina Sofía y uno de los mejores ejemplos de la llamada arquitectura del hierro en Madrid.
I DIBUJO TÉCNICO	Visita al Museo del Prado	1ª-2ª evaluación	Mónica González	Estudio de la evolución de la representación de la perspectiva a través de la pintura.
II DIBUJO TÉCNICO	Visita al Museo del Prado	1ª-2ª evaluación	Mónica González	Estudio de la evolución de la representación de la perspectiva a través de la pintura.

PLAN DE LECTURA

El Departamento de Dibujo plantea para este curso las siguientes actuaciones para el fomento de la lectura, algunas de estas actividades se trabajarán en colaboración con otros departamentos:

- Realizar carteles que promocionen la lectura, una obra o autor. (Departamento Lengua, 4º ESO)
- Dibujar una historia o un personaje a partir de una descripción de un libro elegido por el departamento.
- Búsqueda de información y noticias en distintas fuentes bibliográficas y digitales sobre contenidos de los diferentes temas, en todas las materias del departamento.
- Dibujar la portada de un libro.
- Actividades por el día del Cómic. (17 de marzo)
- Concurso de postales. (Posible colaboración con otro centro)
- Elaboración de marcapáginas. (Día del libro, mercadillo)
- Inventa una historia. A partir de un comic con los bocadillos en blanco y las viñetas desordenadas, el alumno tendrá que ordenar las viñetas e inventarse una historia.
- Crear una historia ilustrada sobre un artista.
- Lectura de libros de dibujo técnico con instrucciones de construcción de figuras geométricas. Glosario de términos
- Realizar un dibujo formado por curvas técnicas y tangencias siguiendo unas instrucciones escritas paso a paso. (3º ESO)

ANEXO 1

PROGRAMA DE RECUPERACIÓN

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

CURSO 2023-2024

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Materia: Educación Plástica Visual y Audiovisual …….ESO

Alumno/a

……..

Grupo en el curso 2023- 2024: ……

Profesor/a responsable del seguimiento: ……

El alumno/a se hará responsable de conservar y presentar debidamente este documento para recuperar la materia así como para informar a su familia.

Para superar la materia pendiente el alumno/a deberá realizar TODOS los ejercicios propuestos en el cuadernillo de recuperación de EPVA de ……..de ESO que podrá fotocopiar en la conserjería del centro.

CALENDARIO DE RECUPERACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL CURSO 2023-2024

ENTREGA DEL PRE: 06 de octubre de 2023

Observaciones:_____

_____

El cuadernillo de recuperación consta de dos partes:

- Una teórica de apuntes que aportan información para resolver los ejercicios prácticos.
- Otra práctica con ejercicios en los que se comprobará que el alumno ha conseguido las destrezas necesarias para aprobar la materia.

Firma del profesor/a: Firma de alumno/a: Firma de los padres:

_____ _____ _____

- **PRIMERA REVISIÓN DEL PRE, FECHA:** 24 de noviembre de 2023
  El alumno/a presenta el PRE con las tareas correspondientes para su seguimiento por el profesor/a.
  Observaciones:

  …….

  …….

  …….

  Firma del profesor/a: Firma de alumno/a: Firma de los padres:

  _____ _____ _____

- **SEGUNDA REVISIÓN Y ENTREGA DEL PRE, FECHA**: 15 de marzo de 2024
  El alumno/a presenta el PRE con las tareas correspondientes para su seguimiento por el profesor/a.
  Observaciones:

  …….

  …….

  …….

  Firma del profesor/a: Firma de alumno/a: Firma de los padres:

  _____ _____ _____

- **ENTREGA DEL CUADERNILLO DE RECUPERACIÓN 24 DE MAYO DE 2024**

  Calificación de la materia en la evaluación ordinaria 2023-2024: ……

ANEXO 2

INDICADORES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DEL INFORME DE VALORACIÓN SOBRE LOS RESULTADOS DE LA 1ª EVALUACIÓN POR DEPARTAMENTOS

- **DATOS GENERALES: Indicar el % de aprobados y suspensos por Nivel, Materia y profesor-unidad.**

- **LOGROS PRINCIPALES: Indicar los logros principales conseguidos con cada uno de los grupos.**

- **ASPECTOS MEJORABLES: Indicar los aspectos que en el desarrollo de la programación, evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado o evaluación pueden mejorarse por parte del profesorado.**
- **PROPUESTAS DE MEJORA: Estrategias concretas a tomar con cada unidad o grupo para conseguir que los aspectos mejorables se conviertan en logros principales.**
- **SINTESIS VALORATIVA GLOBAL: Indicar de forma resumida y global por materias, una primera valoración del trimestre, indicando las dificultades encontradas por parte del alumnado.**

SÍNTESIS VALORATIVA:

Datos generales del análisis de resultados por Nivel ,Materias y profesor	Logros principales	Aspectos mejorables: orientación alumnado, metodología y evaluación	Propuestas de mejora relacionadas sobre todo con los aspectos operativos de la orientación al alumnado, metodología utilizada y de los procedimientos de evaluación.

SINTESIS VALORATIVA GLOBAL:

Propuestas de mejora: