



PROGRAMACIÓN DE DEPARTAMENTO
ARTES PLÁSTICAS
CURSO 2022-2023



ÍNDICE

A. PROGRAMACIONES LOMLOE

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Marco normativo
- 1.2. Contextualización

2. ETAPA: ESO

- 2.1. Objetivos generales de la etapa
- 2.2. Perfil de salida
- 2.3. Competencias clave del Perfil de salida y descriptores operativos
- 2.4. Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

1º ESO.- MATERIA: PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES.

- Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- Relación entre competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
- Secuenciación y temporalización. Situaciones de aprendizaje.

3º ESO.- MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

- Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- Relación entre competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
- Secuenciación y temporalización. Situaciones de aprendizaje.

- 2.5. Metodología.
- 2.6. Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.
- 2.7. Evaluación.

3. ETAPA: BACHILLERATO.

- 3.1. Objetivos generales de la etapa
- 3.2. Perfil de salida
- 3.3. Competencias clave del Perfil de salida y descriptores operativos
- 3.4. Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

1º BACHILLERATO.- MATERIA: DIBUJO TÉCNICO.

- Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- Relación entre competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
- Secuenciación y temporalización. Modelo de Situación de aprendizaje.

- 3.5. Metodología.
- 3.6. Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.
- 3.7. Evaluación.
- 3.8. Plan de actividades complementarias

B. PROGRAMACIONES LOMCE

- MARCO LEGAL

1. MATERIAS.

1.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º Y 4º ESO.



1.1.1 OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN.
- COMPETENCIAS CLAVE.
- EVALUACIÓN.
- PLAN DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.
- METODOLOGÍA.
- MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

1.2 TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN. 2º ESO

1.2.1 OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA.

- CRITERIOS DE AVLUACIÓN, SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN.
- COMPETENCIAS CLAVE.
- EVALUACIÓN.
- PLAN DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.
- METODOLOGÍA.
- MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

1.3 DIBUJO TÉCNICO.- 2º de Bachillerato

1.3.1 OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN.
- COMPETENCIAS CLAVE.
- EVALUACIÓN.
- PLAN DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.
- METODOLOGÍA.
- MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

2. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

PROGRAMACIONES LOMLOE

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Marco normativo

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación 2/2006 (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 (BOE de 29 de diciembre).



- Real Decreto 732/1995, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberes 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 establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE de 6 de abril).
- Toda esta normativa se concreta en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha en la siguiente legislación:
 - Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).
 - Decreto 3/2008, de 08-01-2008, de la 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 8/2022, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de febrero).
 - 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).
 - 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).
 - 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).
 - 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 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 186/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre de 2022).
 - 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 de 2022).

1.2. Contextualización

CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO Y SU ENTORNO

Yepes es una localidad de la provincia de Toledo que apenas supera los 5.000 habitantes, pertenece a la comarca de la Mesa de Ocaña y limita con otros pueblos más pequeños como Ciruelos, Huerta de Valdecarábanos y Villasequilla.



Todas estas localidades envían a su alumnado al IES Carpetania, centro que tiene ya una cierta antigüedad y que se va haciendo hueco en la comarca. Los condicionantes que rodean el centro tanto sociales, económicos, religiosos, ideológicos son claramente rurales.

Los alumnos pertenecen a familias de tipo medio, no observándose que domine ningún perfil socioeconómico determinado. La mayoría de los padres/madres de los alumnos trabajan en la construcción, en las industrias y comercios de la zona y muy pocos en la agricultura ya que esta actividad ya no tiene tanto peso como antaño.

Los alumnos del centro, en general, muestran un buen comportamiento y en cuanto a la motivación, mejorable. Un porcentaje del alumnado, similar al resto de la comunidad autónoma, no consigue el título de la ESO y abandona cuando alcanzan la edad legal para trabajar. Pero en los últimos años este aspecto está cambiando, pues cada vez más alumnos llegan a cursar 4º de la ESO y consiguen titular, bien por la vía ordinaria o cursando el Ciclo de Formación Profesional Básico. Además, la situación del mercado laboral ya no es tan boyante y cada vez más alumnado opta por continuar su formación hasta los 18 años.

CARACTERÍSTICAS DEL PROFESORADO

Durante este curso académico, el Departamento de Artes Plásticas del IES Carpetania, queda compuesto por tres miembros: Pilar Gamito Piñero, Natalia Trueba Bosquet y Lorena Lázara Estévez.

El Departamento se reunirá una vez a la semana, los martes a 2ª hora, siendo estas reuniones "ordinarias", en las que se marcarán las directrices generales de actuación, se revisarán los asuntos relacionados con el desarrollo de las distintas materias, intentando adaptar la programación general al ritmo efectivo de los diferentes cursos. En caso de necesidad se realizarán reuniones extraordinarias.

PLAN DE TRABAJO:

Dña. Pilar Gamito Piñero. Grupos:

Proyectos de Artes Plásticas y Diseño LOMLOE.- 1º ESO .- 2 grupos.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual LOMCE.-2º ESO.- 5 grupos.

Taller de Arte y Expresión (TAE)LOMCE.- 2º ESO.-2 grupos.

Tutoría de 2º ESO.

Total 20 horas lectivas

Dña. Natalia Trueba Bosquet. Grupos:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4º ESO LOMCE .-1 grupo.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º ESO LOMLOE .-1grupo.

Tutoría de 2º ESO.

Total 6 horas lectivas

Dña. Lorena Lázara Estévez (Jefa del Departamento). Grupos:

Dibujo Técnico II LOMCE.- 2º BACH.B. 1 grupo.

Dibujo Técnico I LOMLOE.-1ºBACH. B. 1 grupo.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4º ESO LOMCE .-1 grupo.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º ESO LOMLOE .- 4 grupos.

Total 20 horas lectivas

Se expone a continuación un breve resumen de la línea de trabajo de los miembros del departamento.

- EN CUANTO AL USO DE NUESTROS ESPACIOS:

Los espacios que pertenecen al departamento y en los que se lleva a cabo la tarea son el Aula de Plástica 1 (PLA1), el Aula de Plástica (PLA2) y el despacho para uso de nuestro departamento.



- Se recupera el uso y ocupación exclusivas de una de las aulas específicas por parte de los alumnos que cursan nuestras materias.
- Ha sido necesario en los primeros días de septiembre del curso anterior la reorganización de materiales, herramientas, libros, armarios y otros objetos para poner las aulas-taller a disposición de los grupos que por ratio las necesitan como clase de referencia, situación que se mantiene.
- Se ha almacenado todo este equipamiento en el departamento, para ello ha sido necesario eliminar todo lo prescindible y enviar reciclar gran cantidad de material de desecho que se almacenaba de años anteriores.

- EN CUANTO A LAS REUNIONES:

En las reuniones del Departamento se debatirán cuestiones relacionadas con los problemas metodológicos de materias, se trasladarán las informaciones tratadas en las reuniones de CCP, se procurará coordinar las estrategias metodológicas y se plantearán por parte de los miembros que componen el equipo las ideas necesarias para la participación en los grupos de trabajo, actividades del centro, etc. La colaboración necesaria precisa de la información autónoma, la aportación e implicación equilibrada los/as compañeros/as.

En la reunión inicial de septiembre se ha planteado una serie de puntos importantes a comentar en la presentación de las distintas materias.

La tendencia venía siendo el trabajo en equipos cooperativos y potenciar la dimensión interdisciplinar de nuestras materias, promoviendo la colaboración con otros departamentos para impartir contenidos comunes y afines. En este curso que afrontamos, con menos incertidumbre que el anterior, se ponen en marcha algunos grupos colaborativos y proyectos en los que participaba en años anteriores el departamento. La formación en marcha en **nuevos módulos del Plan de digitalización y la confirmación de concesión del programa de IGUALDAD.**

2. ETAPA: ESO

2.1. Objetivos generales de la etapa

Son los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa. Su consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave y las competencias específicas. La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- 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.
- i) 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) Apreiciar 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.

2.2. Perfil de salida

El perfil de salida identifica y define las competencias clave que se espera que el alumnado haya desarrollado al finalizar la enseñanza básica. Todos los aprendizajes contribuyen a la consecución del Perfil de salida.

2.3. Competencias clave del Perfil de salida y descriptores operativos

Las competencias clave son los 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 del 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

COMPETENCIAS CLAVE DE LA ETAPA

Competencias clave y perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

- a) Competencia en comunicación lingüística.**
- b) Competencia plurilingüe.**
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**
- d) Competencia digital.**
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.**
- f) Competencia ciudadana.**



g) Competencia emprendedora.

h) Competencia en conciencia y expresión cultural.

La adquisición de cada una contribuye a la adquisición de todas las demás, y no existe una correspondencia con una única materia o ámbito, sino que todas las materias contribuyen a la adquisición de todas las competencias clave.

Los descriptores operativos para cada una de las competencias clave indican el nivel de desempeño esperado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria.

La vinculación entre los descriptores operativos y las competencias específicas de cada materia propicia que, tras el proceso de evaluación materia a materia, se pueda obtener de forma global el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el perfil de salida y, por tanto, de los objetivos previstos para la etapa



DESCRIP. OPERAT.	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1	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.	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.	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.	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.	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.	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.	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.	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.



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



3	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando 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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
----------	--	--	---	--	---	---	--	---



4	<p>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.</p>		<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.</p>	<p>Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.</p>	<p>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.</p>
5	<p>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.</p>		<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p>		



2.4. Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

1º ESO

MATERIA : Proyectos de Artes Plásticas y Visuales.

DEFINICIÓN DE LA MATERIA.

El desarrollo de la capacidad creativa es un objetivo fundamental a lo largo de la educación secundaria e imprescindible para hacer frente a los nuevos retos que nos plantea la sociedad actual. El alumnado de Educación Secundaria Obligatoria necesita espacios de creación, experimentación y expresión, lugares donde pueda aprender, de una forma práctica e integral, herramientas y técnicas artísticas que le permitan buscar soluciones creativas a supuestos concretos, al mismo tiempo que se inicia en la comprensión de la importancia del hecho artístico para el desarrollo personal y social. Junto con este desarrollo de la capacidad creativa, se atenderá el entrenamiento de la motricidad y la percepción, por ser habilidades básicas.

En una sociedad dominada por las imágenes, tanto fijas como en movimiento, es imprescindible aprender a valorar sus cualidades expresivas y comunicativas, así como los medios y espacios en las que se producen. Entender la importancia de la creación artística, además de conocer su evolución a lo largo de la historia y en las diferentes sociedades y culturas, nos ayuda a comprender mejor sus funciones, cualidades y facilita, incluso, el autoconocimiento individual y como miembros de una sociedad. El reconocimiento de estas formas de representación, se canalizarán a través de la experimentación e interpretación práctica de las obras y técnicas más representativas, valorando la importancia de la autoría de las obras visuales y audiovisuales, su registro y los espacios disponibles para su uso.

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.**

Este espacio artístico, basado en la búsqueda y estudio de propuestas plásticas, propicia nuevas estrategias de comunicación y convivencia. Al mismo tiempo que el alumnado aprende a canalizar sus emociones, también desarrolla la flexibilidad a la hora de entender las ideas y las posibles soluciones dadas, entendiendo y siguiendo las fases del proceso creativo y las estrategias de búsqueda de ideas. Respecto al proceso creativo, es especialmente interesante **profundizar en técnicas de pensamiento divergente, lluvia de ideas, debates** y otras estrategias que permitan analizar y plantear respuestas creativas alternativas; de esta forma, desarrollaremos el pensamiento crítico y la necesidad de buscar soluciones diferentes a un mismo problema.

Esta materia propone una planificación flexible y dinámica de los saberes básicos para, por un lado, poder aplicarlos en proyectos de centro, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos, además de, por otro, favorecer el **trabajo interdisciplinar**. Sus objetivos son **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. Destaca también la importancia de **situar la obra artística en un contexto concreto**, teniendo en cuenta aspectos relevantes relacionados con la **ecología**, como: la reutilización, el reciclaje, la sostenibilidad de los materiales y recursos usados, entre otros, añadiendo una reflexión sobre su incidencia en la sensibilidad del destinatario.

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

«**El proceso creativo**», 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 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.

«**Experimentación con técnicas artísticas**», desarrolla las técnicas y medios gráfico-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.

«**La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo**», 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 estos, se promoverá la implicación y participación activa en propuestas de la comunidad educativa relacionadas con los proyectos que cada centro tenga establecidos.

Como en toda producción humana, se hace necesario **tener en cuenta la sostenibilidad**, tanto en el uso de recursos como en la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se tendrá en cuenta no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también el de nuevos materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y cuidado medioambiental.

Transversalmente, se utilizarán las técnicas digitales, por ejemplo, como herramientas de investigación o de búsqueda, además de otras que puedan ser empleadas en la generación de composiciones; también las emplearemos como recurso para registrar gráficamente la actividad plástica desarrollada, generando contenido de rápida difusión para ponerlo en común con el resto del aula, de la comunidad educativa o con otros agentes externos.

- **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.**

		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	Nº
		%	%	%	%	%	
CCL	CCL1						3
	CCL3						1
	CCL5						2
CP	CP1						4
STEM	STEM1						1
	STEM2						1



	STEM3						3
	STEM4						1
CD	CD1						1
	CD2						2
	CD3						3
	CPSAA3						1
	CPSAA5						1
CC	CC1						2
CE	CE1						1
	CE2						1
	CE3						1
CCEC	CCEC1						1
	CCED2						1
	CCEC3						3
	CCEC4						2

● **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**

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 culturales 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 mejorar 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.**



● **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

Competencia específica 1.

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.

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.

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.

Competencia específica 2.

2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.

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.

Competencia específica 3.

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.

3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.

3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.

Competencia específica 4.

4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.

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.

Competencia específica 5.

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.

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.

● **LOS SABERES BÁSICOS DEL ÁREA para esta etapa:**

Los saberes básicos son los conocimientos que se relacionan con las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarias para la adquisición de las competencias específicas del área:

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.
-----------------------------	--



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.
EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS.	Técnicas y medios gráfico-plásticas. Técnicas y medios audiovisuales. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.
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.



TEMPORALIZACIÓN 1º ESO PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	SITU	EVA
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.	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. 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. 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.	EL PROCESO CREATIVO. EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO.	SA 1 SA 3	1ªEVA
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.	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas. 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.	EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO.	SA3	2ª EV.



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	SITU	EVA
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.	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. 3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto. 3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS. EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS.	SA1, SA2,	1ª EV. 2ª EV.
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.	CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.	4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo. 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.	LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR RELACIONADA CON EL ENTORNO EDUCATIVO.	SA4,	2ª EV
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.	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. 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.	LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR RELACIONADA CON EL ENTORNO EDUCATIVO.	SA4, SA5	2ªEVA 3ªEVA



TRABAJO DIARIO:

EN EL CUADERNO DEL PROFESOR, SE TENDRÁN EN CUENTA LOS SIGUIENTES PUNTOS DENTRO LA EVALUACIÓN DE LA SITUACIONES DE APRENDIZAJE SECUENCIADAS A CONTINUACIÓN:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DIARIA DE LA OBSERVACIÓN DIRECTA PARA CONSIDERAR EN EL TOTAL DE LA PUNTUACIÓN DE CADA ACTIVIDAD

La evaluación será continua. Cada parte de una situación de aprendizaje planteada por el profesor/a puede puntuarse con 10 pero, su ponderación irá asociada al peso que tenga en o los criterios de evaluación.

1. Se presentan los trabajos con pulcritud, precisión, y formato/soporte establecido siguiendo las pautas indicadas por el profesor/a. **0.2%**
2. Se aporta diariamente el material requerido por el profesor/a para la realización de los trabajos prácticos, que son de desarrollo presencial. Rendimiento diario positivo **0.8%**
3. Se entregan los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido. Se asiste a clase de forma regular y se justifican las ausencias. **1%**
(En caso de no asistir el día de una entrega o prueba práctica, se justificará dicha falta en la clase inmediatamente siguiente en la que se tendrá que realizar dicha entrega y/o realizar la prueba).

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Título: MIRANDO EL MUNDO. SA 1.

TEMPORALIZACIÓN: 1ª EVALUACIÓN.

MATERIA: 1º PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

Competencia/s específica/s:

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.
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.

Criterios de evaluación:

- 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.
 - 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.
 - 3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.
- EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 40%
Con entrega completa.
 - CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR: Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.



Saberes básicos vinculados

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.

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

EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO.

- 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.

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños.

Se buscará información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande. Siempre y en las actividades cortas que se planteen en lámina, partimos previamente de un espacio blanco en papel (folio u otra hoja) con márgenes previos a cada lado, aproximadamente de 1 cm. En la parte superior se pone siempre a lápiz el nombre, apellidos, curso, grupo y fecha con mayúsculas, y de una altura aproximada de 50 mm.

El trabajo previo en todas las actividades, excepto en la primera, es partir de bocetos realizados por el propio alumnado.

ACTIVIDAD 1: OBJETOS COTIDIANOS DESDE LA MEMORIA VISUAL.

DESCRIPCIÓN:

En un folio, deben dibujar ocho objetos cotidianos, de forma esquemática, se les van diciendo y ellos van dibujando, partiendo de su memoria visual.

RECURSOS MATERIALES: pizarra, tiza, folio, lápiz.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual.

SESIONES: 1. El primer día de clase.

ACTIVIDAD 2: PAISAJE EN RELIEVE.

DESCRIPCIÓN: Partiendo de cuatro bocetos de paisajes, parecidos a los planteados en la pizarra, deben realizar un paisaje (de tipo rural, marino, urbano, etc.) en el que se distingan distintos planos de profundidad, enmarcado en una forma (circular, ovalada o rectangular), superpuesta a su vez en un cartón tamaño DIN-A4. Una vez se tenga claro el paisaje definitivo, se pasa a cartón reutilizado (de cajas, cuadernos, etc.) Se van recortando en los distintos planos y pegando uno encima de otro, hasta obtener el paisaje en relieve. Se le da color con folios de colores (collage) o revistas, témperas, etc.

RECURSOS MATERIALES: folio, lápiz, lápices de color, cartón reciclado, rotuladores, témperas, telas reutilizadas, etc. Ordenador para mostrar ejemplos.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual.

SESIONES: 6



SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
Título: TÉCNICAS ARTÍSTICAS. SA 2 TEMPORALIZACIÓN: 1ª EVALUACIÓN.	
Competencia/s específica/s: 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.	
<i>NOTA: PESE A QUE ESTA COMPETENCIA ESTÁ TRATADA CONCRETAMENTE EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, ESTÁ PRESENTE INTRÍNSECAMENTE EN TODAS LAS DEMÁS SITUACIONES DE APRENDIZAJE DE TODO EL CURSO ESCOLAR.</i>	
Criterios de evaluación: 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. 3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto. 3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos. EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 60% Con entrega completa. CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.	
Saberes básicos vinculados: EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS. a. Técnicas y medios gráfico-plásticas. b. Técnicas y medios audiovisuales. c. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.	
ACTIVIDAD 3: LÍNEAS CON TEXTURAS GRÁFICAS. DESCRIPCIÓN: Realización de 2 bocetos previos. Partiendo de un punto del espacio bidimensional, deben realizar líneas curvas que recorran toda la hoja, parecido al modelo mostrado en la pizarra. Se repasan con rotulador negro. Después se rellenan con texturas gráficas, que se colorean y se pueden repasar con rotuladores de colores.	
RECURSOS MATERIALES: pizarra, tiza, folio, lápices, rotuladores, ordenador para ejemplos.	
TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual.	
SESIONES: 4.	
ACTIVIDAD 4: JIRAFA. ● DESCRIPCIÓN: Partiendo del modelo realizado en la pizarra, deben copiarlo en una hoja de cuadros, lo más parecido posible. Después pueden calcarlo del boceto en la ventana y darle color como quieran.	
● RECURSOS MATERIALES: folio, lápiz, lápices de color, rotuladores, etc. Ordenador para mostrar ejemplos. ● TIPO DE AGRUPAMIENTO Individual.	



SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
Título: CON EL ARTE ME EXPRESO.	SA 3
TEMPORALIZACIÓN: 2ª EVALUACIÓN.	
MATERIA: 1º PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES	
<p>Competencia/s específica/s:</p> <ol style="list-style-type: none">1. 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.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.	
<p>Criterios de evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none">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.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.2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.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. <p>EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 60% Con entrega completa.</p> <p>CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.</p>	
<p>Saberes básicos vinculados: EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO.</p> <ol style="list-style-type: none">a. El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.b. Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.c. El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.	
METODOLOGÍA	
<p>Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas.</p> <p>Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños.</p> <p>Se buscará información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.</p>	



Siempre y en las actividades cortas que se planteen en lámina, partimos previamente de un espacio blanco en papel (folio u otra hoja) con márgenes previos a cada lado, aproximadamente de 1 cm. En la parte superior se pone siempre a lápiz el nombre, apellidos, curso, grupo y fecha con mayúsculas, y de una altura aproximada de 50 mm.

El trabajo previo en todas las actividades, excepto en la primera, es partir de bocetos realizados por el propio alumnado.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Título: TRANSFORMAMOS EL CENTRO. SA 4
TEMPORALIZACIÓN: 2ª EVALUACIÓN.

MATERIA: 1º PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

Competencia/s específica/s:

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.
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.

Criterios de evaluación:

- 4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.
 - 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.
 - 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.
 - 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.
- EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 40%
- Con entrega completa.
CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.

Saberes básicos vinculados: LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR RELACIONADA CON EL ENTORNO EDUCATIVO.

- a. Arte y ciencia.
- b. Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.



c. Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. El proyecto artístico interdisciplinar.

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños.

Se buscará información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.

Siempre y en las actividades cortas que se planteen en lámina, partimos previamente de un espacio blanco en papel (folio u otra hoja) con márgenes previos a cada lado, aproximadamente de 1 cm. En la parte superior se pone siempre a lápiz el nombre, apellidos, curso, grupo y fecha con mayúsculas, y de una altura aproximada de 50 mm.

El trabajo previo en todas las actividades, excepto en la primera, es partir de bocetos realizados por el propio alumnado.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Título: TRANSFORMAMOS EL CENTRO.

SA 5

TEMPORALIZACIÓN: 3ª EVALUACIÓN.

MATERIA: 1º PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

Competencia/s específica/s:

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.

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.



Criterios de evaluación:

4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.

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.

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.

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.

- EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 100%

Por tener un carácter de refuerzo y COMPENDIO de todas las fases dirigidas a vertebrar nuestro trabajo común, se reflejará en el carácter de evaluación continua.

CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.

Saberes básicos vinculados: 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.

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños.

Se buscará información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.

En todas las prácticas y tareas encomendadas por el profesor en este último trimestre, se reforzará el trabajo interdisciplinar, se finalizará el trabajo-proyecto iniciado.

3º ESO

MATERIA 1: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

DEFINICIÓN DE LA MATERIA.

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales



respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados.

La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

La materia **está diseñada a partir de ocho 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

Los **criterios de evaluación**, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas.

Los saberes básicos se articulan en cuatro bloques, que son los siguientes:

«**Patrimonio artístico y cultural**» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.

«**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.

«**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.

«**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.

Se requiere situaciones de aprendizaje que supongan una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles.

El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas.

Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado permitiendo así que el alumnado se sitúe en el tiempo y espacio del arte para explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.



● **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.**

		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	Nº
		%	%	%	%	%	%	%	%	
CCL	CCL1									4
	CCL2									5
	CCL3									1
STEM	STEM1									1
	STEM3									2
CD	CD1									4
	CD2									2
	CD3									2
	CD5									1
CPSAA	CPSAA1									2
	CPSAA3									5
	CPSAA4									2
	CPSAA5									1
CC	CC1									5
	CC2									1
	CC3									5
	CE3									1
CCEC	CCEC1									2
	CCED2									2
	CCEC3									3
	CCEC4									3

● **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, CPSAA1, 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, CPSAA1, 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, definatorios 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.**

- **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

Competencia específica 1.

- 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.
- 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.

Competencia específica 2.

- 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.
- 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.

Competencia específica 3.

- 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.
- 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.

Competencia específica 4.

- 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, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.
- 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.

Competencia específica 5.

- 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.
- 5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

Competencia específica 6.

- 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, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.
- 6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

Competencia específica 7.



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.

Competencia específica 8.

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.

8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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.

● **LOS SABERES BÁSICOS DEL ÁREA para esta etapa:**

Los saberes básicos son los conocimientos que se relacionan con las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarias para la adquisición de las competencias específicas del área:

PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.	a. Los géneros artísticos. b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico. c. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.	a. El lenguaje visual como forma de comunicación. b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.	a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. d. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. e. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.	a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. c. 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. d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.



TEMPORALIZACIÓN DE 3º ESO ED. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	SITU.	TEMP
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.	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. 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.	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.	SA.1	1ª EVAL
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.	CCL1, CPSAA1, 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. 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.	ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.	SA.2	1ª EVAL
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.	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. 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.	ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.	SA. 3	2ª EVAL
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de	CCL2, CD1,	4.1. Reconocer los rasgos particulares de	EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y	SA. 4	2ª EVAL.



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	SITU.	TEMP
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.	CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2	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. 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.	GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.		
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.	CCL2, CPSAA1, 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. 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.	EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.	SA. 5	2ª EVAL
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.	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. 6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.	SA. 6	3ª EVAL
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.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, 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.	IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL	SA. 6	3ª EVAL
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la	CCL1, STEM3, CD3,	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones	EXPRESIÓN ARTÍSTICA, GRÁFICO-	SA.6	3ª EVAL



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	SITU.	TEMP
intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	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. 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. 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.	PLÁSTICA: TÉCNICAS, PRO CEDIMIENTOS ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.		

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza se concretan en las **competencias específicas** de cada materia de la etapa y se desarrollarán con metodologías didácticas, con el alumnado como agente de su propio aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta, deben estar bien contextualizadas y compuestas por tareas complejas, buscan ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido.

Es interesante proponer actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales.

Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.

Deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

TRABAJO DIARIO:

EN EL CUADERNO DEL PROFESOR, SE TENDRÁN EN CUENTA LOS SIGUIENTES PUNTOS DENTRO LA EVALUACIÓN DE LA SITUACIONES DE APRENDIZAJE SECUENCIADAS A CONTINUACIÓN:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DIARIA DE LA OBSERVACIÓN DIRECTA PARA CONSIDERAR EN EL TOTAL DE LA PUNTUACIÓN DE CADA ACTIVIDAD

La evaluación será continua. Cada parte de una situación de aprendizaje planteada por el profesor/a puede puntuarse con 10 pero, su ponderación irá asociada al peso que tenga en o los criterios de evaluación.

4. Se presentan los trabajos con pulcritud, precisión, y formato/soporte establecido siguiendo las pautas indicadas por el profesor/a. **0.2%**

5. Se aporta diariamente el material requerido por el profesor/a para la realización de los trabajos prácticos, que son de desarrollo presencial. Rendimiento diario positivo **0.8%**

6. Se entregan los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido. Se asiste a clase de forma regular y se justifican las ausencias. **1%**

(En caso de no asistir el día de una entrega o prueba práctica, se justificará dicha falta en la clase inmediatamente siguiente en la que se tendrá que realizar dicha entrega y/o realizar la prueba).



SE OFRECEN A CONTINUACIÓN DOS EJEMPLOS DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE DESARROLLADAS, LAS DOS PRIMERAS DEL CURSO CORRESPONDIENTES A LA 1ª EVALUACIÓN, CON LA PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE 1

Título: PROYECTO DE INMERSIÓN EN MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS

ARTE EN LA ANTIGÜEDAD: GRECIA CLÁSICA

PATRIMONIO DE YEPES.

LAS TRES CULTURAS

SA 1 (Situación de aprendizaje 1)

TEMPORALIZACIÓN: 1ª EVALUACIÓN

MATERIA: 3º EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Competencia/s específica/s:

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.

Criterios de evaluación:

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.

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.

- EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación)
40% de ponderación total del trimestre
- CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR: 2 PTS

Saberes básicos vinculados: 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 de su contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

METODOLOGÍA (Debe implicar la producción y la interacción verbal....)

- RECURSOS (auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.

Recursos TIC para la investigación y búsqueda de información. Soportes de medio y gran formato para la realización de trabajos visuales, esquemas artísticos de información organizada visual thinking, fichas de análisis artístico y bocetos o apuntes del natural.

- TAREAS Y ACTIVIDADES Y Nº SESIONES

Se desarrollará en los dos primeros meses del curso abarcando aproximadamente 10 sesiones para todas las actividades.

- TIPO DE AGRUPAMIENTO (individual, pareja, grupo..): Se trabaja el análisis e información en parejas y se realizan las tareas de las distintas fases de manera individual.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2



Título: EL MENSAJE VISUAL. COMENTARIOS ARTÍSTICOS Y TALLERES PRÁCTICOS

SA 2 (Situación de aprendizaje 2)

TEMPORALIZACIÓN: 1ª EVALUACIÓN

MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Competencia/s específica/s:

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.

Criterios de evaluación:

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.

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.

- EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 60% de ponderación total del trimestre.
- CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR: 2pts

Saberes básicos vinculados: ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

- a. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

METODOLOGÍA (Debe implicar la producción y la interacción verbal...)

- RECURSOS (auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.

Medios digitales para la búsqueda de información en casa o en aula althia. El libro de la materia para seguir los contenidos. Aula virtual para el envío de imágenes de investigación personal siguiendo las propuestas didácticas del libro. Láminas o soportes libres para elaboración de pequeños talleres artísticos.

- TAREAS Y ACTIVIDADES Y Nº SESIONES:

EXPLICACIÓN TEÓRICA SIGUIENDO EL LIBRO Y COMENTANDO EN EL AULA LAS PROPUESTAS DIDÁCTICAS DEL TEMA. Estamos siguiendo el tema 1 del libro, EL MENSAJE VISUAL. Explicamos, analizamos y participamos comentando cada apartado.

TAREAS DE ANÁLISIS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA:

- Realización de tres comentarios artísticos
- Talleres de ANÁLISIS DE IMÁGENES, ILUSIONES ÓPTICAS, IMÁGENES SIMBÓLICAS.
- Se desarrollarán pequeños trabajos de investigación en parejas, elaborando cuestionarios sobre lo aprendido para sus compañeros. Realizamos un cuestionario por parejas y su corrección, nos ponemos nota.
- Buscamos tipos de anuncios publicitarios con un estereotipo muy marcado, varios eslogan, y analizamos todos los puntos fundamentales de la IMAGEN PUBLICITARIA.

-TAREA ARTÍSTICA: CREAMOS UN CARTEL DE CONCIENCIACIÓN SOCIAL sobre algunos de estos temas:

- a. Prevención de problemas relacionados con la salud mental, TCA (trastornos con la alimentación), ansiedad,



depresión...

- b. Prevención del bullying o acoso escolar, prevención de conductas tóxicas en las relaciones afectivas, etc.
- c. Prevención de la adicción, juegos de azar, consumo de sustancias tóxicas y alcohol.
- d. Concienciación y conocimiento de trastornos del aprendizaje.
- e. Convivencia en tolerancia: prevención de conductas racistas, discriminación por causas de etnia o religión.
- f. Prevención de conductas homófobas, de odio por condición de género o sexualidad.
- g. Educación en consumo responsable, sostenible, economía circular, nuevas empresas de bajo impacto medioambiental...
- h. Prevención del mal uso de tecnología: la adicción a las redes sociales, videojuegos o mal uso de las app de grupos de chat.
- i. Concienciación para una conducta cívica como peatón y como conductor.

-Se realizará una pequeña **producción artística de diseño (pictogramas)**

- TIPO DE AGRUPAMIENTO (individual, pareja, grupo..): en parejas e individual para los trabajos de análisis y la producción artística respectivamente.

SE OFRECEN A CONTINUACIÓN LA PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS RESTANTES SITUACIONES DE APRENDIZAJE CORRESPONDIENTES A LA 2ª Y 3ª EVALUACIÓN.

En la tabla de relación de competencias específicas, descriptores, criterios de evaluación y saberes básicos vinculados ya aparece dicha vinculación con las diferentes situaciones de aprendizaje y su temporalización en el curso.

SA. 3: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

2ª EVALUACIÓN.

Competencia/s específica/s: CE 3. CRIT.EVALUACIÓN: 3.1. 3.2

30%

(DEL 100% DE LOS CRITERIOS DE 2ª EVALUACIÓN).

La metodología, agrupamientos y recursos, serán en la misma línea que las dos situaciones de aprendizaje desarrolladas anteriores (de la 1ª evaluación).

Siempre se seguirá el libro de texto de Ed. Plástica Visual y Audiovisual "CONSTRUYENDO MUNDOS", entre los demás recursos mencionados en el apartado "Recursos didácticos" de esta Programación, y por lo tanto se aprovecharán como tareas, talleres didácticos, actividades de reflexión y análisis, contenidos teóricos para los puntos de partida de los diferentes proyectos de las situaciones de aprendizaje.

SA. 4: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

2ª EVALUACIÓN.

Competencia/s específica/s: CE 4.

CRIT.EVALUACIÓN: 4.1. 4.2

40%

(DEL 100% DE LOS CRITERIOS DE 2ª EVALUACIÓN).

La metodología, agrupamientos y recursos, serán en la misma línea que las dos situaciones de aprendizaje desarrolladas anteriores (de la 1ª evaluación).

Siempre se seguirá el libro de texto de Ed. Plástica Visual y Audiovisual "CONSTRUYENDO MUNDOS", entre los demás recursos mencionados en el apartado "Recursos didácticos" de esta Programación, y por lo tanto se aprovecharán como tareas, talleres didácticos, actividades de reflexión y análisis, contenidos teóricos para los puntos de partida de



los diferentes proyectos de las situaciones de aprendizaje.

SA. 5: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

2ª EVALUACIÓN.

Competencia/s específica/s: CE 5.

CRIT.EVALUACIÓN: 5.1. 5.2

30%

(DEL 100% DE LOS CRITERIOS DE 2ªEVAL).

La metodología, agrupamientos y recursos, serán en la misma línea que las dos situaciones de aprendizaje desarrolladas anteriores (de la 1ª evaluación).

Siempre se seguirá el libro de texto de Ed. Plástica Visual y Audiovisual "CONSTRUYENDO MUNDOS", entre los demás recursos mencionados en el apartado "Recursos didácticos" de esta Programación, y por lo tanto se aprovecharán como tareas, talleres didácticos, actividades de reflexión y análisis, contenidos teóricos para los puntos de partida de los diferentes proyectos de las situaciones de aprendizaje.

SA. 6: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

3ª EVALUACIÓN.

Competencia/s específica/s: CE 6. CE 7. CE 8.

CRIT.EVALUACIÓN: 6.1. 6.2. 7.1. 8.1.8.2.8.3

70% (6.1. 6.2. 7.1), 30% (8.1.8.2.8.3)

(DEL 100% DE LOS CRITERIOS DE 3ªEVAL).

La metodología, agrupamientos y recursos, serán en la misma línea que las dos situaciones de aprendizaje desarrolladas anteriores (de la 1ª evaluación).

Siempre se seguirá el libro de texto de Ed. Plástica Visual y Audiovisual "CONSTRUYENDO MUNDOS", entre los demás recursos mencionados en el apartado "Recursos didácticos" de esta Programación, y por lo tanto se aprovecharán como tareas, talleres didácticos, actividades de reflexión y análisis, contenidos teóricos para los puntos de partida de los diferentes proyectos de las situaciones de aprendizaje.

2.5 Metodología

2.5.1. Pautas en cada unidad didáctica

- Se trabajarán y conectarán saberes básicos de, al menos, 2 sentidos.
- Comenzará con el planteamiento de varias situaciones de aprendizaje, que servirán de hilo conductor para activar los saberes básicos requeridos para su resolución.
- Se distinguirán dos casos diferentes de saberes básicos involucrados. Por una parte, aquellos que son ya conocidos previamente por el alumnado y han de ser capaces de reactivar por sí mismos con el estímulo de la situación de aprendizaje planteada. Por otra parte, los saberes básicos que serán explicados y trabajados en el transcurso de la unidad didáctica.
- El despliegue de estos últimos saberes básicos se hará en profundidad, tanto aplicándolos a contextos reales como proponiendo actividades que permitan cimentar su concepción puramente matemática y operativa.
- Para finalizar, se plantearán actividades enfocadas a la evaluación competencial de los saberes básicos



estudiados.

- Además de las unidades didácticas, en cada trimestre se propondrá un proyecto de investigación por grupos.

Esta metodología nos permitirá implicar trimestre a trimestre todos los sentidos, de tal forma que saberes básicos trabajados en unas unidades didácticas se reactivarán en otras posteriores, proporcionando de esta manera una visión de las Matemáticas como un todo integrado.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología didáctica que vamos a utilizar en nuestra práctica docente seguirá las siguientes pautas:

- Se partirá del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus ideas y conocimientos previos.
- Los alumnos llevarán a la práctica lo aprendido, mediante experiencias y actividades diseñadas por el profesor. Lo aprendido será utilizado como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.
- Se utilizará y potenciará el trabajo cooperativo, teniendo en cuenta que el grupo de clase se constituye como un trabajo natural de aprendizaje, siendo este un proceso de construcción social del conocimiento.
- El profesor dará pautas para realizar los trabajos, éstos tendrán cierto grado de flexibilidad para poder adaptarlos a las capacidades de la diversidad de alumnos que tenemos en las aulas. La organización del espacio, el tiempo y la distribución de los agrupamientos será relevantes a la hora de controlar el aprendizaje.
- Se motivará al alumnado hacia el aprendizaje haciendo que conozca el sentido de lo que hace; dándole así la posibilidad de implicarse en la tarea desde la definición de los objetivos hasta la evaluación; puede aplicar lo aprendido en otras situaciones, y se le da la posibilidad de compartir socialmente su aprendizaje.
- La metodología de aula se planteará de manera que las actividades estén interrelacionadas, sirviendo de conexión entre las diferentes materias. Las competencias se ejercitan y desarrollan resolviendo problemas en diversas situaciones, lo que hace imposible la separación entre las distintas disciplinas y contenidos.
- Nuestro objetivo será lograr aprendizajes significativos y para conseguirlo plantearemos actividades y proyectos interdisciplinares. De esta forma tendremos una perspectiva más unitaria y significativa del aprendizaje.
- Para favorecer el trabajo en competencias se propondrán estrategias para la resolución de tareas por competencias, el método de proyectos, prácticas situadas en escenarios reales y trabajos cooperativos. En este ámbito será en uno de los que situemos como escenario real las actividades enfocadas para el proyecto Hacer visible lo invisible, en el que trabajaremos de manera interdisciplinar los contenidos curriculares comunes. Consiguiendo así una perspectiva más unitaria y significativa del aprendizaje.
- Desde el punto anterior se fomentará la creatividad del alumnado, de manera que las actividades enfocadas al proyecto partan de ellos mismos.
- Se buscarán formas de adaptación, en la ayuda pedagógica, a las diferentes necesidades del alumnado.
- Se fomentará el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.
- Se estimulará la creatividad y la expresividad de los trabajos. Se dispondrá de diversidad de materiales y recursos didácticos.

Al inicio del curso se realizarán una evaluación inicial donde valoremos el nivel de dibujo y creatividad de nuestros alumnos, los contenidos curriculares comenzarán con explicaciones teóricas en el aula de Plástica o Dibujo, y en ellas se propondrán las diferentes actividades a realizar y los materiales que utilizaremos.



Para introducir las unidades, resaltar aspectos fundamentales de los distintos temas o para aquellos contenidos más teóricos, serán indispensables las explicaciones del profesor al grupo-clase. Se procurará introducir estos contenidos del modo más ilustrado posible, haciendo uso de los medios (portátil+ cañón proyector o Pizarra Digital) existentes en el centro.

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 es vinculable al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se procurará 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.

No obstante, 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 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. Recurriremos 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.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

2.5.2. Agrupamientos.

1º ESO....2 grupos de la materia Proyectos de A.P.V.

3º ESO....5 grupos de la materia EPVA

2.5.3. Organización de espacios y tiempos.

En 1º y 3º se imparten 2 horas semanales de clase.

El Instituto tiene dos aulas específicas para nuestras materias, las de Plástica 1 y Plástica 2, se impartirán nuestras materias en la segunda, están dotadas con un cañón proyector, altavoces y pantalla, con mesas altas de Dibujo Técnico, lavabos y estanterías.

2.5.4. Materiales y recursos didácticos.

Se dispondrá de diversidad de materiales y recursos didácticos. Las materias se prestan por su propia naturaleza al uso de una gran variedad de recursos: audiovisuales, material suministrado por los medios de comunicación (revistas, tv, periódicos, publicidad, cómic, etc) , material de desecho que los alumnos pueden



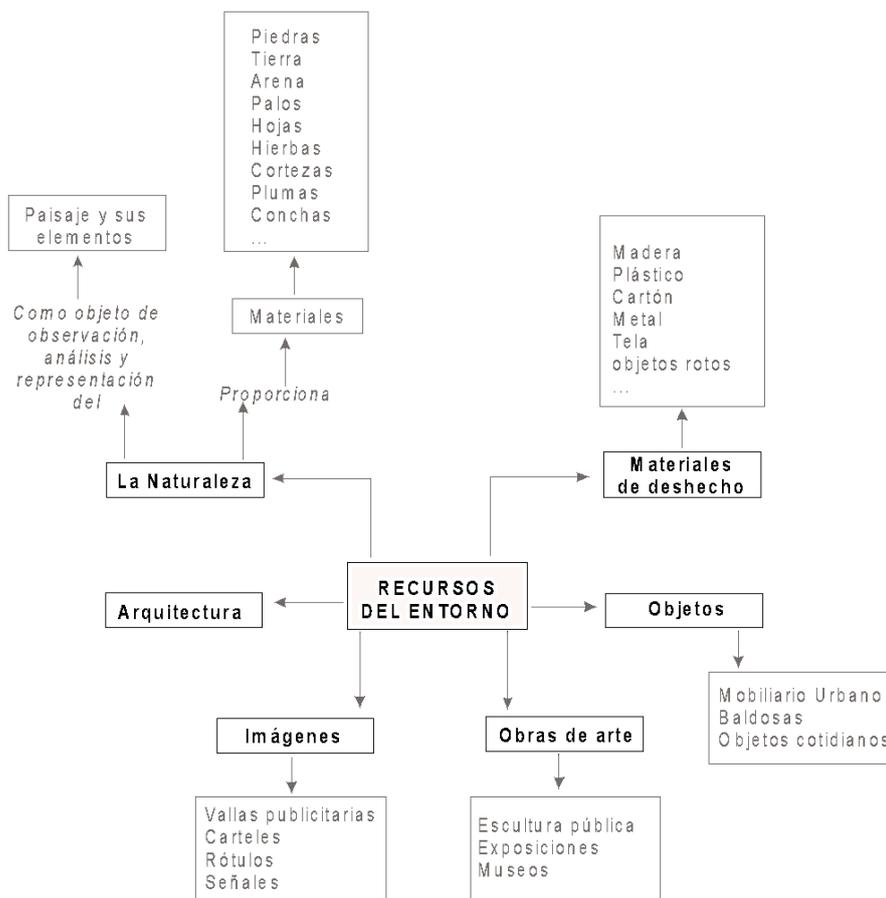
reciclar y utilizar en sus propias producciones, de collage, material de fotografía, ... En este curso no se hará uso de la biblioteca, como centro de las investigaciones teóricas.

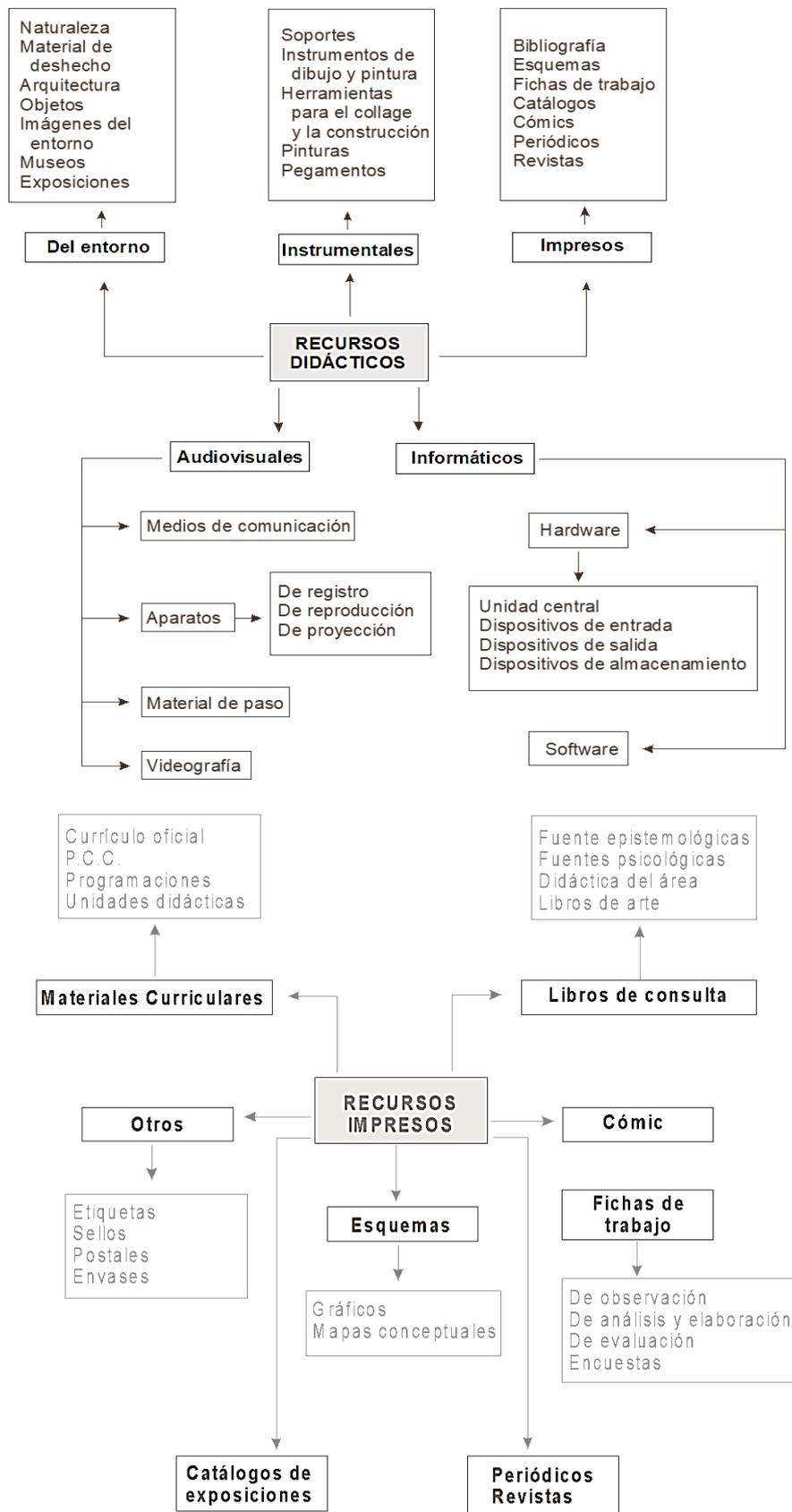
Se mantendrá el uso de una gran variedad de recursos: audiovisuales (vídeo, cañón proyector etc.) , material suministrado por los medios de comunicación (revistas, tv, periódicos, publicidad, cómic, etc) , material de desecho que los alumnos pueden reciclar y utilizar en sus propias producciones.

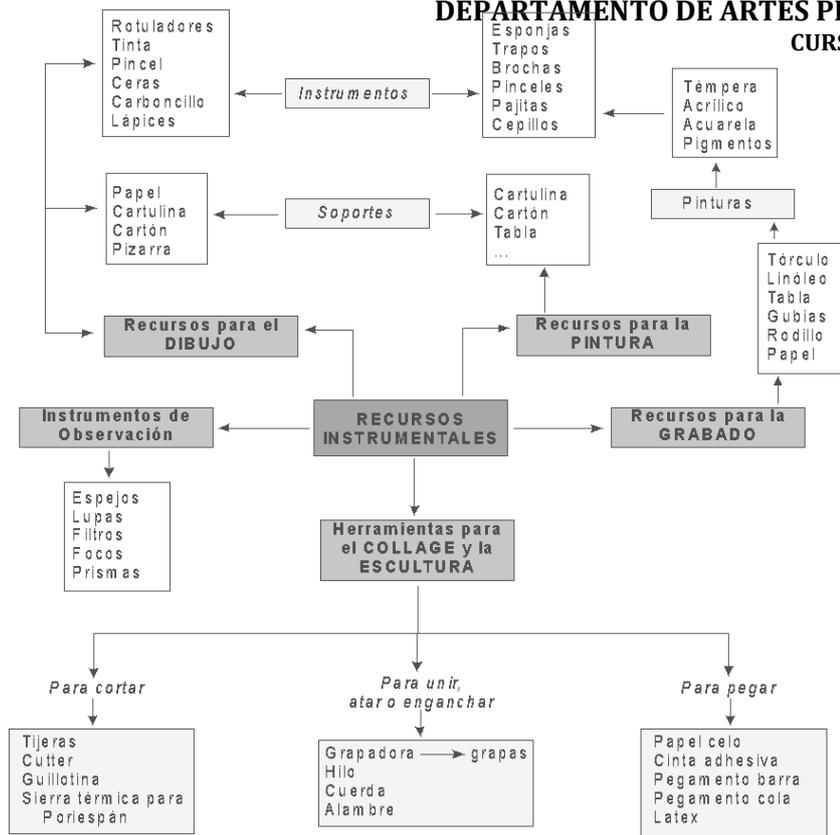
Los alumnos aportarán material fungible como soportes, materiales de diversa naturaleza y pinturas para la realización de sus producciones.

En clase ya no contaremos, debido a las medidas de prevención de contagio ante la crisis sanitaria, con materiales comunes del Departamento para trabajar las diversas actividades que se propongan, no podrá ser utilizado por los alumnos y dependerá de la responsabilidad del alumno/a para evitar sanciones el ser constante en la aportación de material propio, con la finalidad de no tener alumnos en clase sin trabajar.

Se han agrupado según los tipos de recursos didácticos: recursos del entorno, instrumentales, impresos, audiovisuales o informáticos; ya sean medios o instrumentos que se encuentren en el Centro, que aporte el Departamento, el profesor o el alumnado.







INSTRUMENTOS PARA EL DIBUJO TÉCNICO	
PARA DIBUJAR	Lápices. Portaminas. Compás.
PARA BORRAR	Goma.
PARA AFILAR	Sacapuntas. Lima.
PARA MEDIR	Regla. Transportador de ángulos.
PLANTILLAS	Escuadra. Cartabón.

ESPECIFICACIONES DE RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS:

● **Integración curricular y planteamientos multimedia.**

Herramientas frecuentes:

Para el docente: Cañón proyector y altavoces, tableta gráfica (en el domicilio particular), programas de edición de imagen en ordenador (Adobe Express, Paint 3D y similares), Smartphone y aplicaciones de edición de imagen y vídeo. Para el alumno: Smartphone y aplicaciones de edición de imagen y vídeo, cámara... (Tablet en su caso). Retoque fotográfico y diseño gráfico.

● **Las plataformas de la Junta de Educación de CCLM serán los canales oficiales de comunicación, publicación de contenidos educativos, calificaciones y seguimiento del alumnado.**

EDUCAMOS CLM/ ENTORNO DE APRENDIZAJE: para todo lo relativo a contenidos académicos, mensajería alumno-docente, materiales de enseñanza y entregas de actividades.

EDUCAMOS CLM/SEGUIMIENTO EDUCATIVO: para comunicaciones de padres-docentes, justificaciones de faltas, calendario de exámenes, etc. Delphos es la herramienta de gestión académica y evaluaciones.

MICROSOFT TEAMS: Para celebrar todas las reuniones posibles que afectan a la vida académica del claustro. Claustros, sesiones de evaluaciones, reuniones de jefes de departamento, reuniones de tutores, de grupos de trabajo, seminarios, reuniones extraordinarias, etc



Es importante reflejar en este punto que estas plataformas permiten el registro de comunicaciones, en las distintas cuestiones, por ejemplo en las aclaraciones a dudas expresadas en mensajería del aula virtual, lo que facilita las justificaciones de cara a posibles presentaciones de reclamaciones. La información que se da, queda registrada.

- **Programas de navegación web y páginas de uso frecuente, además de todas las propuestas para investigación de contenidos, estas serán de uso frecuente:**

- Para soporte de prácticas realizadas en el aula como:

- <https://www.mongge.com/>

- <https://www.laslaminas.es/recursos/geometria-plana/trazados-basicos/>

- <https://www.profesordedibujo.com/>

- <https://academiaplay.es/historia-academia-play-lista-videos/>

- Para visitas virtuales a museos internacionales:

- <https://www.museodelprado.es/> <https://www.museoreinasofia.es/>

- <https://www.guggenheim-bilbao.eus/guggenheimbilbaolive>

- <https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne#tabs>

- <https://artsandculture.google.com/partner/the-british-museum>

- <https://www.moma.org/>

- <http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/es/collezioni/musei/cappella-sistina.html>

- <https://artsandculture.google.com/partner/pergamonmuseum-staatliche-museen-zu-berlin>

- <https://www.namuseum.gr/collections/>

- **Empleo didáctico de la imagen.** - Educación en la imagen, su lenguaje y expresión, la técnica, lectura y análisis.

- **Medios de comunicación de masas:** investigación, contraste y análisis.

- **Dispositivos de almacenamiento, scanner de mesa.**

- Los recursos de infografía impresa en papel se retoman en este curso pero se pretende limitar el uso del papel al mínimo y con garantías de seguridad.

- En cuanto a recursos de editoriales de contenidos impresos, se ha pedido libro para la materia nueva de EPVA de 3º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. **“CONSTRUYENDO MUNDOS”**
ISBN 9788468067643 1590746 3ESO PLASTICA CM CAST ED22

Por los demás, en los demás cursos y materias, no se emplearán, están en desuso, pero si es necesario como apoyo contamos con los siguientes, que se encuentran en las biblioteca de aula y departamento:

1º de Educación Secundaria Obligatoria: *Educación plástica y Visual*. Observar, Imaginar y Expresar. Editorial Sandoval
ISBN 84-932540-6-1

2º de Educación Secundaria Obligatoria: *Educación plástica y Visual*. Observar, Imaginar y Expresar. Editorial Sandoval
ISBN 978-84-920616-1-7

4º de Educación Secundaria Obligatoria: *Educación plástica y Visual*. Observar, Imaginar y Expresar. Editorial Sandoval
ISBN 84-932540-2-9

- Los alumnos cuentan con material realizado por los profesores de este departamento y se envía en los casos necesarios a través del Entorno de Aprendizaje, se subirá al aula del Entorno de la materia de cada



grupo el contenido presentado y explicado en clase así como las imágenes y vídeos de apoyo que sean necesarios en la galería de la misma entrada.

Tienen acceso así a materiales teóricos que se proyectan o toman como apuntes en clase y a la descripción detallada de las prácticas, enunciados y enlaces a materiales o webs que son de interés para la materia.

- Los alumnos aportarán material fungible como soportes, materiales de diversa naturaleza y pinturas de fácil traslado y limpieza para la realización de sus producciones. En las aulas materia se cuenta con todo tipo de material para trabajar las diversas actividades que se proponen, pero durante este segundo curso de medidas especiales derivadas de la crisis sanitaria se almacena todo el material, herramientas e instrumental en el departamento, por ello se adaptarán las actividades a propuestas que no conlleven el uso de todo este material inventariado. Durante este curso no puede ser utilizado por los alumnos ni compartido.

2.6. Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad

Las familias y el alumnado de nuestras aulas son diversos. Esta diversidad enriquece nuestra sociedad, para atender a la misma existen distintos principios educativos avalados por la normativa vigente.

Según el artículo 2 del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (en adelante Decreto 85/2018) se define la inclusión educativa como 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.

Por tanto, y siguiendo el principio de responsabilidad compartida por el que toda la comunidad educativa, debe garantizar una educación de calidad, existen medidas de inclusión educativa promovidas por la administración y a nivel de centro, ambas reflejadas tanto en el Proyecto Educativo como anexo en la Programación General Anual (PGA).

Medidas de inclusión educativa a nivel de aula

El artículo 7 del Decreto 85/2018 define las medidas de inclusión educativa a nivel de aula como el conjunto de estrategias y medidas de carácter inclusivo. A nivel de aula se podrán aplicar las siguientes medidas de inclusión educativa:

- Las estrategias empleadas por el profesorado para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales.
- Las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje: la organización de contenidos de manera interdisciplinar, uso de agendas, apoyos visuales, etc.
- Los programas de detección temprana de dificultades de aprendizaje diseñados por el equipo docente en colaboración con el Departamento de Orientación.
- Las actuaciones de seguimiento individualizado y ajustes metodológicos llevados a cabo con el alumnado derivadas de sus características individuales.
- Las adaptaciones y modificaciones llevadas a cabo en el aula para garantizar el acceso al currículo y la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.
- Anotar tareas en el calendario del aula virtual y los exámenes en seguimiento educativo, para facilitar la coordinación familia-profesores. Anotar tareas y exámenes en el calendario mensual del aula colgado tras



la puerta de clase para que los alumnos/as sepan fechas de tareas, trabajos y exámenes y los profesores sepan qué hay puesto y así evitar sobrecargar al alumno/a.

- Permitir el uso de apoyos materiales: se debe permitir el uso de recursos didácticos tales como la calculadora, tablas de multiplicar, etc.
- Asegurar que el alumno ha entendido las instrucciones de la tarea: para ello, preguntar al alumnado y que ellos lo expliquen.
- Escribir los apartados y léxico artístico o de dibujo técnico del tema en la pizarra, a modo de visual thinking si se quiere, antes de iniciar la explicación para captar mejor la atención.
- Planificar y explicitar al alumnado las tareas con suficiente antelación para que puedan organizarse mejor. Al menos dos sesiones antes.

Medidas individualizadas de inclusión educativa

Son medidas individualizadas de inclusión educativa aquellas actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo.

Estas medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado y todos los profesionales que trabajen con el alumnado, coordinados por el tutor/a y bajo la supervisión de Jefatura de estudios. Estas medidas quedarán reflejadas en el Plan de Trabajo de cada alumno/a. Se contará con el asesoramiento del Departamento de Orientación, para la elaboración y evaluación de dichos planes de trabajo.

La adopción de medidas individualizadas de inclusión no supone la modificación de elementos prescriptivos del currículo siendo responsabilidad del equipo docente y profesionales que intervienen con el alumnado, el seguimiento y reajuste de las actuaciones puestas en marcha. El alumnado que precise de estas medidas será evaluado con los mismos criterios de evaluación que su grupo-clase de referencia. En ningún caso podrá evaluarse en base a un nivel de competencia curricular inferior al que le corresponde por el curso en el que esté matriculado.

Las medidas individualizadas de inclusión educativa existentes son:

- Las adaptaciones de acceso que supongan modificación o provisión de recursos especiales, materiales o tecnológicos de comunicación, comprensión y/o movilidad. Algunos ejemplos de cómo adaptar.
 - Facilitar estrategias atencionales.
 - Resumir las instrucciones escritas.
 - Proporcionar esquemas al alumno: que posteriormente le facilitará el recuerdo de la información que el docente dio. Además, le ayuda a entender la idea principal y los aspectos relacionados con ella.
 - Grabadora o uso de tecnologías: puede resultar una ayuda eficaz para que el niño pueda solucionar sus dificultades en la adquisición del conocimiento.
 - Adaptar las tareas para casa (tanto en cantidad como en personalización).
- Las adaptaciones de carácter metodológico en la organización y temporalización de los contenidos, en la metodología didáctica, así como en los procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación.
 - Adaptar exámenes según recomienda el material de Jesús Jarque proporcionado por el Departamento de Orientación a través del Equipo TEAMS.
 - Dar cinco minutos a toda la clase para organizar el material necesario y asegurarse de que el alumnado está listo para iniciar la evaluación. Dar más tiempo en caso de ser necesario.
 - Leer los enunciados en voz alta y preguntar si hay alguna duda.



- Valorar y adaptar el tiempo de evaluación (tener en cuenta sus dificultades y calcular el organizar el tiempo que necesitan para hacer las pruebas de un examen). Sustitución de la prueba escrita por una prueba oral. Sustitución de una actividad instrumental de carácter complejo por otra con modificaciones adaptadas.
 - Presentación de los enunciados de forma gráfica o con apoyos visuales (imágenes), además de a través de un texto escrito.
 - Selección de aspectos relevantes y esenciales del contenido que se pretende que el alumno o la alumna aprendan (se trata de hacer una prueba escrita solo con lo básico que queremos que aprendan).
 - Valorar sus conocimientos por procedimiento de evaluación continua (trabajos, exposiciones en el aula, preguntas cortas orales con periodicidad semanal, etc.)
- La escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para alumnado que se incorpora de forma tardía al sistema educativo español y que así lo precise.
 - Las actuaciones de seguimiento individualizado llevadas a cabo con el alumnado derivadas de sus características individuales y que en ocasiones puede requerir la coordinación de actuaciones con otras administraciones tales como sanidad, bienestar social o justicia.
 - El refuerzo de contenidos curriculares fuera del aula ordinaria.

A continuación, se especifican unas medidas que pueden aplicarse para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

Para alumnado en situación de vulnerabilidad o condiciones personales especiales se llevarán a cabo las siguientes medidas:

- Tutorías individualizadas para llevar seguimiento personalizado.
- Coordinación con servicios sociales y sanitarios.

Para alumnado con trastorno específico de dificultades de aprendizaje tanto en la lectoescritura. (dislexia y disortografía) y/o en matemáticas (discalculia).

- Dar más tiempo en el examen. Variar el tipo de examen y tarea (exposiciones orales, trabajos en grupo, examen de desarrollo, tipo test, etc.)
- Reducir y simplificar enunciados. Marcar en negrita las palabras claves de un enunciado y acompañarlo de imágenes aclaratorias.
- No trabajar un gran número de ejercicios sobre el mismo contenido, sino valorar que el contenido está adquirido es suficiente.
- Dejar que utilicen la calculadora. Uso de ordenador.
- Colgar los apuntes en el aula virtual antes de la clase.

Para alumnado con déficit atencionales:

- Uso de autoinstrucciones de manera visual. Por ejemplo, antes de realizar un ejercicio “me paro, leo, pienso y actúo”.
- Coordinación familia-tutor para llevar juntos un seguimiento individualizado (nos podemos apoyar en el calendario del aula virtual)
- Supervisión de agenda por parte del profesor o estableciendo la tutoría entre iguales.
- Dar más tiempo en los exámenes, o pruebas presenciales.
- Hacer llamadas de atención cuando veamos que el alumnado se dispersa y siempre que se vaya a explicar algo importante.
- Colgar los apuntes en el aula virtual antes de la clase: no pueden atender y tomar apuntes a la vez.
- Seleccionar las tareas eliminando aquellas menos importantes.



- Efectuar cambios en la disposición de la clase y la ubicación del alumno/a que evite su distracción.
- Eliminar materiales y objetos no relevantes para la realización de las tareas propuestas.
- Asegúrese de que el alumno/a dispone de todo el material necesario para desempeñar la tarea antes de comenzarla.

Para alumnado con falta de autonomía y confianza en sí mismos.

- Hacer uso del refuerzo social positivo cuando el alumnado realice las tareas correctamente o responda a preguntas en clase de manera adecuada.
- Fraccionar el trabajo en tareas cortas.
- Dar un tiempo extra sin hacerlo explícito cuando veamos que queda poco para conseguir el objetivo marcado.
- Realizar anotaciones positivas en la agenda valorando los logros aunque sean pequeños, o enviar notas a casa. Identificar los esfuerzos por parte del alumno y elogiar cuando realiza alguna cosa bien hecha.
- Evitar la acusación, la ridiculización y la falta de respeto.
- Potenciar actividades que fomenten la integración social del alumnado dentro del grupo clase (trabajos en grupo, dinámicas, juegos...)
- Recordar que el objetivo de la educación es el máximo desarrollo global del alumnado a través de nuestra materia y para ello incluir la educación emocional en momentos que se detecte necesario: los miedos a fracasar, ansiedad ante los exámenes, a no ser aceptado, a la inestabilidad que siente, a los cambios de humor...
- Demostrar interés por el alumnado.
- Ayudar al alumno a que conozca sus fortalezas y debilidades concienciando sobre sus propias valías y trabajando sus debilidades.

Medidas extraordinarias de inclusión educativa

En nuestro caso, la que se aplica actualmente es la de llevar a cabo adaptaciones curriculares significativas que se definen en el art. 10 del Decreto 85/2018. La adopción de esta medida supone que la evaluación del alumnado hará referencia al nivel y curso seleccionado para la realización de la adaptación curricular significativa. Las adaptaciones curriculares significativas quedarán recogidas en los Planes de Trabajo.

2.7. Evaluación

El artículo 28 de la LOMLOE establece el carácter de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria, que será continua, formativa e integradora.

La **evaluación continua** implica un seguimiento permanente por parte del profesorado, con la aplicación de diferentes procedimientos de evaluación en el proceso de aprendizaje.

El carácter formativo y orientador permite proporcionar **información constante**, lo que convierte la evaluación en un instrumento imprescindible para la mejora, tanto de los procesos de aprendizaje como de los de enseñanza.

Los términos continua y formativa implican la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje de forma que podamos, por un lado, realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso y, por otro, ofrecer formación al alumnado a través de la retroalimentación sobre lo que ya ha alcanzado, lo que le falta por conseguir y cómo lograrlo.

La evaluación integradora implica que, desde todas las materias y ámbitos, deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave establecidas en el Perfil de salida del alumnado a la finalización de la Educación Básica. Debe hacerse integrando todas las materias, ya que todas



contribuyen al logro de las competencias clave. Pero esto no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito, teniendo en cuenta sus criterios de evaluación.

La evaluación competencial conlleva dos etapas:

- La evaluación de las competencias específicas de cada materia, a partir de sus criterios de evaluación.
- La evaluación del grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida, utilizando de forma ponderada las conexiones entre los descriptores operativos y las competencias específicas evaluadas previamente en todas y cada una de las materias.

2.7.1. Criterios de evaluación

Dan respuesta a la pregunta “¿Qué evaluar?”

En el Departamento de Artes Plásticas y Visuales se ha establecido el peso para los criterios de evaluación, que permitirá evaluar las competencias específicas y los descriptores asociados a cada una de ellas.

Se ha vertido esta información en las tablas de situaciones de aprendizaje donde se establece el peso para los criterios de evaluación, relacionados con competencias específicas.

2.7.2 Instrumentos y procedimientos de evaluación

-INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación, están ajustados a los criterios de calificación, serán variados y descriptivos para facilitar la información al profesorado y al propio alumnado del nivel de competencia del alumnado, del desarrollo alcanzado en cada una de las competencias básicas y de su progreso en la materia, conociendo de una manera real lo que el alumno sabe o no sabe, así como las circunstancias en las que aprende.

- **Observación directa en el aula:** el seguimiento atento de las situaciones de aprendizaje en el aula, observando cómo se desenvuelven grupos y alumnos, y tomando las notas oportunas. Constituye un instrumento muy adecuado para evaluar la funcionalidad de los aprendizajes relativos a las técnicas de uso de materiales y herramientas, y en su caso, realizar las correcciones oportunas e inmediatas. Permite, igualmente, comprobar si se producen transferencias desde otras materias o la aplicación de los conocimientos que se les proporcionan.

A través de esta observación se evaluarán también las actitudes del alumno durante las explicaciones y el desarrollo de las actividades, pruebas, etc, así como de la constancia en la aportación de material y el rendimiento diario.

- **Documentos elaborados por los alumnos:** a través de estos documentos (proyectos, memoria, trabajos individuales, apuntes, esquemas ...) se pueden evaluar directamente una serie de aspectos importantes: expresión gráfica y escrita, orden, limpieza, hábitos de trabajo, capacidad para elaborar trabajos monográficos, utilización de diversas fuentes de información, técnicas de trabajo personal, etc.

- **Proyectos o trabajos prácticos (prácticas):** Desde el punto de vista de la evaluación, en el proyecto y en el trabajo práctico se refleja una parte importante de los contenidos relacionados con las técnicas de expresión gráfico plástica, uso de diferentes materiales, composición, fuentes de información utilizadas, nivel de creatividad, interés por el acabado, etc. El proyecto o el trabajo práctico terminado da una idea del grado de desarrollo de los aprendizajes que se pretenden, hecho que además puede observar el alumno, lo que facilita la autoevaluación.

- **Pruebas presenciales u online:** trabajos diversificados como padlet, presentaciones, cuestionarios, pruebas escritas y trabajos teóricos se utilizarán para comprobar los aprendizajes de los alumnos, principalmente los relativos a conceptos.

2.7.3. Criterios de calificación



Los criterios de calificación se establecen en el cuaderno del profesor, están recogidos en las tablas indicadas con el mismo nombre y en las de situaciones de aprendizaje, en cada materia.

-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN

Para lograr el máximo de objetividad en la calificación de los alumnos, se tendrán en cuenta los contenidos y competencias específicas, abarcando cada criterio de evaluación, servirán para evaluar a través de los diferentes instrumentos de evaluación las diferentes actividades y comprobar también el grado de adquisición de las competencias clave. Emplearemos el modelo de tabla de calificaciones recogido en el apartado de situaciones de aprendizaje, en el que se compartimenta la puntuación ponderada de las distintas fases y partes de un proyecto compuesto.

Obtendremos una calificación diferenciada parcial (de cada evaluación) y una final (de curso), de manera que se realizará una media aritmética de las actividades y pruebas que componen cada evaluación, en las que se están trabajando los distintos criterios.

- Se considerará que un alumno ha superado una evaluación cuando haya desarrollado las capacidades expresadas en los criterios de evaluación relacionados con los temas impartidos durante el trimestre correspondiente. La nota media deberá ser igual o superior a un 5. Deberá haber presentado todas las actividades=instrumentos, propuestas en el trimestre, ya que los contenidos que tratan están vinculados a dichos criterios, que deben superar sin excepción, en cada tarea propuesta, la nota mínima a considerar para aplicar la media aritmética de las distintas tareas es 4.5, de lo contrario debería recuperar esa parte.

En la semana anterior a las evaluaciones, días destinados a convocatorias de recuperaciones, pueden presentar repeticiones para subir nota en aquellas tareas calificadas con nota inferior a 4.5 o entregar las NO presentadas en las fechas propuestas, que de no tener justificación para dichas ausencias, solo podrán optar a una calificación máxima de un 5. También se realizará una prueba escrita de los temas del libro en el caso de 3º ESO, en los casos en que se haya mostrado desafección por el trabajo diario, se hayan negado sistemáticamente a presentar los trabajos o a acudir con el material necesario o tarea.

- Para confeccionar la nota global del curso se tendrá en cuenta el número de criterios conseguidos. Del mismo modo que para cada evaluación, la media en la calificación deberá ser igual o superior a 5.

- En el caso de que un alumno abandone la materia, no obtendrá una calificación positiva en la nota final. Se considera abandono cuando el alumno tenga un alto índice de faltas sin justificar, no atienda en clase, no traiga el material solicitado, no entregue trabajos o presente las pruebas en blanco. Estos criterios de abandono son los expuestos en las NOFC del Centro. De manera que únicamente tendrá derecho a una prueba escrita extraordinaria y se requerirá obligatoriamente la entrega del compendio de trabajos no presentados o enviados con retraso y con calificación negativa, en el que se recogerán los criterios correspondientes a las actividades planteadas.

- Se exige la asistencia de los alumnos a clase, ante un caso de un alto número de faltas reiteradas e injustificadas se aplicarán los criterios de abandono de la materia.

- Las faltas de material se sancionarán como una falta leve, según las normativa de organización y funcionamiento del Instituto. Si estas faltas son reiteradas la falta se podrá sancionar como grave. Si se detecta al inicio de curso que un alumno/a no puede acceder a los materiales por una situación de vulnerabilidad social-económica se comunicará el caso a Secretaría del centro y departamento de Orientación, que se pondrán en contacto con los Servicios Sociales de la zona para que realicen una dotación básica.

Se implicará al propio alumnado en todo el proceso evaluador, para que pueda aprender del error y suma la responsabilidad del éxito y el fracaso. Algunas herramientas a emplear para este procedimiento son:

- La información sobre contenidos y criterios de calificación para determinar la evaluación diferenciada de cada actividad propuesta en el aula, en el mismo momento de finalizar la explicación de la unidad didáctica y plantear la actividad, prueba o trabajo correspondiente. También se publicará en aula virtual, Entorno de Aprendizaje, en el inicio de curso en cada materia, un documento de presentación de la misma, que incluye los criterios de calificación y la temporalización de contenidos.



- La incorporación de instrumentos de evaluación que permitan la corrección inmediata del error y la comunicación inmediata al alumnado, mediante la autoevaluación, la evaluación mutua o la coevaluación, se comunica, ante las dudas planteadas y mediante la observación directa, durante el trabajo en el aula o a través de los canales online, cuales son los fallos en que están incurriendo y cómo corregirlos. La resolución de dudas a través de la mensajería de aula virtual permite el registro de estas aclaraciones, de cara a futuras reclamaciones.

2.7.4 Procedimientos de recuperación

ESTRATEGIAS DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO

- ALUMNOS CON EL ÁREA PENDIENTE DE LA EVALUACIÓN ANTERIOR

Los alumnos que suspendan alguna evaluación tendrán una recuperación en un período concreto de la siguiente evaluación, que suele fijarse en las dos semanas consecutivas al fin de las vacaciones. Esta prueba consistirá en una prueba escrita y/o la entrega de los trabajos y prácticas que no se hayan realizado durante la anterior evaluación o un trabajo alternativo planteado por la/el docente que abarque los mismos contenidos que los anteriores, para reforzar los criterios que no se hayan conseguido y lograr la valoración positiva.

- PRUEBA EXTRAORDINARIA

Se elaborará un programa de refuerzo educativo (PRE) con los criterios no conseguidos. En este se detallarán las actividades determinadas por el Departamento para conseguir el nivel de competencia mínimo, así como la fecha en la que se deberán entregar estas actividades, con el fin de conseguir una valoración positiva. En el PRE se detallarán las actividades, apuntes y trabajos que deberá realizar para conseguir los objetivos pertinentes, así como los criterios de evaluación correspondientes.

PLAN DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

La información general sobre el procedimiento, será reflejada en el archivo compartido del equipo correspondiente en TEAMS: se incluirán los alumnos pendientes que no cursan la materia en el curso actual en un grupo específico del aula virtual “Entorno de Aprendizaje” denominado “ALUMNADO PENDIENTE DE EPVA Y TAE”, en su carpeta tendrán los distintos cuadernillos de ejercicios a realizar, con descripción, enunciado e imágenes de muestra. Se podrán comunicar con la profesora a cargo (la jefa de Departamento, Lorena Lázara) mediante mensajería. También figuran en dichos planes de trabajo las fechas oportunas.

PROCEDIMIENTO Los alumnos que hayan promocionado con el área calificada negativamente recibirán el plan de trabajo tipo cuadernillo EN EL MES DE ENERO, en el que se detallarán las actividades que deberá realizar para alcanzar el grado de competencia mínimo en relación con los objetivos, así como los criterios de evaluación correspondientes. Igualmente se indicará la fecha para entregar las prácticas por parte del alumno para completar el proceso de superación de la materia, que se fijará en una semana del mes de abril.

Deberán realizar satisfactoriamente los trabajos y actividades que les indique el profesor que les imparte la materia en el curso actual (en caso de no cursarla, el seguimiento dependerá de ambos docentes de la materia) y entregarlos en el calendario propuesto por el Departamento.

ACTUACIONES SEGÚN LA MATERIA A RECUPERAR

Materia pendiente de 1º ESO.- Ed. Plástica Visual y Audivisual.- Profesora a cargo, Lorena Lázara.



En el caso de las/los alumnas/os de 2º ESO cursan la materia de EPVA y los contenidos amplían y perfeccionan los de 1º EPVA. Por esta razón, ya que tiene continuidad, se trata de los mismos bloques y se avanza en los criterios que asimilan los del primer curso, aprobando el curso actual, aprueban el 1º curso de EPVA, pero se les animará a presentar igualmente los cuadernillos de recuperación de 1º EPVA, para que, en el caso de no superar la materia de segundo, al menos se hayan desprendido de la de 1º.

En el caso de las/los alumnas/os de 3º y 4º ESO, Se entregarán unas actividades planteadas en planes de trabajo que serán publicados en el aula virtual, las fechas de entrega de los mismos serán en el mes de abril. (En 3º ESO NO cursan la materia de EPVA, en 4º ESO sí (optativa), pero igualmente son distintos contenidos y por eso deben realizar las tareas de recuperación).

Materia pendiente de 2º ESO.- Ed. Plástica Visual y Audiovisual.- Profesora a cargo, Lorena Lázara.

Se entregarán unas actividades planteadas en planes de trabajo que serán publicados en aula virtual, las fechas de entrega de los mismos serán en el mes de abril. Ídem párrafo anterior.

* Los criterios de evaluación para cualquiera de estos dos casos serán los mismos que se apliquen durante el curso correspondiente a cada trabajo.

2.7.5 Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

CUESTIONARIO PARA EL PROFESORADO

Niveles de logro

1: Nunca. 2: A veces. 3: A menudo. 4: Siempre.

a) Planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje

Indicadores	(De 1 a 4)	Actuaciones de mejora
1. Incluyo los elementos curriculares prescriptivos en la programación didáctica, adaptándolos a las características del alumnado y al contexto del centro docente.		
2. Elaboro las unidades didácticas utilizando como referente la programación didáctica.		
3. Planifico el tratamiento de las competencias clave, relacionándolas con el resto de elementos del currículo.		
4. Utilizo los criterios de evaluación como referente principal en la evaluación del alumnado.		
5. Defino criterios de calificación y recuperación tomando como referentes los criterios de evaluación.		
6. Diseño estrategias para dar una respuesta adecuada a la diversidad del alumnado.		

b) Desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula

Indicadores	(De 1 a 4)	Actuaciones de mejora
1. Utilizo estrategias para descubrir los conocimientos previos de los alumnos, siendo la base de mi gestión de los procesos de enseñanza en el aula.		
2. Tengo claro lo que deben aprender los alumnos al final de cada unidad didáctica, y se lo transmito con claridad.		
3. Propongo actividades de enseñanza-aprendizaje coherentes y los recursos necesarios para el logro de los aprendizajes previstos.		



4. Utilizo en el aula un discurso que estimula y mantiene el interés del alumnado hacia el tema objeto de estudio		
5. Muestro una actitud abierta y receptiva y fomento la interacción con el alumnado.		
6. Fomento el uso por parte del alumnado de procedimientos para buscar y analizar información.		
7. Fomento el uso por parte del alumnado de procedimientos para revisar y consolidar lo aprendido y contrastarlo con los demás.		
8. Facilito el trabajo del alumnado en agrupamientos diversos para la realización de actividades de distintos tipos: trabajo individual, en grupo, cooperativo, de investigación, etc.		
9. Gestiono la inteligencia emocional en el aula, facilitando la expresión de los alumnos, enseñando estrategias comunicativas para la producción de intervenciones estructuradas y potenciando el conocimiento de realidades personales, sociales y culturales diferentes.		
10. Promuevo y favorezco compartir fuentes de información en plataformas digitales.		
11. Propongo al alumnado la realización de actividades de recuperación y refuerzo, de enriquecimiento y ampliación.		

c) Evaluación del alumnado

Indicadores	(De 1 a 4)	Actuaciones de mejora
1. Realizo la evaluación inicial para obtener información sobre los conocimientos previos, destrezas y actitudes del alumnado, la evaluación del progreso de los aprendizajes a lo largo de la unidad didáctica y la evaluación final de los mismos.		
2. Utilizo instrumentos adaptados para evaluar los distintos aprendizajes, coherentes con los criterios de evaluación definidos en la programación y con las competencias que debe alcanzar el alumnado.		
3. Registro el grado de logro de los criterios de evaluación mediante diferentes instrumentos de evaluación.		
4. Favorezco el desarrollo de estrategias de autoevaluación y coevaluación en el alumnado para analizar sus propios aprendizajes.		
5. Aplico los criterios de calificación y recuperación tomando como referentes los criterios de evaluación.		
6. Analizo los resultados académicos obtenidos por el alumnado y formulo propuestas de mejora.		

d) Evaluación del proceso de enseñanza y actualización profesional del docente

Indicadores	(De 1 a 4)	Actuaciones de mejora
1. Registro y evalúo el seguimiento de mi propia actuación en el desarrollo de las clases (diario de clase, cuaderno de notas o registro de observación, etc.).		
2. Realizo una coevaluación de mi actuación como docente con otros miembros del departamento.		
3. Participo en actividades de formación relacionadas con la práctica docente.		



4. Realizo actividades, trabajos o proyectos de investigación e innovación educativa relacionados con su propia práctica docente, participando en distintos grupos de trabajo, elaborando materiales educativos y difundiendo, en su caso, sus conclusiones a la comunidad educativa.		
---	--	--

3. ETAPA: BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO

3.1. Objetivos generales de la etapa

Son los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa. Su consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave. El Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le 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 prevenir, 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.
- o. Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.
- p. 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.

3.2. Perfil de salida

El perfil de salida identifica y define las competencias clave que se espera que el alumnado haya desarrollado al finalizar la enseñanza básica.

Todos los aprendizajes contribuyen a la consecución del Perfil de salida.

3.3. Competencias clave del Perfil de salida y descriptores operativos

Las competencias clave son los 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 del 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

La etapa de Bachillerato contribuye a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria.

COMPETENCIAS CLAVE DE LA ETAPA

Competencias clave y Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

- a. Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- b. Competencia plurilingüe (CP).
- c. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
- d. Competencia digital (CD).
- e. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- f. Competencia ciudadana (CC).
- g. Competencia emprendedora (CE).
- h. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

La adquisición de cada una contribuye a la adquisición de todas las demás, y no existe una correspondencia con una única materia o ámbito, sino que todas las materias contribuyen a la adquisición de todas las competencias clave.

Los descriptores operativos para cada una de las competencias clave indican el nivel de desempeño esperado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria.

La vinculación entre los descriptores operativos y las competencias específicas de cada materia propicia que, tras el proceso de evaluación materia a materia, se pueda obtener de forma global el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el perfil de salida y, por tanto, de los objetivos previstos para la etapa.



DESCRIP. OPER.	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1	Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones, como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.	Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.	CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje. CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.	Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.	Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.	Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
2	Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para	A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.	Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados,	Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.	Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.	Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los	Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos	Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.



	construir conocimiento.		apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.			principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.	
3	Localiza, selecciona y contrasta de manera 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 de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.	Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.	Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.	Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.	Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.	CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística. CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
4	Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto		Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas,	Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los	Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener	Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella		CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles,



	<p>sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.</p>		<p>diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>	<p>datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p>	<p>conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.</p>	<p>ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.</p>	<p>analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.</p> <p>CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>
5	<p>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 y rechazando 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.</p>		<p>Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.</p>	<p>Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p>	<p>Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p>		



3.4. Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

Competencias específicas

Son los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades y en situaciones donde se requieren los saberes básicos de cada materia. Constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave y, por otra, los saberes básicos de las materias y los criterios de evaluación.

Criterios de evaluación

Referentes que indican los niveles de desempeño que se pretende que desarrolle el alumnado, en un momento concreto de su proceso de aprendizaje, mediante las situaciones y las actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia.

Saberes básicos

Conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específica

MATERIA 1: DIBUJO TÉCNICO I

DEFINICIÓN DE LA MATERIA.

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación esencial para cualquier proyecto de diseño, arquitectura e ingeniería, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa.

Esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica.

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

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:



En el bloque «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

En el bloque «Geometría proyectiva», se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.

En el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

Por último, en el bloque «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

● **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.**

		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	Nº
		%	%	%	%	%	
CCL	CCL1						1
	CCL2						3
STEM	STEM1						4
	STEM2						3
	STEM3						3
	STEM4						5
CD	CD1						2
	CD2						2
	CD3						1
CPSAA	CPSAA1						4
	CPSAA3						1
	CPSAA4						1



	CPSAA5						3
CC	CC1						1
	CC2						1
CE	CE2						1
	CE3						3
CCEC	CCEC1						1
	CCED2						1
	CCEC4						1

- **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**

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, 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 ingenieros.

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, CPSAA3, 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.**

- **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

Competencia específica 1.

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.

Competencia específica 2.

2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Competencia específica 3.



- 3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.
- 3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.
- 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
- 3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.
- 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4.

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

Competencia específica 5.

- 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
- 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

- **LOS SABERES BÁSICOS DEL ÁREA para esta etapa:**

Los saberes básicos son los conocimientos que se relacionan con las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarias para la adquisición de las competencias específicas del área:



TEMPORALIZACIÓN 1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I

FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS.	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.- Orígenes de la geometría. Tales, 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.
GEOMETRÍA PROYECTIVA.	<ul style="list-style-type: none">- 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



	<p>elementos para su interpretación en planos.</p> <p>– Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.</p>
NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.	<p>– Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p> <p>– Formatos. Doblado de planos.</p> <p>– Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</p> <p>– Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.</p>
SISTEMAS CAD.	<p>– Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</p> <p>– Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</p> <p>– Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</p> <p>– Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</p>



TEMPORALIZACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO 1

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPT. OPERAT.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	TEMP
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.	CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.	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.	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. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	1ª EVAL
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.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1, CPSAA5, CCEC2.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS. –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.	1ª EVAL
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en	STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4,	3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio	GEOMETRÍA PROYECTIVA. – Fundamentos de la geometría	2ª EVAL



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPT. OPERAT.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	TEMP
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.	CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. 3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. 3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica. 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	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.	
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 ingenieros.	CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1, CPSAA3, 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. 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.	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS. -Escala 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.	3ª EVAL
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.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.	5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	SISTEMAS CAD. -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.	3ª EVAL

SE OFRECE A CONTINUACIÓN EL MODELO DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DE DIBUJO TÉCNICO I.



SE REPETIRÁ ESTE EJEMPLO DE TABLA EN LAS EVALUACIONES, SIGUIENDO LA TEMPORALIZACIÓN INDICADA EN LA TABLA ANTERIOR.

En la misma también se refleja la relación de las competencias específicas, descriptores, criterios de evaluación y saberes básicos vinculados.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE
TEMPORALIZACIÓN: 1ª EVALUACIÓN
MATERIA: 1º DIBUJO TÉCNICO DE BACHILLERATO
Competencia/s específica/s: 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. 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.
Criterios de evaluación: 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. <ul style="list-style-type: none">● EVALUACIÓN: 10%. MEDIANTE FICHAS PRÁCTICAS. 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. <ul style="list-style-type: none">● EVALUACIÓN: 90%. Mediante dos pruebas parciales.
Saberes básicos vinculados: 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.
METODOLOGÍA
<ul style="list-style-type: none">● RECURSOS: Apoyo de imagen digital, cañón de proyección. Aula virtual. Dibujo en la pizarra con instrumental de DT: Fichas prácticas de distintas editoriales, pero mayoritariamente de Alarcón. Ejercicios online paso a paso de mongge.com Vídeos de explicaciones teóricas en 3D como apoyo didáctico (Profesor de Dibujo, Arturo Geometría, Valerio Domenech)



Ejercicios del libro de texto Dibujo Técnico I del aula. LOMLOE
Instrumental de dibujo técnico completo. Dibujo arquitectónico a mano alzada en algunos

- TAREAS Y ACTIVIDADES Y Nº SESIONES : Dedicaremos por tema alrededor de dos sesiones de explicación teórica con dibujo en la pizarra y proyección de temas o ejercicios online pasos a paso cuando sea necesario con el seguimiento de los alumnos/as, realizando así sus propios apuntes gráficos con tiempo para autocorrección en cada sesión.
En casa terminarán los ejercicios pendientes, completarán sus apartados de apuntes y consultarán los temas e hipervínculos del aula virtual.
- TIPO DE AGRUPAMIENTO (individual o en pareja, contamos con sólo cuatro alumnos/as)

SA. 2. DIBUJO TÉCNICO I. 2ª EVALUACIÓN

Competencia/s específica/s: CE 3.

CRIT. EVALUACIÓN: 3.1.3.2.3.3. PUNTUACIÓN: 60%

CRIT. EVALUACIÓN: 3.4.3.5. PUNTUACIÓN: 40%

SABERES BÁSICOS VINCULADOS: GEOMETRÍA PROYECTIVA

SA. 3. DIBUJO TÉCNICO I. 3ª EVALUACIÓN

Competencia/s específica/s: CE 4. CE 5.

CRIT. EVALUACIÓN: 4.1.4.2 PUNTUACIÓN: 80%

CRIT. EVALUACIÓN: 5.1.5.2 PUNTUACIÓN: 20%

SABERES BÁSICOS VINCULADOS: NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS. SIST. CAD.

3.5. Metodología.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

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 nos permiten 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 comprendiendo el dibujo en 2D y 3D, para la investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. Se usarán las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Es necesario para poder trabajar la materia, disponer de ordenadores en el aula o disponer de un aula informática durante varios periodos, durante el presente curso la optimización de estas aulas conlleva cierta presión ocupacional.

Con la finalidad de favorecer una atención personalizada que facilite el desarrollo de las competencias y la consecución de los objetivos propuestos se ofrecerán actuaciones como estas para dar una respuesta a la diversidad del alumnado:

- **Las explicaciones por medio del dibujo de los distintos apartados de las unidades didácticas serán seguidas por el alumnado paso a paso, ya sean por medio de recursos online y proyección en pantalla o con el trazado manual del/la docente en la pizarra.**
- **En cada unidad didáctica los ejercicios estarán organizados y secuenciados según su grado de dificultad, cumpliendo los requisitos de orden y progresividad. Los/as estudiantes realizarán las prácticas en el aula, se irán subsanando errores por medio de la observación directa y se autocorregirán por los/as propios alumnos por medio de fichas que comprendan los ejercicios tratados en el aula.**
- **Se fomentará la comprensión y reflexión sobre el porqué de los procedimientos, evitando la repetición y la mecanización.**
- **Se subirán al aula virtual, Entorno de Aprendizaje, los contenidos, en recursos como páginas, carpetas, tareas, archivos geogebra, etc. De forma que el alumnado disponga de los materiales como soporte de la enseñanza presencial y de la no presencial, debido a las ausencias prolongadas de alumnos por causas como expulsión o aislamiento por prescripción médica.**

El profesor informará a su alumnado en las primeras sesiones del curso escolar de los objetivos de la materia, de los contenidos, de los criterios de evaluación y de las competencias para valorarlos en su materia, así como de los criterios de calificación para definir los resultados.

1. MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Material bibliográfico

Durante este curso, podemos acceder a la pequeña biblioteca de Dibujo Técnico, existente en las aulas de Plástica y en el espacio departamento.

Estos libros que podían ser consultados por los alumnos eran:

DIBUJO TÉCNICO II de la Editorial Sandoval. ISBN 9788494354243

En todo caso, al igual que en el curso anterior, se seguirán de forma continua, entre otros materiales diversos del archivo visual y gráfico del Departamento, los contenidos y láminas de la editorial online Alarcón, vol. Dibujo I y vol. Dibujo II que sirve de guía teórica y de complemento a las explicaciones de clase. Así como de práctica de ejercicios en las distintas láminas.

Los sitios web de soporte a esta secuenciación de contenidos más frecuentes serán:

<https://www.mongge.com/>

<https://www.profesordedibujo.com/>

<https://www.laslaminas.es/recursos/geometria-plana/trazados-basicos/>



Material audiovisual

Las aulas cuentan con proyector de diapositivas y proyector de opacos, al igual que se puede usar el cañón proyector del centro, y que utilizaremos para proyectar imágenes de arte y de diseño, que ayudarán a que el alumno percibir la relación entre la geometría y el arte, el diseño y la técnica.

Se proyectarán aplicaciones informáticas para la explicación y resolución de ejercicios de trazados de dibujo técnico, perspectivas de los diferentes sistemas de representación, etc.

Medios aportados por los docentes: Conexión de banda ancha y equipo informático, tableta gráfica para dibujo, software PS, Paint 3D, etc. para retroalimentación eficaz especialmente en Dibujo Técnico, y la plataforma Entorno de Aprendizaje como canal oficial de mensajería, contenidos y recursos.

Material de aula

El aula de dibujo cuenta con estos materiales que en principio no serán de uso común pero se pueden dejar en préstamos cumpliendo con medidas estrictas de higiene y desinfección en casos excepcionales:

- Escuadras, cartabones y reglas.
- Plantillas para el trazado de curvas.
- Juegos de piezas metálicas para la realización de croquis.
- Poliedros regulares, superficies de revolución, prismas y pirámides de madera y plástico.
- Calibres.
- Escalímetros y escalas volantes.
- Escuadra, cartabón, regla y compás de pizarra
- Tizas de colores para las explicaciones en la pizarra.
- Tablón donde se expondrán los trabajos mejor resueltos por los alumnos.

Material aportado por los alumnos

Los alumnos deberán traer a clase, para trabajar, el siguiente material:

- Lápices H y HB, o portaminas 0.3 y 0.5
- Compás
- Goma de Borrar, sacapuntas y una lima
- Regla, Escuadra y cartabón
- Rotulador de punta fina calibrado tipo Rottring, Staedler, etc (de 0.4 o 0.5)
- Transportador de ángulos (los alumnos de 2º de Bachillerato)
- Folios
- Carpeta de gomas para la materia.

3.6. Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.

Este Departamento basa la adaptación a la diversidad en los siguientes puntos:

- Organización flexible del aula en función de las actividades que se realicen para favorecer la motivación de los alumnos.
- Diversidad de técnicas y modalidades de trabajo.(Trabajos prácticos, de observación, de investigación).
- Diversidad de estrategias de aprendizaje.
- Las actividades que se propondrán a los alumnos tendrán carácter abierto. Se trata de un área encaminada sobre todo a favorecer el desarrollo de un pensamiento divergente, por lo tanto cada alumno las abordará en función de sus aptitudes, capacidades, motivaciones e intereses. Igualmente, los materiales y propuestas de ejercicios/actividades usados buscarán dar respuesta a la complejidad de situaciones, de intereses, y de estilos de aprendizaje.



- Se elaborarán actividades centrales, que aseguren la preparación de los alumnos en todos los conocimientos y destrezas que se indican en los criterios de evaluación; y actividades optativas, algunas destinadas a refuerzo y repaso, o enriquecimiento, y otras concebidas como ampliación.

- En el caso del alumnado con necesidades educativas especiales, para el alumnado con problemas graves de audición, visión y motricidad o cuando alguna circunstancia excepcional, debidamente acreditada, se tomarán las medidas necesarias para favorecer la evolución del alumnado en el aula, siempre en coordinación con el departamento de orientación.

En el presente curso no contamos con casos que presenten necesidades educativas especiales, de contar con alguna nueva matriculación, además de lo anteriormente tratado en los puntos, se prepararían las tareas ajustadas al perfil del alumno/a en el Entorno de Aprendizaje, aula virtual en un grupo singular dentro del agrupamiento general.

3.7 Evaluación.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Bachillerato será continua, integradora y diferenciada.

El profesorado evaluará al alumnado teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo. Los criterios de evaluación de la materia permitirán valorar el grado de adquisición de las competencias clave y la consecución de los objetivos.

La evaluación continua tiene un carácter formativo y permite incorporar medidas de ampliación, enriquecimiento y refuerzo para todo el alumnado en función de las necesidades que se deriven del proceso educativo.

Estas medidas se adoptarán desde el momento en el que se identifiquen y en cualquier momento del curso y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.

La evaluación final del curso tendrá el carácter de síntesis valorativa del proceso evaluador.

- INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El profesor tendrá en cuenta los siguientes instrumentos descriptivos para facilitar la información al profesorado y al propio alumnado del nivel de competencia del alumnado, del desarrollo alcanzado en cada una de las competencias básicas y de su progreso en la materia, conociendo de una manera real lo que el alumno sabe o no sabe, así como las circunstancias en las que aprende.

Observación directa en el aula: el seguimiento atento de la actividad en el aula, observando el rendimiento de los alumnos, tomando las notas oportunas, permite al profesor la corrección inmediata de las desviaciones que se produzcan, dando respuesta a las necesidades y demandas de los alumnos e introduciendo las modificaciones pertinentes.

Constituye un instrumento muy adecuado para evaluar la funcionalidad de los aprendizajes relativos a las técnicas de uso de materiales y herramientas y, en su caso, realizar las correcciones oportunas. Permite, igualmente, comprobar si se producen transferencias desde otras materias o la aplicación de los conocimientos que se les proporcionan.

A través de esta observación se evaluarán también; las actitudes del alumno durante las explicaciones y ante la tarea práctica y de estudio diario, el grado de seguimiento de los avances en las clases, la participación activa y el esfuerzo ante el trabajo y superación personal.



Es por eso que se tendrán en cuenta:

Apuntes de clase: Los alumnos según vayan siguiendo las explicaciones del profesor, irán realizando sus propios apuntes, que reflejarán el trabajo realizado durante todo el curso, se incluirán en ellas los resúmenes de los conceptos adquiridos, los enunciados y la resolución de los problemas. Los apuntes serán tomados a limpio directamente, de esta forma el alumno irá adquiriendo soltura en el uso de los instrumentos de dibujo.

Ejercicios realizados en el aula. Se procederá a la observación directa, corrigiendo de manera inmediata los errores o dudas que puedan surgir.

Intervenciones en clase, ya sean preguntas hechas por el alumno o problemas propuestos por el profesor.

Proyectos o trabajos prácticos (prácticas): Desde el punto de vista de la evaluación, en el proyecto y en el trabajo práctico se refleja una parte importante de los contenidos relacionados con las técnicas de expresión gráfico plástica, uso de diferentes materiales, composición, fuentes de información utilizadas, nivel de creatividad, interés por el acabado, ... El proyecto o el trabajo práctico terminado da una idea del grado de desarrollo de los aprendizajes que se pretenden, hecho que además puede observar el alumno, lo que facilita la autoevaluación.

Documentos elaborados por los alumnos: a través de estos documentos (proyectos, memoria, trabajos individuales, ...) se pueden evaluar directamente una serie de aspectos importantes: expresión gráfica y escrita, orden, limpieza, hábitos de trabajo, capacidad para elaborar trabajos monográficos, utilización de diversas fuentes de información, técnicas de trabajo personal, ...

Láminas realizadas en casa. Cada semana se recogerán los ejercicios y láminas, servirán para comprobar cómo se han entendido las explicaciones. Las láminas se corregirán individualmente y se realizarán correcciones en la pizarra, siempre y cuando los alumnos realicen los ejercicios y muestren interés por ellos. Se anotará y evaluará cuanto haga el alumno.

Pruebas escritas: cuestionarios, pruebas escritas y trabajos teóricos se utilizarán para comprobar los aprendizajes de los alumnos, principalmente los relativos a conceptos. Se realizarán dos pruebas escritas como máximo en cada evaluación.

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 los problemas y que deseen profundizar, podrán disponer de ejercicios de mayor dificultad.

ESTRATEGIAS DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO.

ALUMNOS CON EL ÁREA PENDIENTE DE LA EVALUACIÓN ANTERIOR

Los alumnos que suspendan alguna evaluación tendrán una recuperación a lo largo de las dos primeras semanas inmediatamente posteriores al período de vacaciones, de la siguiente evaluación, esta consistirá en una prueba práctica que englobe los criterios no superados del trimestre anterior.

PRUEBA EXTRAORDINARIA

Se recogerán, en el documento indicado por el centro, las evaluaciones no superadas por el alumno, incluyendo los criterios, así como la fecha de la prueba práctica GLOBAL donde se evaluarán igualmente estos criterios, con el fin de conseguir una valoración positiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación son el referente fundamental para valorar tanto el grado de adquisición de las competencias clave como la consecución de los objetivos.



PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación continua se concreta y organiza durante el curso con un momento inicial (evaluación inicial), el seguimiento y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo del mismo (evaluación formativa), y un momento de síntesis final al concluir el proceso ordinario o, en su caso, extraordinario (evaluación sumativa).

La evaluación nos permite recoger los datos necesarios para obtener la información sobre los procesos de enseñanza aprendizaje que tienen lugar en el aula.

- **Evaluación inicial**: Al comienzo de cada unidad se realizará alguna actividad encaminada a detectar las ideas previas de los alumnos. Nos servirá también para planificar y programar las actividades de enseñanza-aprendizaje.
- **Evaluación formativa**: Durante todo el proceso de aprendizaje, consiste en valorar los progresos y dificultades de cada alumno, mediante la observación sistemática del proceso de aprendizaje, y el registro de éstas. Cumple una función formativa, puesto que aporta conocimientos sobre sus progresos y sobre cómo superar sus dificultades.
- **Evaluación sumativa**: Al final de cada evaluación, comprobaremos el grado de consecución de los criterios de evaluación. Se valorará a cada alumno en función de sus capacidades, se valorará su interés, su esfuerzo y sus progresos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para lograr el máximo de objetividad en la calificación de los alumnos, se tendrá en cuenta cada criterio de evaluación, servirán para evaluar a través de los diferentes instrumentos de evaluación las diferentes actividades y comprobar el grado de adquisición de las competencias clave y de consecución de los objetivos.

La calificación debe responder a criterios objetivos que nos permitan de forma directa comprobar cuáles son las circunstancias que determinan ese resultado.

Para calificar cada uno de los criterios de evaluación se tendrá en cuenta lo siguiente; el progreso en los contenidos de cada bloque nos dará una calificación para cada instrumento de evaluación, de modo que estos tendrán un peso específico en la nota parcial y en la global.

- Se considerará que un alumno ha superado una evaluación cuando haya desarrollado las capacidades expresadas en los criterios de evaluación relacionados con las Unidades Didácticas impartidas durante el trimestre correspondiente. La nota media deberá ser igual o superior a un 5.
- En cada evaluación se calificarán con un máximo de 1 punto el rendimiento del alumnado, correspondiente a la observación directa incluyendo los proyectos prácticos o prácticas de aula. En cuanto a la calificación de las pruebas prácticas, que pueden ser dos parciales o un solo examen por trimestre, supondrán un máximo de 9 puntos del total.
En el caso primero, de realizar dos pruebas para un reparto acomodado de criterios, se realizará la media aritmética de ambas siempre que la nota obtenida en cada examen no sea inferior a 4, en cuyo caso será obligatorio recuperar esa parte. Se convocará a los/as alumnos/as con una parte pendiente a la realización de un examen de recuperación únicamente de la parte calificada negativamente durante la semana inmediatamente anterior a las sesiones de evaluaciones.
- Para confeccionar la nota global del curso se tendrán en cuenta el número de criterios superados, del mismo modo que para cada evaluación, la media en la calificación deberá ser igual o superior a un 5.
- En el caso de que un alumno abandone la materia, no obtendrá una calificación positiva en la nota final. Se considera abandono: cuando el alumno tiene un alto índice de faltas sin justificar, no atiende en clase, no trae material, no entrega trabajos o entrega las pruebas escritas en blanco. Estos criterios



de abandono son los expuestos en la normativadel Centro. De manera que únicamente tendrá derecho a una prueba extraordinaria en el que se evaluarán los indicadores mínimos.

- Se exige la asistencia de los alumnos a clase, ante un caso de un alto número de faltas reiteradas e injustificadas se aplicarán los criterios de abandono de la materia.
- Las faltas de material se sancionarán como una falta leve, según las NOFC del Instituto. Si estas faltas son reiteradas la falta se podrá sancionar como grave. Las faltas de material necesario en las pruebas prácticas, exámenes, supondrá la no realización de las mismas. NO es posible el préstamo de material en dichas pruebas.

Se implicará al propio alumnado en todo el proceso evaluador, para que pueda aprender del error y suma la responsabilidad del éxito y el fracaso.

3.8 Plan de actividades complementarias

Estas actividades complementan el currículo. Por ello, deben estar relacionadas con objetivos y saberes básicos, y se debe reflejar en cada una el espacio, el tiempo y los recursos que se vayan a utilizar.

Actividad	Nivel al que se oferta	Relación con objetivos	Relación con saberes básicos	Espacio	Tiempo	Recursos
SALIDA CON GRUPOS DE EPVA PARA VALORAR E INTERIORIZAR EL PATRIMONIO ARTÍSTICO HISTÓRICO LOCAL.	3º ESO	m), j), e)	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.	EN ESPACIOS COLINDANTES DE LA COLEGIATA SAN BENITO ABAD DIBUJO DEL NATURAL; COMO DETALLES DE LA FACHADA, EXPLICACIÓN TEÓRICA EN EL INTERIOR; DIBUJO AL NATURAL DE DETALLES ARQUITECTÓNICOS.	UNA JORNADA LECTIVA	POSIBLE CONTRATACIÓN DE GUÍA DE TURISMO LOCAL.



PROGRAMACIONES LOMCE

MARCO LEGAL

Nueva:

Decreto 8/2022, de 8 de febrero, por el que se **regulan la evaluación y la promoción** en la Educación Primaria, así como **la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato** y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. DOCM 14 de febrero de 2022 de Consejería de Educación, Cultura y Deportes

Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan **la evaluación y la promoción** en la Educación Primaria, así como **la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato** y la Formación Profesional.

Anteriores:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo de Educación.
- LOMCE Ley Orgánica 2/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.
- Decreto 3/2008 de 8 de enero de 2008, de la Convivencia escolar en Castilla La Mancha.
- Orden de 02-07-2012 por la que dictan instrucciones que regulan la organización y funcionamiento de los IES en Castilla La Mancha.
- Decreto 66/2013, de 03/09/2013, por el que se regula la atención especializada y la orientación educativa y profesional del alumnado en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha
- D.O.C.M. Orden de 15-12-2003, de la Consejería de educación, por la que se determinan los criterios y el procedimiento para flexibilizar la respuesta educativa al alumnado con necesidades educativas específicas asociadas a condiciones personales de superdotación intelectual.
- Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, por el que se establece el Currículo Básico de Educación Secundaria y del Bachillerato
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Resolución de 12/01/2015, de la Dirección General de Organización, Calidad Educativa y Formación Profesional, por la que se dictan instrucciones para el Programa de Orientación Académica y Profesional del Alumnado de la Educación Secundaria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- Decreto 40/2014 de 15/06/2015, por el que se establece el Currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha
- Orden 14-07-2016, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento en los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

CARACTERÍSTICAS DE LAS MATERIAS

- **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º Y 4º ESO.**

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el alumnado puede sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

Tiene como finalidad dar a los alumnos herramientas para comprender la realidad natural, social y cultural y para que sea capaz de expresar de forma creativa los sentimientos, ideas y experiencias.

Esta materia contribuye a desarrollar las capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y



táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural. Desarrollando las capacidades recogidas en los objetivos generales de la etapa relacionadas con el conocimiento, la valoración y el respeto de la cultura, la historia y el patrimonio cultural y con la apreciación de la creación artística. Asimismo, con el resto de las materias, favorece el desarrollo de las capacidades incluidas en el resto de los objetivos.

● TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

El taller de Arte y Expresión proporciona al alumno la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias. 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, complementando y reforzando de esta manera, los contenidos trabajados principalmente en Educación Plástica Visual y Audiovisual así como en otras materias de la etapa.

La materia ofrece un espacio para reflexionar sobre la experimentación artística, propiciando nuevas estrategias de comunicación y convivencia de forma práctica, al mismo tiempo que el alumnado aprende a liberar tensiones, a mejorar la coordinación visual y manual y a desarrollar la flexibilidad a la hora de entender las ideas y buscar soluciones.

● DIBUJO TÉCNICO

El Dibujo Técnico surge como un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos tecnológicos y artísticos cuyo último fin sea la creación de productos que puedan tener un valor utilitario, artístico o ambos a la vez.

La materia favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

El aprendizaje es un proceso eminentemente práctico, para lo cual se procurará diseñar las actividades desde la teoría con el fin de que sean desarrolladas por el alumno de forma práctica.

1. MATERIAS

ETAPA E.S.O

1.1 EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas. La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y



entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el alumno podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

A través de los bloques de contenidos programados para los cursos de 1º a 2º ESO (Bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Comunicación audiovisual y Bloque 3: Dibujo técnico aplicado a proyectos), el alumno adquiere diferentes habilidades que le permitirán desarrollar una forma personal de expresarse.

Estos contenidos serán ampliados en el curso de 4º ESO (Bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Dibujo técnico aplicado a proyectos, Bloque 3: Fundamentos del diseño y Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia). La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico.

Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico y visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: **saber ver** para comprender y **saber hacer** para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir, crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva: para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica.

La adquisición de estos conocimientos ha de servir para que se creen mecanismos analíticos que hagan de filtro a todo aquello que antes era asimilado de manera irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, permitirá favorecer el desarrollo de su sensibilidad estética y disfrutar de todo aquello que le ofrece el entorno visual y plástico.

Es precisamente la capacidad de disfrutar de todo esto lo que tenemos que buscar como objetivo para nuestros alumnos, ya que nos permitirá poder estimular al alumnado a la adquisición de conceptos sencillos o de otros más complejos.

Al mismo tiempo la Educación Plástica Visual y Audiovisual tiene que incidir en la formación de códigos éticos, que preparen al alumno como futuro ciudadano en el uso correcto en la comunicación audiovisual. Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

Resumiendo, la educación plástica, visual y audiovisual, tratara de desarrollar unas capacidades básicas: observación, atención retentiva, memoria visual; y de adquirir conocimientos fundamentales de los lenguajes visuales y los elementos que lo configuran: Punto, línea, plano, forma, textura, composición, color, espacio, trazados geométricos fundamentales y técnicas instrumentales.

○ OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA, COMUNES A LA MATERIA EPVA Y TAE.

La Educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:



- a. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, 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 e intercultural; 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 la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, 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. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- 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 expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- 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 de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

○ **CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN.**

2º ESO EPV AV

No hay aprendizajes imprescindibles pendientes del curso pasado, en 1º de EPVA fue posible abarcar los contenidos mínimos y lograr el cumplimiento de la P.D, pero de todos modos, en este segundo curso es conveniente ampliar y reforzar los anteriores, se avanza en nivel trabajando los aprendizajes del primer curso como base.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACION	PO ND	CO MP.	ESTANDARES ORIENTATIVOS
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA				



<ul style="list-style-type: none"> ● Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas. ● La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales. ● Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros. ● La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción. ● Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color. ● Cualidades de la forma. Valores expresivos ● El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo. 	1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	30 %	AA CEC CM CT	<p>1.1. Utiliza el lápiz de grafito y de color, consiguiendo claroscuro en composiciones artísticas.</p> <p>1.2. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad; cuidando el uso de los materiales y el espacio de trabajo.</p> <p>1.3. Crea, con papel recortado y materiales reciclados, composiciones libres y figuras tridimensionales, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p>
	2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	15 %	CEC AA	2.1. Realiza a partir del punto, línea, plano y diferentes ritmos, composiciones que transmitan emociones básicas, experimentando con distintos recursos gráficos.
	3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	20 %	CEC AA CD	<p>3.1. Analiza el esquema compositivo de obras de arte, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo y los aplica en la realización de composiciones modulares, empleando diferentes procedimientos gráfico-plásticos.</p> <p>3.2. Representa objetos del natural o del entorno de forma proporcionada.</p>
	4. Identificar diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	20 %	CD AA CEC	<p>4.1. Experimenta con las propiedades del color (aplicando las TIC). realizando composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones.</p> <p>4.2. Representa con claroscuro sensación espacial y volumétrica sencilla.</p>
	5. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	15 %	CSC SIEE	5.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños, siguiendo las fases del proceso creativo, valorando el trabajo propio y ajeno y respetando las opiniones de los demás.
BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL				
<ul style="list-style-type: none"> ● Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas. ● Niveles de iconicidad de una imagen. El dibujo previo y analítico. ● Análisis del significante y significado de una imagen. ● Comunicación audiovisual. Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales. 	1. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	10 %	CM CT AA	1.1. Clasifica y diseña diferentes ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
	2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo y dibujar una imagen con distintos niveles de iconicidad.	20 %	CEC	2.1 Diferencia imágenes figurativas de abstractas, reconociendo distintos grados de iconicidad.



<ul style="list-style-type: none"> ● El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos. ● El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos. ● Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen. 	3. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	20 %	AA CL SIEE	<i>3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos y diseña símbolos e iconos.</i>
	4. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	15 %	CSC SIEE	<i>4.1. Diseña de forma individual y en equipo mensajes visuales, audiovisuales y publicitarios, utilizando recursos con distintas funciones, diferentes lenguajes y códigos siguiendo las distintas fases del proceso. Valora de manera crítica los resultados.</i>
	5. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	15 %	SIEE CL	<i>5.1. Diseña un cómic componiendo correctamente las viñetas utilizando de manera adecuada los recursos propios del género.</i>
	6. Aprender el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	10 %	SIEE CEC	<i>6.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica y su mensaje.</i>
	7. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	10 %	CD	<i>7.1. Emplea de forma adecuada recursos digitales para la elaboración de documentos, utilizando con responsabilidad las TIC y conociendo los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.</i>

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS

<ul style="list-style-type: none"> ● Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz. ● Los polígonos. <ol style="list-style-type: none"> 1. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. 2. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. 3. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 4. Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Tales. ● Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces. ● Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción. ● Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización. 	1. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	15 %	CM CT	<i>1.1. Resuelve problemas sencillos aplicando el concepto de lugar geométrico.</i>
	2. Conoce las propiedades de los polígonos y los construye a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	25 %	CM CT	<i>2.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y resuelve problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.</i> <i>2.2. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado y aplicando el método general.</i>
	3. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.	20 %	CM CT	<i>3.1. Resuelve correctamente los casos básicos de tangencia entre circunferencias y entre rectas y circunferencias.</i>
	4. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	10 %	CM CT	<i>4.1. Construye varios tipos de óvalos, ovoides y espirales de 2, 3 y 4 centros.</i>



● Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica.	5. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones.	15 %	CM CT	5.1 <i>Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos y acota correctamente.</i>
	6. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	15 %	CM CT	6.1. <i>Construye la perspectiva caballera e isométrica de volúmenes sencillos.</i>

TEMPORIZACIÓN DE BLOQUES DE CONTENIDOS.-	DE	1ª Evaluación.- Bloque 3 2ª Evaluación.- Bloque 1 3ª Evaluación.- Bloque 2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.-	Y	<ol style="list-style-type: none"> Se aporta diariamente el material requerido por el profesor/a para la realización de los trabajos prácticos, que son de desarrollo presencial. Se entregan los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido. Se presentan los trabajos con pulcritud, precisión, y formato/soporte establecido siguiendo las pautas indicadas por el profesor/a. Se asistirá a clase de forma regular y se justificarán las ausencias. En caso de no asistir el día de una entrega o prueba práctica, se justificará dicha falta en la clase inmediatamente siguiente en la que se tendrá que realizar dicha entrega y/o realizar la prueba.
<p>La evaluación será continua. Cada tarea planteada por el profesor/a se podrá puntuar sobre 10 pero su ponderación irá asociada al peso que tenga el o los criterios de calificación que abarque.</p>		

4º ESO EPV AV

No hay aprendizajes imprescindibles pendientes ya que esta materia no se cursaba en 3º ESO en el curso 2021/22.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACION	PO ND	CO MP.	ESTANDARES ORIENTATIVOS
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA				
<ul style="list-style-type: none"> Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual. Significado del color. Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento. Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas. Experimentación con distintos materiales. Materiales y soportes según las diferentes técnicas. Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación) 	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	20 %	CEC AA	<p>1.1. <i>Realiza composiciones artísticas seleccionando diferentes técnicas y elementos del lenguaje plástico y visual y experimenta con el significado de una imagen cambiando color.</i></p> <p>1.2. <i>Reconoce y estudia las leyes de composición y líneas de fuerza de una imagen, creando esquemas de movimientos y ritmos.</i></p>
	2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	20 %	CM C	2.1. <i>Experimenta con distintas técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés e iniciativa en todo el proceso y aportando el material.</i>



<p>colectiva del proceso y del resultado final).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación. ● Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto. ● Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte. <p>ACTIVIDAD REPENSAR GUERNICA CRIT 1 y 5 ACTIVIDAD DIORAMA DE OBRA DE ARTE CRIT 2 y 3. ACTIVIDAD PINTAR CANCIONES CRIT 4</p>	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.</p>	20 %	C EC CD	<p>3.1. <i>Selecciona los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos y utiliza los procedimientos (digitales y/o analógicos) más idóneos para representarlos.</i></p>
	<p>4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	20 %	C EC CSC	<p>4.1 <i>Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a proyectos de grupo; trabajando de forma cooperativa, aportando el material necesario y respetando el orden en un espacio común.</i></p>
	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciando los distintos estilos artísticos, valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	20 %	C L CEC	<p>5.1. <i>Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra y la sitúa en el periodo artístico al que pertenece; en cuanto a los soportes, materiales, técnicas y los elementos compositivos de la misma.</i></p>
BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS				
<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos. ● Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos. ● Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños. ● Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación : <ul style="list-style-type: none"> ● Sistema diédrico. ● Vistas diédricas. ● Perspectiva isométrica. ● Perspectiva caballera. ● Perspectiva cónica. ● Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto. ● Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico. 	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	20 %	CEC	<p>1.1 <i>Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo y resuelve problemas básicos;</i> -de cuadriláteros y polígonos regulares. -de tangencias y enlaces. -de formas geométricas planas. <i>Aplica lo aprendido a la creación de diseños.</i></p>
	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	20 %	CM C	<p>2.1 <i>Visualiza y dibuja las vistas principales (alzado, planta y perfil), de figuras tridimensionales sencillas.</i></p> <p>2.2 <i>Realiza perspectivas de formas volumétricas, utilizando el sistema de representación más adecuado (axonométrica y cónica) y las aplica a un proyecto creativo personal.</i></p>
	<p>3. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	10 %	CD	<p>3.1 <i>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos</i></p>
BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO				
<ul style="list-style-type: none"> ● Concepto de diseño y su importancia en la actualidad. ● Elementos y finalidades de la 	<p>1. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el</p>	10 %	C SC CEC	<p>1.1. <i>Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y se familiariza con el concepto de diseño analizando</i></p>



<p>comunicación visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Funciones del diseño. ● Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario ● Análisis y descripción de los elementos del diseño ● La simplificación de la imagen: el logotipo. ● Proceso de un proyecto de diseño. ● Tipografía. ● Simbolismo del color. Su aplicación al diseño. ● La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto. 	<p>proceso de creación artística.</p>			<p><i>varios objetos de nuestro entorno; valorando la estética y la funcionalidad de los mismos.</i></p>
	<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	10 %	CEC	<p><i>2.1. Identifica y clasifica los distintos objetos y elementos en función de la familia o rama del diseño.</i></p>
	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	30 %	CEC CD	<p><i>3.1. Practica las fases del diseño utilizando las formas geométricas básicas con exactitud, orden y limpieza en su representación gráfica y lo aplica a la elaboración en grupo de un diseño para una imagen corporativa.</i></p> <p><i>3.2. Realiza composiciones creativas para alguna de las áreas del diseño, planificando los pasos a seguir utilizando las T.I.C en la realización de diseños artísticos.</i></p>
<p>BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</p>				
<ul style="list-style-type: none"> ● Elementos del lenguaje audiovisual. ● Introducción al cine y la fotografía. ● Estructura narrativa: Storyboard. ● Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos. ● Análisis de secuencias cinematográficas. ● Creación y manipulación de imágenes por ordenador. ● Desarrollo de un proyecto audiovisual. ● Programas de edición de audio y video. ● Análisis de anuncios audiovisuales. 	<p>1. Interpretar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.</p>	20 %	CEC	<p><i>1.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos y realiza un storyboard para una secuencia de una película seleccionada.</i></p>
	<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	20 %	CEC	<p><i>2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</i></p> <p><i>2.2 Analiza imágenes de prensa teniendo en cuenta sus finalidades y realiza fotografías considerando criterios estéticos.</i></p>
	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	50 %	CD CEC	<p><i>3.1. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.</i></p> <p><i>3.2. Realiza un proyecto publicitario propio siguiendo el esquema del proceso de creación, y utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</i></p>
	<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la</p>	10 %	CL	<p><i>4.1. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el</i></p>



	publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.			conocimiento de los elementos que la componen.
--	---	--	--	--

TEMPORIZACIÓN DE BLOQUES DE CONTENIDOS.-	1ª Evaluación.- Bloque 1, 2ª Evaluación.- Bloque 2, Bloque 3 3ª Evaluación.- Bloque 4
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.- La evaluación será continua. Cada trabajo/lámina planteado por el profesor/a puede puntuarse sobre 10 pero su ponderación irá asociada al peso que tenga el o los criterios de calificación que abarque.	<ol style="list-style-type: none"> Se aporta diariamente el material requerido por el profesor/a para la realización de los trabajos prácticos, que son de desarrollo presencial. Se entregan los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido. Se presentan los trabajos con pulcritud, precisión, y formato/soporte establecido siguiendo las pautas indicadas por el profesor/a. Se asistirá a clase de forma regular y se justificarán las ausencias. En caso de no asistir el día de una entrega o prueba práctica, se justificará dicha falta en la clase inmediatamente siguiente en la que se tendrá que realizar dicha entrega y/o realizar la prueba.

SE OFRECE A CONTINUACIÓN UN MODELO DE TABLA DE CALIFICACIONES PARA UNA ACTIVIDAD DE EPVA. (modelo común a los dos cursos de la ESO)

INTERPRETACIÓN DE "LA GRAN OLA DE KANAGAWA" Y. Hokusai						
CONTENIDOS	CRITERIOS	PAUTAS	RÚBRICAS	PONDERACIONES		
				SI	RET.	FPLZ
Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento. Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas. Experimentación con distintos materiales. Materiales y soportes según las diferentes técnicas. Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.	1.-Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	Realiza composiciones artísticas seleccionando diferentes técnicas y elementos del lenguaje plástico y visual y experimenta con el significado de una imagen cambiando color.	*FPL.-entrega fuera de plazo sin justificación y sin rendimiento presencial en las sesiones indicadas.			
			ACABADO -SIN Desperfectos, roturas, manchas.	0.25	=	=
			BOCETOS ELABORADOS/ DOCUMENTACIÓN	0.75	=	=
			IMAGEN CREADA ✓ Composición original. ✓ Aportaciones propias. ✓ Selecciona la técnica adecuada a la idea. ✓ Experimenta técnicas, pone cuidado en la aplicación. ✓ AUTONOMÍA realización.	7	7	4
-NOFC del centro. Aplicables al final del trimestre.			Cumplimiento de asistencia diaria y faltas justificadas.	1	0	0
			ENTREGA PUNTUAL -Aporta el material NECESARIO Y COMPLETO PARA LA SESIÓN con regularidad. -Rendimiento	1	1	0



1.2 TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

El Taller de Arte y Expresión proporciona al alumno la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias. 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, complementando y reforzando de esta manera, los contenidos trabajados principalmente en Educación Plástica Visual y Audiovisual así como en otras materias de la etapa.

La materia ofrece un espacio para reflexionar sobre la experimentación artística, propiciando nuevas estrategias de comunicación y convivencia de forma práctica, al mismo tiempo que el alumnado aprende a liberar tensiones, a mejorar la coordinación visual y manual y a desarrollar la flexibilidad a la hora de entender las ideas y buscar soluciones.

Aunque los contenidos se organizan en tres bloques, a la hora de desarrollarlos sólo pueden aplicarse de forma conjunta. El primer bloque titulado El arte para comprender el mundo pretende despertar la creatividad del alumnado a través del análisis de ejemplos artísticos del mundo actual y de la historia del arte, estableciendo pautas para el análisis de la experiencia artística como reflejo emocional del ser humano y su significado dentro un contexto particular. El segundo bloque El proyecto y proceso creativo, enseña al alumnado a desarrollar las fases para la realización de un proyecto individual o cooperativo, buscando las soluciones más creativas posibles. El último bloque titulado Expresión y creación de formatos artísticos, profundiza en la práctica y experimentación de diferentes procedimientos y técnicas, desde las más tradicionales hasta las audiovisuales, priorizando la expresión creativa en proyectos artísticos. Es necesario tener siempre en cuenta que esta materia tiene un carácter marcadamente procedimental y permite hacer compatible la práctica de una metodología individualizada como cooperativa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN.

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN. 2º ESO				
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje orientativos	Comp	Pond
Bloque 1. El arte para comprender el mundo				
El arte en el entorno. Obras significativas Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños. Análisis del objeto artístico en cuanto a características físicas, funcionales, estéticas o simbólicas.	1. Comprender la obra artística en el contexto histórico en el que se produce.	1.1. Identifica y reconoce obras de arte y el papel que desempeñan en el contexto histórico.	CEC CL	CRIT 1: 50%
		1.2. Comprende la necesidad de expresión y comunicación a través del arte.	CEC SIEE	-----
	2. Analizar y comentar las distintas características del objeto artístico.	2.1. Analiza manifestaciones artísticas y desarrolla un sentido crítico ante la publicidad, la televisión y las imágenes multimedia.	CEC CD SIEE	CRIT 2: 50%
Bloque 2. Proyecto y proceso creativo.				



<p>Fases del proceso creativo. -Planteamiento: necesidades y objetivos. -Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos. -Análisis: Bocetos, alternativas y selección. -Propuesta de materiales y elaboración. -Presentación. El uso de las TIC en el proyecto</p>	1. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	1.1. Aplica el proceso de creación artística y sus fases a la producción de proyectos personales y colaborativos, demostrando tolerancia y flexibilidad con los compañeros.	CSC SIEE CAA	CRIT 1: 100%
		1.2. Selecciona los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos y trabaja adecuadamente con los materiales y herramientas respetando las normas del aula-taller.	SIEE CMCT CAA	-----
		1.3. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto para las fases en que se ajusten a las necesidades del mismo.	CD	-----
Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos				
<p>Proyectos artísticos personales y colectivos: Diseño en las distintas áreas. Street art. Volumen y reciclaje. Grabado y Estampación. Audiovisuales: Fotografía analógica y digital. Cine. Stopmotion.</p>	1. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	1.1. Utiliza los materiales y procedimientos más idóneos en cada proyecto, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.	SIEE CSC CAA	CRIT 1: 30%
	2. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	2.1. Desarrolla proyectos procurando expresar emociones, mostrando iniciativa, reflexionando y evaluando el proceso creativo propio y ajeno, manteniendo una actitud de tolerancia.	CSC CEC SIEE CAA	CRIT 2: 70%
<p>TEMPORIZACIÓN DE BLOQUES DE CONTENIDOS.- En la memoria final se recogerán los proyectos de cada bloque que se han trabajado.</p>		<p>1ª Evaluación.- Bloque 1 2ª Evaluación.- Bloque 2 3ª Evaluación.- Bloque 3</p>		
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.- La evaluación será continua. Cada trabajo/lámina planteado por el profesor/a PUEDE CALIFICARSE sobre 10 pero el peso en la evaluación se corresponderá con la ponderación de la tabla anterior.</p>		<p>1. Se aporta diariamente el material requerido por el profesor/a para la realización de los trabajos prácticos, que son de desarrollo presencial. 2. Se entregan los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido. 3. Se presentan los trabajos con pulcritud, precisión, y formato/soporte establecido siguiendo las pautas indicadas por el profesor/a. 4. Se asistirá a clase de forma regular y se justificarán las ausencias. En caso de no asistir el día de una entrega o prueba práctica, se justificará dicha falta en la clase inmediatamente siguiente en la que se tendrá que realizar dicha entrega y/o realizar la prueba. 5. El alumno investiga, se documenta y aporta lo necesario para realizar el trabajo propuesto por el profesor.</p>		

○ EVALUACIÓN

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación secundaria obligatoria será continua, formativa e integradora.
2. La evaluación continua implica un seguimiento permanente por parte de los profesores, con la aplicación de diferentes procedimientos de evaluación en el proceso de aprendizaje.



3. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o de una alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento a la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

4. La Jefatura de estudios convocará cuatro sesiones de evaluación para cada grupo de alumnos, que incluyen las dedicadas a la evaluación inicial, primera, segunda y final. En el caso de la sesión de evaluación final, el equipo docente la llevará a cabo de forma colegiada en una única sesión que se celebrará con posterioridad a la finalización de los días lectivos establecidos en la norma que dicte el calendario escolar.

5. La evaluación tendrá un carácter formativo y orientador, pues proporciona información constante y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

6. La 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 y del correspondiente desarrollo de las competencias. 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.

7. El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación continua se concreta y organiza durante el curso con un momento inicial (evaluación inicial), el seguimiento y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo del mismo (evaluación formativa), y un momento de síntesis final al concluir el proceso ordinario (evaluación sumativa).

-Evaluación inicial: Al comienzo de cada unidad se realizará alguna actividad encaminada a detectar las ideas previas de los alumnos. Nos servirá también para planificar y programar las actividades de enseñanza-aprendizaje.

-Evaluación formativa: Durante todo el proceso de aprendizaje, consiste en valorar los progresos y dificultades de cada alumno, mediante la observación sistemática del proceso de aprendizaje, y el registro de éstas. Cumple una función formativa, puesto que aporta conocimientos sobre sus progresos y sobre cómo superar sus dificultades.

-Evaluación sumativa: Al final de cada evaluación, comprobaremos el grado de consecución de los criterios de evaluación. Se valorará a cada alumno en función de sus capacidades, se valorará su interés, su esfuerzo y sus progresos.

Se dará información previa al alumnado al inicio de las actividades y situaciones de aprendizaje, de los instrumentos y criterios de evaluación, así como la forma de llevarlos a cabo y los criterios de calificación.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación, están ajustados a los criterios de calificación, serán variados y descriptivos para facilitar la información al profesorado y al propio alumnado del nivel de competencia del alumnado, del desarrollo alcanzado en cada una de las competencias básicas y de su progreso en la materia, conociendo de una manera real lo que el alumno sabe o no sabe, así como las circunstancias en las que aprende.

▪ **Observación directa en el aula:** el seguimiento atento de las situaciones de aprendizaje en el aula, observando cómo se desenvuelven grupos y alumnos, y tomando las notas oportunas. Constituye un instrumento muy adecuado para evaluar la funcionalidad de los aprendizajes relativos a las técnicas de uso de materiales y herramientas, y en su caso, realizar las correcciones oportunas e inmediatas. Permite, igualmente, comprobar si se producen transferencias desde otras materias o la aplicación de los conocimientos que se les proporcionan.



A través de esta observación se evaluarán también las actitudes del alumno durante las explicaciones y el desarrollo de las actividades, pruebas, etc, así como de la constancia en la aportación de material y el rendimiento diario.

- **Documentos elaborados por los alumnos:** a través de estos documentos (proyectos, memoria, trabajos individuales, apuntes, esquemas ...) se pueden evaluar directamente una serie de aspectos importantes: expresión gráfica y escrita, orden, limpieza, hábitos de trabajo, capacidad para elaborar trabajos monográficos, utilización de diversas fuentes de información, técnicas de trabajo personal, etc.

- **Proyectos o trabajos prácticos (prácticas):** Desde el punto de vista de la evaluación, en el proyecto y en el trabajo práctico se refleja una parte importante de los contenidos relacionados con las técnicas de expresión gráfica plástica, uso de diferentes materiales, composición, fuentes de información utilizadas, nivel de creatividad, interés por el acabado, etc. El proyecto o el trabajo práctico terminado da una idea del grado de desarrollo de los aprendizajes que se pretenden, hecho que además puede observar el alumno, lo que facilita la autoevaluación.

- **Pruebas presenciales u online:** trabajos diversificados como padlet, presentaciones, cuestionarios, pruebas escritas y trabajos teóricos se utilizarán para comprobar los aprendizajes de los alumnos, principalmente los relativos a conceptos.

- ESTRATEGIAS DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO

- **ALUMNOS CON EL ÁREA PENDIENTE DE LA EVALUACIÓN ANTERIOR**

Los alumnos que suspendan alguna evaluación tendrán una recuperación en un período concreto de la siguiente evaluación, que suele fijarse en las dos semanas consecutivas al fin de las vacaciones. Esta prueba consistirá en una prueba escrita y/o la entrega de los trabajos y prácticas que no se hayan realizado durante la anterior evaluación o un trabajo alternativo planteado por la/el docente que abarque los mismos contenidos que los anteriores, para reforzar los criterios que no se hayan conseguido y lograr la valoración positiva.

- **PRUEBA EXTRAORDINARIA**

Se elaborará un programa de refuerzo educativo (PRE) con los criterios no conseguidos. En este se detallarán las actividades determinadas por el Departamento para conseguir el nivel de competencia mínimo, así como la fecha en la que se deberán entregar estas actividades, con el fin de conseguir una valoración positiva. En el PRE se detallarán las actividades, apuntes y trabajos que deberá realizar para conseguir los objetivos pertinentes, así como los criterios de evaluación correspondientes.

- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN

Para lograr el máximo de objetividad en la calificación de los alumnos, se tendrán en cuenta los contenidos y competencias específicas, abarcando cada criterio de evaluación, servirán para evaluar a través de los diferentes instrumentos de evaluación las diferentes actividades y comprobar también el grado de adquisición de las competencias clave. Empezaremos el modelo de tabla de calificaciones recogido en el apartado A.- *CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN*, para cada actividad, en el que se compartimenta la puntuación ponderada de las distintas fases y partes de una actividad.

Obtendremos una calificación diferenciada parcial (de cada evaluación) y una final (de curso), de manera que se realizará una media aritmética de las actividades y pruebas que componen cada evaluación, en las que se están trabajando los distintos criterios.

- Se considerará que un alumno ha superado una evaluación cuando haya desarrollado las capacidades expresadas en los criterios de evaluación relacionados con los temas impartidos durante el trimestre



correspondiente. La nota media deberá ser igual o superior a un 5. Deberá haber presentado todas las actividades=instrumentos, propuestas en el trimestre, ya que los contenidos que tratan están vinculados a dichos criterios, que deben superar sin excepción, en cada tarea propuesta, la nota mínima a considerar para aplicar la media aritmética de las distintas tareas es 4, de lo contrario debería recuperar esa parte.

En la semana anterior a las evaluaciones, días destinados a convocatorias de recuperaciones, pueden presentar repeticiones para subir nota en aquellas tareas calificadas con nota inferior a 4 o entregar las NO presentadas en las fechas propuestas, que de no tener justificación para dichas ausencias, solo podrán optar a una calificación máxima de un 5.

- Para confeccionar la nota global del curso se tendrá en cuenta el número de criterios conseguidos. Del mismo modo que para cada evaluación, la media en la calificación deberá ser igual o superior a 5.

- En el caso de que un alumno abandone la materia, no obtendrá una calificación positiva en la nota final. Se considera abandono cuando el alumno tenga un alto índice de faltas sin justificar, no atienda en clase, no traiga el material solicitado, no entregue trabajos o presente las pruebas en blanco. Estos criterios de abandono son los expuestos en el NOFC del Centro. De manera que únicamente tendrá derecho a una prueba escrita extraordinaria y se requerirá obligatoriamente la entrega del compendio de trabajos no presentados o enviados con retraso y con calificación negativa, en el que se recogerán los criterios correspondientes a las actividades planteadas.

- Se exige la asistencia de los alumnos a clase, ante un caso de un alto número de faltas reiteradas e injustificadas se aplicarán los criterios de abandono de la materia.

- Las faltas de material se sancionarán como una falta leve, según las NOFC del centro. Si estas faltas son reiteradas la falta se podrá sancionar como grave. Si se detecta al inicio de curso que un alumno/a no puede acceder a los materiales por una situación de vulnerabilidad social-económica se comunicará el caso a Secretaría del centro y departamento de Orientación, que se pondrán en contacto con los Servicios Sociales de la zona para que realicen una dotación básica.

Se implicará al propio alumnado en todo el proceso evaluador, para que pueda aprender del error y suma la responsabilidad del éxito y el fracaso. Algunas herramientas a emplear para este procedimiento son:

- La información sobre contenidos y criterios de calificación para determinar la evaluación diferenciada de cada actividad propuesta en el aula, en el mismo momento de finalizar la explicación de la unidad didáctica y plantear la actividad, prueba o trabajo correspondiente. También se publicará en aula virtual, Entorno de Aprendizaje, en el inicio de curso en cada materia, un documento de presentación de la misma, que incluye los criterios de calificación y la temporalización de contenidos.
- La incorporación de instrumentos de evaluación que permitan la corrección inmediata del error y la comunicación inmediata al alumnado, mediante la autoevaluación, la evaluación mutua o la coevaluación, se comunica, ante las dudas planteadas y mediante la observación directa, durante el trabajo en el aula o a través de los canales online si se dan las circunstancias de cuarentena, cuáles son los fallos en que están incurriendo y cómo corregirlos. La resolución de dudas a través de la mensajería de aula virtual permite el registro de estas aclaraciones, de cara a futuras reclamaciones.

PLAN DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

La información general sobre el procedimiento se reflejará en el archivo compartido en archivo del equipo correspondiente en TEAMS: se incluirán los alumnos pendientes que no cursan la materia en el curso actual en un grupo específico del aula virtual “Entorno de Aprendizaje” denominado “ALUMNADO PENDIENTE DE EPVA Y TAE”, en su carpeta tendrán los distintos cuadernillos de ejercicios a realizar, con descripción, enunciado e imágenes de muestra. Se podrán comunicar con la profesora a cargo (la jefa de Departamento, Lorena Lázara) mediante mensajería. También figuran en dichos planes de trabajo las fechas oportunas.

PROCEDIMIENTO: Los alumnos que hayan promocionado con el área calificada negativamente recibirán el plan de trabajo tipo cuadernillo EN EL MES DE ENERO, en el que se detallarán las actividades que deberá realizar para



alcanzar el grado de competencia mínimo en relación con los objetivos, así como los criterios de evaluación correspondientes. Igualmente se reflejará la fecha para entregar las prácticas por parte del alumno para completar el proceso de superación de la materia, que se fijará en una semana del mes de abril.

Deberán realizar satisfactoriamente los trabajos y actividades que les indique el profesor que les imparte la materia en el curso actual (en caso de no cursarla, el seguimiento dependerá de ambos docentes de la materia) y entregarlos en el calendario propuesto por el Departamento.

ACTUACIONES SEGÚN LA MATERIA A RECUPERAR:

Materia pendiente de 1º ESO.- Ed. Plástica Visual y Audiovisual.- Profesora a cargo, Lorena Lázara.

En el caso de las/los alumnas/os de 2º ESO cursan la materia de EPVA y los contenidos amplían y perfeccionan los de 1ºEPVA. Por esta razón, ya que tiene continuidad, se trata de los mismos bloques y se avanza en los criterios que asimilan los del primer curso, aprobando el curso actual, aprueban el 1º curso de EPVA, pero se les animará a presentar igualmente los cuadernillos de recuperación de 1ºEPVA, para que, en el caso de no superar la materia de segundo, al menos se hayan desprendido de la de 1º.

En el caso de las/los alumnas/os de 3º y 4ºESO, Se entregarán unas actividades planteadas en planes de trabajo que serán publicados en el aula virtual, las fechas de entrega de los mismos serán en el mes de abril. (En 3ºESO NO cursan la materia de EPVA, en 4º ESO sí (optativa), pero igualmente son distintos contenidos y por eso deben realizar las tareas de recuperación).

Materia pendiente de 2º ESO.- Ed. Plástica Visual y Audiovisual.- Idem que el caso anterior.

Afecta al alumnado de 3º y 4ºESO, Se entregarán unas actividades planteadas en planes de trabajo que serán publicados en aula virtual, las fechas de entrega de los mismos serán en el mes de abril. Ídem párrafo anterior.

Materia pendiente de 2º ESO.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN.- Ambas profesoras a cargo, Lorena y Teresa, para el alumnado de 4º EPVA. Para el alumnado de 3º ESO la profesora a cargo será Lorena.

Afecta al alumnado de 3º y 4ºESO, Se entregarán unas actividades planteadas en planes de trabajo que serán publicados en aula virtual, las fechas de entrega de los mismos serán en el mes de abril. Ídem párrafo anterior.

* Los criterios de evaluación para cualquiera de estos dos casos serán los mismos que se apliquen durante el curso correspondiente a cada trabajo.

o NIVEL DE COMPETENCIA NECESARIO PARA SUPERAR LOS CONTENIDOS MÍNIMOS

Se considerarán contenidos mínimos todos los planteados en esta programación.

o METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La materia 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 materias.

Es nuestra labor 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 proyecto curricular 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, 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 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. Si se solicita el aula de ordenadores del centro se cumplirá con las medidas sanitarias de prevención de contagio.

Se utilizará y potenciará el trabajo cooperativo, teniendo en cuenta que el grupo de clase se constituye como un trabajo natural de aprendizaje, siendo este un proceso de construcción social del conocimiento. Lo ideal para trabajar en este entorno serían menos alumnos en el aula ya que este curso hay demasiados y poco acostumbrados a trabajar este método.

Para favorecer el trabajo en competencias se propondrán estrategias para la resolución de tareas por competencias, el método de proyectos, prácticas situadas en escenarios reales y trabajos cooperativos.

El profesor dará pautas para realizar los trabajos, éstos tendrán cierto grado de flexibilidad para poder adaptarlos a las capacidades de la diversidad de alumnos que tenemos en las aulas. La organización del espacio, el tiempo y la distribución de los agrupamientos será relevantes a la hora de controlar el aprendizaje.

Se motivará al alumnado hacia el aprendizaje haciendo que conozca el sentido de lo que hace; dándole así la posibilidad de implicarse en la tarea desde la definición de los objetivos hasta la evaluación; puede aplicar lo aprendido en otras situaciones, y se le da la posibilidad de compartir socialmente su aprendizaje.

Desde el punto anterior se fomentará la creatividad del alumnado, de manera que las actividades enfocadas al proyecto partan de ellos mismos, se conviertan en investigadores y divulgadores, evolucionando y creciendo a lo largo del curso de manera motivadora.

Se buscarán formas de adaptación, en la ayuda pedagógica, a las diferentes necesidades del alumnado.

Se fomentará el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se estimulará la creatividad y la expresividad de los trabajos.

Se dispondrá de diversidad de materiales y recursos didácticos.

Para introducir las unidades, resaltar aspectos fundamentales de los distintos temas o para aquellos contenidos más teóricos, serán indispensables las explicaciones del profesor al grupo-clase. Se procurará introducir estos contenidos del modo más ilustrado posible, haciendo uso de los medios existentes en el centro.

ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS

En 2º de ESO se imparten dos horas semanales



En 4º de ESO ídem anterior.

AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS

2º ESO.- 2 grupos de TAE. Se imparten en las aulas de referencia.

2º ESO.- 5 grupos de EPVA. ídem anterior.

4º ESO.- 2 grupos. Se eimparte unió de ellos en aula de referencia y otro en aula Plástica 2.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Este apartado es común a la programación LOMLOE.

- **MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

Se recogen en el mismo apartado de la programación LOMLOE.

ETAPA BACHILLARATO

1.3. DIBUJO TÉCNICO

El Dibujo Técnico surge como un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos tecnológicos y artísticos cuyo último fin sea la creación de productos que puedan tener un valor utilitario, artístico o ambos a la vez. La materia favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

Entre sus finalidades figura de manera específica dotar al alumno de los competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. Su dominio es internacional y tiende a la universalidad.

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales, de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea diseñar, crear o producir, es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Así, para hacer posible el conocimiento del mundo que nos rodea, es preciso que el alumnado adquiera competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a la norma en los sistemas de representación convencionales. Esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su "visión espacial", entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el alumnado aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.



Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

La materia se organiza en dos cursos, durante el primer curso se trabajan los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación, y Normalización. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones.

A lo largo del segundo curso, además de continuar trabajando los contenidos de los bloques ya iniciados en primero, especialmente los relacionados con la resolución de problemas geométricos complejos y con la utilización de los procedimientos característicos del sistema diédrico, se introduce un bloque de contenidos nuevo, denominado Documentación gráfica de proyectos para la integración de los contenidos adquiridos en la etapa.

El primer bloque, denominado Geometría y Dibujo Técnico, se desarrollan, durante los dos cursos que componen esta etapa, los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

De manera análoga, el segundo bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” o croquización como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque de contenidos, en el primer curso es Normalización, pretende dotar al alumnado de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque de contenidos, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

Finalmente, cabe destacar el papel cada vez más predominante de las nuevas tecnologías, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo sino como herramienta, debe de servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo Técnico.

○ **OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA**

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 así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.



- c. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- 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, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- 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 la mejora de su entorno social.
- i. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y 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 en el 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 y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

○ **CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN.**

Los contenidos de la materia se organizan en tres bloques de contenidos.

DIBUJO TÉCNICO II				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PO N D	CO MP .	ESTÁNDARES ORIENTATIVOS
BLOQUE 1: GEOMETRIA Y DIBUJO TÉCNICO				
<ul style="list-style-type: none"> ● Resolución de problemas geométricos. ● Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. ● Polígonos. Aplicaciones. ● Construcción de figuras planas equivalentes. ● Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones. ● Potencia de un punto respecto a una circunferencia. ● Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. ● Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias. ● Trazado de curvas cónicas y técnicas: <ul style="list-style-type: none"> - Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones. 	1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.	30 %	CM CT CEC CL AA SIE E	<p>1.1. <i>Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</i></p> <p>1.2. <i>Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</i></p> <p>1.3. <i>Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes</i></p> <p>1.4. <i>Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</i></p>



<p>- Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. ● Transformaciones geométricas: ● Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. ● Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones. 	<p>2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>30 %</p>	<p>AA SIE E CM CT</p>	<p>2.1. <i>Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.</i></p> <p>2.2. <i>Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</i></p> <p>2.3. <i>Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</i></p> <p>2.4. <i>Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones, para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</i></p>
	<p>3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>25 %</p>	<p>CL AA CM CT SIE E</p>	<p>3.1. <i>Comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</i></p> <p>3.2. <i>Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</i></p> <p>3.3. <i>Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.</i></p>
	<p>4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>15 %</p>	<p>CM CT CL SIE E</p>	<p>4.1. <i>Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</i></p> <p>4.2. <i>Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</i></p>
<p>BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</p>				



<ul style="list-style-type: none"> ● Sistema diédrico. ● Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. ● Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. ● Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. ● Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso abatimiento. ● Cuerpos geométricos en sistema diédrico: <ul style="list-style-type: none"> - Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. - Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. - Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones. ● Sistemas axonométricos ortogonales: ● Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción. 	<p>5. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>30 %</p>	<p>CM CT CL SIE E</p>	<p>5.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>5.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>5.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p> <p>5.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Tipología de las axonometrías ortogonales. ● Representación de figuras planas. ● Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones. 	<p>6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>50 %</p>	<p>SIE E CM CT AA</p>	<p>6.1. Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>6.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>6.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>6.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>6.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p> <p>6.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.</p>



	<p>7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>20 %</p>	<p>7.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>7.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>7.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p> <p>7.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.</p>
<p>BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración de bocetos, croquis y planos. ● El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. ● El proyecto: tipos y elementos ● Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. ● Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. ● Elaboración de dibujos acotados. ● Croquización de piezas y conjuntos. ● Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. ● Presentación de proyectos ● Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. ● Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. ● Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad decapas. ● Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista. 	<p>8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>10 0 %</p>	<p>CSC AA SIE E CM CT CL CD</p> <p>8.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</p> <p>8.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>8.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>8.4. Croquiza conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>8.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el</p>



			<p><i>trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.</i></p>
			<p><i>8.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</i></p>
			<p><i>8.7. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</i></p>
			<p><i>8.9. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</i></p>

● TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

1ª EVALUACIÓN: Temas Bloque 1

2ª EVALUACIÓN.- Temas Bloque 2

3ª EVALUACIÓN.- Temas Bloque 2 y 3.

No hay aprendizajes imprescindibles no impartidos en el curso 2021- 22.

COMPETENCIAS CLAVE

Esta materia, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

La **Comunicación lingüística**, será desarrollada a través de todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos. Al igual que aprenden y desarrollan un amplio vocabulario técnico relativo a la materia.

Es importante destacar el aprendizaje del Dibujo Técnico como lenguaje universal y objetivo, es un medio de expresión y comunicación de ideas indispensable, tanto en el desarrollo de procesos de investigación científica, como en la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos cuyo último fin sea la creación y fabricación de un producto.

La adquisición de la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad, esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia.

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

La **Competencia digital** es desarrollada a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, y su transmisión



en diferentes soportes, para la realización de proyectos, además de proporcionar destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos de dibujo y diseño, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

Aprender a aprender, al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado, integra una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo y la resolución de problemas y realización de proyectos, organizando su propio aprendizaje y gestionando el tiempo y la información eficazmente. El alumno toma conciencia del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinando las oportunidades disponibles y siendo capaces de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Esta materia fomenta la motivación y la confianza en uno mismo, aplicando lo aprendido a diversos contextos

En las **Competencias sociales y cívicas**, esta materia constituye un buen vehículo para su desarrollo, en aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en uno mismo, integridad y honestidad; y adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público.

En el **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, el Dibujo Técnico, como disciplina, requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal de las alumnas y los alumnos. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades; desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

En la **Conciencia y expresiones culturales**, integra actividades y conocimientos en el campo cultural, donde se muestra la relevancia de los aspectos estéticos del Dibujo Técnico, favoreciéndose el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo. En el campo de los conocimientos, se adquirirá esta competencia, a través de la identificación de los elementos expresivos básicos, y los materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el conocimiento de los fundamentos de representación y las leyes perceptivas.

Desde su vertiente geométrica, el Dibujo Técnico también puede ser utilizado como herramienta de lectura y comprensión en el campo del arte, no sólo como elemento indispensable en la concepción de la estructura interna y composición, sino, en la mayoría de las ocasiones, como lenguaje oculto transmisor de mensajes e ideas dentro de las obras de arte creadas en diferentes épocas históricas. En este sentido, la inclusión de contenidos relativos al Arte y la Naturaleza en relación con el Dibujo Técnico tiene como finalidad ayudar a desvelar y a comprender aspectos culturales que sin él, posiblemente, pasarían inadvertidos. Fomentando el interés, el respeto y la valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

○ **EVALUACIÓN**

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Bachillerato será continua, integradora y diferenciada.

El profesorado evaluará al alumnado teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo. Los criterios de evaluación de la materia permitirán valorar el grado de adquisición de las competencias clave y la consecución de los objetivos.



La evaluación continua tiene un carácter formativo y permite incorporar medidas de ampliación, enriquecimiento y refuerzo para todo el alumnado en función de las necesidades que se deriven del proceso educativo.

Estas medidas se adoptarán desde el momento en el que se identifiquen y en cualquier momento del curso y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.

La evaluación final del curso tendrá el carácter de síntesis valorativa del proceso evaluador.

- **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

El profesor tendrá en cuenta los siguientes instrumentos descriptivos para facilitar la información al profesorado y al propio alumnado del nivel de competencia del alumnado, del desarrollo alcanzado en cada una de las competencias básicas y de su progreso en la materia, conociendo de una manera real lo que el alumno sabe o no sabe, así como las circunstancias en las que aprende.

Observación directa en el aula: el seguimiento atento de la actividad en el aula, observando el rendimiento de los alumnos, tomando las notas oportunas, permite al profesor la corrección inmediata de las desviaciones que se produzcan, dando respuesta a las necesidades y demandas de los alumnos e introduciendo las modificaciones pertinentes.

Constituye un instrumento muy adecuado para evaluar la funcionalidad de los aprendizajes relativos a las técnicas de uso de materiales y herramientas y, en su caso, realizar las correcciones oportunas. Permite, igualmente, comprobar si se producen transferencias desde otras materias o la aplicación de los conocimientos que se les proporcionan.

A través de esta observación se evaluarán también; las actitudes del alumno durante las explicaciones y ante la tarea práctica y de estudio diario, el grado de seguimiento de los avances en las clases, la participación activa y el esfuerzo ante el trabajo y superación personal.

Es por eso que se tendrán en cuenta:

Apuntes de clase: Los alumnos según vayan siguiendo las explicaciones del profesor, irán realizando sus propios apuntes, que reflejarán el trabajo realizado durante todo el curso, se incluirán en ellas los resúmenes de los conceptos adquiridos, los enunciados y la resolución de los problemas. Los apuntes serán tomados a limpio directamente, de esta forma el alumno irá adquiriendo soltura en el uso de los instrumentos de dibujo.

Ejercicios realizados en el aula. Se procederá a la observación directa, corrigiendo de manera inmediata los errores o dudas que puedan surgir.

Intervenciones en clase, ya sean preguntas hechas por el alumno o problemas propuestos por el profesor.

Proyectos o trabajos prácticos (prácticas): Desde el punto de vista de la evaluación, en el proyecto y en el trabajo práctico se refleja una parte importante de los contenidos relacionados con las técnicas de expresión gráfico plástica, uso de diferentes materiales, composición, fuentes de información utilizadas, nivel de creatividad, interés por el acabado, ... El proyecto o el trabajo práctico terminado da una idea del grado de desarrollo de los aprendizajes que se pretenden, hecho que además puede observar el alumno, lo que facilita la autoevaluación.

Documentos elaborados por los alumnos: a través de estos documentos (proyectos, memoria, trabajos individuales, ...) se pueden evaluar directamente una serie de aspectos importantes: expresión gráfica y escrita, orden, limpieza, hábitos de trabajo, capacidad para elaborar trabajos monográficos, utilización de diversas fuentes de información, técnicas de trabajo personal, ...

Láminas realizadas en casa. Cada semana se recogerán los ejercicios y láminas, servirán para comprobar cómo se han entendido las explicaciones. Las láminas se corregirán individualmente y se realizarán correcciones en la pizarra, siempre y cuando los alumnos realicen los ejercicios y muestren interés por ellos.

Se anotará y evaluará cuanto haga el alumno.



Pruebas escritas: cuestionarios, pruebas escritas y trabajos teóricos se utilizarán para comprobar los aprendizajes de los alumnos, principalmente los relativos a conceptos. Se realizarán dos pruebas escritas como máximo en cada evaluación.

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 los problemas y que deseen profundizar, podrán disponer de ejercicios de mayor dificultad.

ESTRATEGIAS DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO.

ALUMNOS CON EL ÁREA PENDIENTE DE LA EVALUACIÓN ANTERIOR

Los alumnos que suspendan alguna evaluación tendrán una recuperación a lo largo de las dos primeras semanas inmediatamente posteriores al período de vacaciones, de la siguiente evaluación, esta consistirá en una prueba práctica que englobe los criterios no superados del trimestre anterior.

PRUEBA EXTRAORDINARIA

Se recogerán, en el documento indicado por el centro, las evaluaciones no superadas por el alumno, incluyendo los criterios, así como la fecha de la prueba práctica GLOBAL donde se evaluarán igualmente estos criterios, con el fin de conseguir una valoración positiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación son el referente fundamental para valorar tanto el grado de adquisición de las competencias clave como la consecución de los objetivos. De modo que en la siguiente tabla se enumeran los criterios de evaluación establecidos por el Decreto 40/2014 de 15/06/2015, por el que se establece el Currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad autónoma de Castilla la Mancha, su baremo y su relación con las Competencias Clave, las cuales también quedarán evaluadas.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación continua se concreta y organiza durante el curso con un momento inicial (evaluación inicial), el seguimiento y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo del mismo (evaluación formativa), y un momento de síntesis final al concluir el proceso ordinario o, en su caso, extraordinario (evaluación sumativa).

La evaluación nos permite recoger los datos necesarios para obtener la información sobre los procesos de enseñanza aprendizaje que tienen lugar en el aula.

- **Evaluación inicial:** Al comienzo de cada unidad se realizará alguna actividad encaminada a detectar las ideas previas de los alumnos. Nos servirá también para planificar y programar las actividades de enseñanza-aprendizaje.
- **Evaluación formativa:** Durante todo el proceso de aprendizaje, consiste en valorar los progresos y dificultades de cada alumno, mediante la observación sistemática del proceso de aprendizaje, y el registro de éstas. Cumple una función formativa, puesto que aporta conocimientos sobre sus progresos y sobre cómo superar sus dificultades.
- **Evaluación sumativa:** Al final de cada evaluación, comprobaremos el grado de consecución de los criterios de evaluación. Se valorará a cada alumno en función de sus capacidades, se valorará su interés, su esfuerzo y sus progresos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para lograr el máximo de objetividad en la calificación de los alumnos, se tendrá en cuenta cada criterio de evaluación, servirán para evaluar a través de los diferentes instrumentos de evaluación las diferentes actividades y comprobar el grado de adquisición de las competencias clave y de consecución de los objetivos.



La calificación debe responder a criterios objetivos que nos permitan de forma directa comprobar cuáles son las circunstancias que determinan ese resultado.

Para calificar cada uno de los criterios de evaluación se tendrá en cuenta lo siguiente; el progreso en los contenidos de cada bloque nos dará una calificación para cada instrumento de evaluación, de modo que estos tendrán un peso específico en la nota parcial y en la global.

- Se considerará que un alumno ha superado una evaluación cuando haya desarrollado las capacidades expresadas en los criterios de evaluación relacionados con las Unidades Didácticas impartidas durante el trimestre correspondiente. La nota media deberá ser igual o superior a un 5.
- En cada evaluación se calificarán con un máximo de 1 punto el rendimiento del alumnado, correspondiente a la observación directa incluyendo los proyectos prácticos o prácticas de aula. En cuanto a la calificación de las pruebas prácticas, que pueden ser dos parciales o un solo examen por trimestre, supondrán un máximo de 9 puntos del total.

En el caso primero, de realizar dos pruebas para un reparto acomodado de criterios, se realizará la media aritmética de ambas siempre que la nota obtenida en cada examen no sea inferior a 4, en cuyo caso será obligatorio recuperar esa parte. Se convocará a los/as alumnos/as con una parte pendiente a la realización de un examen de recuperación únicamente de la parte calificada negativamente durante la semana inmediatamente anterior a las sesiones de evaluaciones.

- Para confeccionar la nota global del curso se tendrán en cuenta el número de criterios superados, del mismo modo que para cada evaluación, la media en la calificación deberá ser igual o superior a un 5.
- En el caso de que un alumno abandone la materia, no obtendrá una calificación positiva en la nota final. Se considera abandono: cuando el alumno tiene un alto índice de faltas sin justificar, no atiende en clase, no trae material, no entrega trabajos o entrega las pruebas escritas en blanco. Estos criterios de abandono son los expuestos en la normativa del Centro. De manera que únicamente tendrá derecho a una prueba extraordinaria en el que se evaluarán los indicadores mínimos.
- Se exige la asistencia de los alumnos a clase, ante un caso de un alto número de faltas reiteradas e injustificadas se aplicarán los criterios de abandono de la materia.
- Las faltas de material se sancionarán como una falta leve, según las NOFC del Instituto. Si estas faltas son reiteradas la falta se podrá sancionar como grave. Las faltas de material necesario en las pruebas prácticas, exámenes, supondrá la no realización de las mismas. NO es posible el préstamo de material en dichas pruebas.

Se implicará al propio alumnado en todo el proceso evaluador, para que pueda aprender del error y suma la responsabilidad del éxito y el fracaso.

PLAN DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Procedimiento de recuperación: Estos alumnos tendrán que presentarse a una prueba global durante el curso en las fechas fijadas por el Departamento, una en el mes de enero y otra de recuperación en convocatoria extraordinaria de junio. Si el alumnado en esta situación supera la materia de DT II del curso actual en la evaluación ordinaria se dará por aprobada DTI. Si no es este el caso, deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de pendientes.

En los casos en que no cursen la materia este curso porque han cambiado de modalidad de bachillerato o porque han cambiado a la optativa de Biología, tendrán que presentarse a la prueba indicada anteriormente en las fechas propuestas y mediante información a través del aula virtual. Se podrán resolver las dudas necesarias en recreos con cita concertada o vía mensajería del Entorno de Aprendizaje.

Profesorado responsable: El o la docente que imparte la materia en el curso actual. Si el alumno/a ya no cursa la materia se encargará la persona a cargo de la jefatura de departamento de AA.PP.



○ METODOLOGÍA DIDÁCTICA

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 nos permiten 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 comprendiendo el dibujo en 2D y 3D, para la investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. Se usarán las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Es necesario para poder trabajar la materia, disponer de ordenadores en el aula o disponer de un aula informática durante varios periodos, durante el presente curso la optimización de estas aulas conlleva cierta presión ocupacional.

Con la finalidad de favorecer una atención personalizada que facilite el desarrollo de las competencias y la consecución de los objetivos propuestos se ofrecerán actuaciones como estas para dar una respuesta a la diversidad del alumnado:

- **Las explicaciones por medio del dibujo de los distintos apartados de las unidades didácticas serán seguidas por el alumnado paso a paso, ya sean por medio de recursos online y proyección en pantalla o con el trazado manual del/la docente en la pizarra.**
- **En cada unidad didáctica los ejercicios estarán organizados y secuenciados según su grado de dificultad, cumpliendo los requisitos de orden y progresividad. Los/as estudiantes realizarán las prácticas en el aula, se irán subsanando errores por medio de la observación directa y se autocorregirán por los/as propios alumnos por medio de fichas que comprendan los ejercicios tratados en el aula.**
- **Se fomentará la comprensión y reflexión sobre el porqué de los procedimientos, evitando la repetición y la mecanización.**
- **Se subirán al aula virtual, Entorno de Aprendizaje, los contenidos, en recursos como páginas, carpetas, tareas, archivos geogebra, etc. De forma que el alumnado disponga de los materiales como soporte de la enseñanza presencial y de la no presencial, debido a las ausencias prolongadas de alumnos por causas como expulsión o aislamiento por prescripción médica.**



El profesor informará a su alumnado en las primeras sesiones del curso escolar de los objetivos de la materia, de los contenidos, de los criterios de evaluación y de las competencias para valorarlos en su materia, así como de los criterios de calificación para definir los resultados.

○ **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Este Departamento basa la adaptación a la diversidad en los siguientes puntos:

- Organización flexible del aula en función de las actividades que se realicen para favorecer la motivación de los alumnos.
- Diversidad de técnicas y modalidades de trabajo.(Trabajos prácticos, de observación, de investigación).
- Diversidad de estrategias de aprendizaje.
- Las actividades que se propondrán a los alumnos tendrán carácter abierto. Se trata de un área encaminada sobre todo a favorecer el desarrollo de un pensamiento divergente, por lo tanto cada alumno las abordará en función de sus aptitudes, capacidades, motivaciones e intereses. Igualmente, los materiales y propuestas de ejercicios/actividades usados buscarán dar respuesta a la complejidad de situaciones, de intereses, y de estilos de aprendizaje.
- Se elaborarán actividades centrales, que aseguren la preparación de los alumnos en todos los conocimientos y destrezas que se indican en los criterios de evaluación; y actividades optativas, algunas destinadas a refuerzo y repaso, o enriquecimiento, y otras concebidas como ampliación.
- En el caso del alumnado con necesidades educativas especiales, para el alumnado con problemas graves de audición, visión y motricidad o cuando alguna circunstancia excepcional, debidamente acreditada, se tomarán las medidas necesarias para favorecer la evolución del alumnado en el aula, siempre en coordinación con el departamento de orientación.

En el presente curso no contamos con casos que presenten necesidades educativas especiales, de contar con alguna nueva matriculación, además de lo anteriormente tratado en los puntos, se prepararían las tareas ajustadas el perfil del alumno/a en el Entorno de Aprendizaje, aula virtual en un grupo singular dentro del agrupamiento general.

○ **MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

Material bibliográfico

Durante este curso, podemos acceder a la pequeña biblioteca de Dibujo Técnico, existente en las aulas de Plástica y en el espacio departamento.

Estos libros que podían ser consultados por los alumnos eran:

DIBUJO TÉCNICO II de la Editorial Sandoval. ISBN 9788494354243

En todo caso, al igual que en el curso anterior, se seguirán de forma continua, entre otros materiales diversos del archivo visual y gráfico del Departamento, los contenidos y láminas de la editorial online Alarcón, vol. Dibujo I y vol. Dibujo II que sirve de guía teórica y de complemento a las explicaciones de clase. Así como de práctica de ejercicios en las distintas láminas.

Los sitios web de soporte a esta secuenciación de contenidos más frecuentes serán:

<https://www.mongge.com/>

<https://www.profesordibujos.com/>

<https://www.laslaminas.es/recursos/geometria-plana/trazados-basicos/>

Material audiovisual

Las aulas cuentan con proyector de diapositivas y proyector de opacos, al igual que se puede usar el cañón proyector del centro, y que utilizaremos para proyectar imágenes de arte y de diseño, que ayudarán a que el alumno percibir la relación entre la geometría y el arte, el diseño y la técnica.



Se proyectarán aplicaciones informáticas para la explicación y resolución de ejercicios de trazados de dibujo técnico, perspectivas de los diferentes sistemas de representación, etc.

Medios aportados por los docentes: Conexión de banda ancha y equipo informático, tableta gráfica para dibujo, software PS, Paint 3D, etc. para retroalimentación eficaz especialmente en Dibujo Técnico, y la plataforma Entorno de Aprendizaje como canal oficial de mensajería, contenidos y recursos.

Material de aula

El aula de dibujo cuenta con estos materiales que en principio no serán de uso común pero se pueden dejar en préstamos cumpliendo con medidas estrictas de higiene y desinfección en casos excepcionales:

- Escuadras, cartabones y reglas.
- Plantillas para el trazado de curvas.
- Juegos de piezas metálicas para la realización de croquis.
- Poliedros regulares, superficies de revolución, prismas y pirámides de madera y plástico.
- Calibres.
- Escalímetros y escalas volantes.
- Escuadra, cartabón, regla y compás de pizarra
- Tizas de colores para las explicaciones en la pizarra.
- Tablón donde se expondrán los trabajos mejor resueltos por los alumnos.

Material aportado por los alumnos

Los alumnos deberán traer a clase, para trabajar, el siguiente material:

- Lápices H y HB, o portaminas 0.3 y 0.5
- Compás
- Goma de Borrar, sacapuntas y una lima
- Regla, Escuadra y cartabón
- Rotulador de punta fina calibrado tipo Rottring, Staedler, etc (de 0.4 o 0.5)
- Transportador de ángulos (los alumnos de 2º de Bachillerato)
- Folios
- Carpeta de gomas para la materia.

2.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

No se realizarán actividades complementarias en TAE, tal como indica la responsable de la misma.

En cuanto a bachillerato, con este tipo de actividades se busca conseguir un aprendizaje más atractivo para, así, incrementar el interés por aprender y facilitar la generalización de los aprendizajes fuera del contexto del aula. Sin embargo, por las características del grupo, la presión del tiempo necesario para la preparación de la EVAU, y la prontitud de la evaluación ordinaria, no hay prevista ninguna excursión.

- Las propuestas de actuaciones para bachillerato son las siguientes:

EN EL CENTRO:

- Si se da el caso, participaremos y realizaremos actividades prácticas, trabajando de modo cooperativo y en equipo con otros docentes, fomentando la cultura colaborativa contando con el buen índice de participación del alumnado de este centro, siempre que se sea posible ante la actual situación.

- Para favorecer el trabajo en competencias se propondrán estrategias para la resolución de tareas por competencias, el método de proyectos, prácticas situadas en escenarios reales y trabajos cooperativos.

- Exposición de trabajos periódicamente en lugares públicos y aptos del centro.

En la tabla se muestran las salidas que sí están previstas



Actividad	Nivel al que se oferta	Relación con objetivos de etapa	Relación con saberes básicos	Espacio	Tiempo	Recursos
SALIDA CON GRUPO DE EPVA AL MUSEO REINA SOFÍA, PARA UNA VISITA GUIADA EMPEZANDO POR EL GUERNICA DE PABLO PICASSO, OBRA CON LA QUE SE HA TRABAJADO EN EL AULA, Y DE LAS VANGUARDIAS Y SU CONTEXTO.	4ºEPV A	m), j), e)	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.	EN LAS SALAS INDICADAS PARA LA VISITA, SE ATENDERÁ A LAS EXPLICACIONES, SE COMENTARÁ DESPUÉS EN PEQUEÑOS GRUPOS LO APRENDIDO Y SE REALIZARÁN UNAS FICHAS DE ANÁLISIS DE OTRAS OBRAS.	UNA JORNADA LECTIVA	HACER USO DE GUÍA DE GRUPOS DE ESCOLARES DEL PROPIO MUSEO. FICHAS O DOSSIER.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Este cuestionario es común a la programación LOMLOE.