

DEPARTAMENTO DE DIBUJO



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
CURSO 2025-2026.**

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL:

ESO:

1ºESO PROYECTOS ARTÍSTICOS, VISUALES Y AUDIOVISUALES.

2ºESO EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUALES Y AUDIOVISUAL.

3ºESO EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUALES Y AUDIOVISUAL.

BACHILLERATO.

1ºBACH: DIBUJO TÉCNICO I.

2ºBACH: DIBUJO TÉCNICO II

2ºBACH: CREACIONES ARTÍSTICAS Y AUDIOVISUALES.

IES PARQUE LINEAL

1. INTRODUCCIÓN

2. CONSIDERACIONES GENERALES

2.1. Marco normativo

2.2. Contextualización

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivos generales de la etapa

4. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO

4.1. Contribución de la materia en la consecución de las Competencias Clave

5. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

5.1. Saberes básicos

5.2. Competencias específicas

5.3. Criterios de evaluación

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

6. METODOLOGÍA

6.1. Fundamentos y principios metodológicos.

6.2. Agrupamientos

6.3. Organización de espacios y tiempos

6.4. Materiales y recursos didácticos

7. MEDIDAS DE INCLUSIÓN

7.1. Medidas de inclusión adoptadas a nivel de aula

7.2. Medidas de inclusión individualizadas

8. ELEMENTOS TRANSVERSALES

9. EVALUACIÓN

9.1. Qué evaluar: criterios de evaluación

9.2. Cómo evaluar: instrumentos y procedimientos de evaluación

9.3 Cuando evaluar: fases de la evaluación

9.4. Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje. Criterios de calificación y recuperación.

9.5. Recuperación del proceso de aprendizaje

9.6. Recuperación de alumnos con materias pendientes

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

10. UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

11. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

11.1. Situaciones de aprendizaje de 1º ESO

11.2. Situaciones de aprendizaje de 3º ESO

12. PLAN DE LECTURA

13. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

1. INTRODUCCIÓN.

Toda programación debe responder a cinco preguntas claves: ¿qué enseñar?, ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar?, ¿qué, ¿cómo y cuándo evaluar? y por último, ¿cómo ha sido mi tarea como docente?, pues el ejercicio crítico es la base para poder mejorar en el futuro. Todas estas preguntas han de ser contestadas en la programación tal y como establecen autores como F. Martínez Navarro, con el ánimo de evitar la improvisación en nuestra práctica docente. Si bien, la programación didáctica es abierta y flexible por lo que en cualquier momento podremos añadir, modificar o adaptar nuestra programación en relación a las necesidades y al contexto educativo en el que pretendamos incidir.

En consecuencia, con la programación se pretende potenciar la reflexión del profesorado, mejorar así su práctica profesional, adecuar la respuesta educativa al alumnado y al centro y proporcionar una formación tecnológica adecuada a nuestros alumnos.

Los apartados que conforman esta programación didáctica se ajustan a lo establecido en el artículo 8.2 de la 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/ artículo 9.5 de la Orden 121/2022, 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 Infantil y Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

2. CONSIDERACIONES GENERALES.

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

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación 2/2006², 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 Educación³ (en adelante LOE-LOMLOE) (BOE de 29 de diciembre).
- **Real Decreto 732/1995**, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberos de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).

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

- **Ley 7/2010**, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (en adelante LECM) (DOCM de 28 de julio).
- **Decreto 3/2008**, de 08-01-2008, de e 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) *(de aplicación transitoria en los cursos LOE-LOMLOE hasta la publicación de las nuevas órdenes de evaluación)*.
- **Decreto 92/2022, de 16 de agosto**, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).
- **Decreto 82/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Decreto 83/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Orden 166/2022**, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla-La Mancha (DOCM de 7 de septiembre).
- **Orden 118/2022, de 14 de junio**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).
- **Orden 169/2022, de 1 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).
- **Orden de 15/04/2016**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

2.2. Contextualización

El desarrollo de esta programación tiene en consideración el Proyecto Educativo de centro, documento programático que define su identidad, recoge los valores, y establece los objetivos y prioridades en coherencia con el contexto socioeconómico y con los principios y objetivos recogidos en la legislación vigente. El Proyecto Educativo y las programaciones didácticas desarrollan la autonomía pedagógica del centro educativo de acuerdo con lo establecido en los artículos 121 de la LOE-LOMLOE y 102 de LECM.

A título de ejemplo se citan algunas de las prioridades que se pueden establecer en dicho documento, y que se integran en la programación didáctica:

- **Pluralismo y valores democráticos:** respetamos la pluralidad de ideologías y defendemos la libertad de cada persona y sus convicciones, estimulando los valores de una sociedad

democrática y no permitiendo actitudes racistas y discriminatorias por razones ideológicas, religiosas, de sexo, por padecer limitaciones físicas o psíquicas, socioeconómicas y culturales. Transmitimos a los alumnos/as los valores básicos de respeto hacia uno mismo y a los demás, favoreciendo una convivencia no violenta. Estos principios tienen relación directa con el Plan de Convivencia del centro.

B. **Coeducación:** la coeducación es una actitud y un valor. Significa la voluntad expresa de educar en la igualdad, sin discriminaciones por razón de sexo. No consiste solo en tener alumnos/as en una misma aula, sino en intentar, a través de la enseñanza, superar las barreras diferenciadoras de los papeles entre hombres y mujeres. La coeducación no solamente va dirigida a los alumnos/as, sino que se hace extensible a todos los componentes de la comunidad educativa.

C. **Integración:** el centro garantiza la plena integración del alumnado en el proceso educativo que se desarrolla en él. Para ello atiende especialmente al alumnado que, bien por padecer limitaciones físicas y/o psíquicas, o bien por su situación social, económica, cultural, racial, religiosa, etc., presenten dificultades de aprendizaje o de relaciones interpersonales.

D. **Orientación académica y profesional y atención psicopedagógica:** el centro debe establecer los canales y estructuras necesarias para que, tanto el departamento de Orientación, como los tutores y el resto de profesores/as coordinados por ellos, garanticen la atención psicopedagógica y el asesoramiento del alumnado en relación con su futuro profesional y académico.

E. **Nuevas tecnologías. Proyectos TIC:** el centro utiliza e incorpora, con especial preferencia, instrumentos educativos basados en las nuevas tecnologías. Se trata de hacer un centro que, no olvidando los instrumentos tradicionales de transmisión de conocimientos, incorpore los modernos avances tecnológicos, para conseguir que los procesos de enseñanza-aprendizaje familiaricen a los alumnos/as con los avances del mundo contemporáneo. Este planteamiento se conecta con el Plan Digital de centro.

F. **Actividades complementarias y extraescolares:** es una característica esencial del centro favorecer las actividades complementarias y extraescolares, sin olvidar que deben suponer un complemento de las tareas educativas que en él se desarrollan.

G. **Relación con el entorno:** el centro está dispuesto a colaborar en actividades culturales, lúdicas, de ocio, etc., que, con fines educativos, se organicen en su entorno.

3.OBJETIVOS.

Los objetivos, que responden el “para qué” de la acción educativa, son elementos de suma importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje porque expresan el conjunto de metas que pretendemos alcanzar con nuestros alumnos; son susceptibles de observación y evaluación. La LOE-LOMLOE, en su artículo 2, apartado I) establece como uno de los fines:

“La capacitación para garantizar la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un uso seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, los valores constitucionales, los derechos fundamentales y, particularmente, con el respeto y la garantía de la intimidad individual y colectiva”.

Así planteamos

3.1. Objetivos de generales de etapa

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

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. [Este objetivo contribuye a lograr el desarrollo integral del alumnado en las diferentes dimensiones de su personalidad lo que conecta con el objetivo a\) del artículo 34 de la LECM dedicado a definir los objetivos del currículo.](#)
- 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. [Este objetivo conecta con el d\) del artículo 34 de la LECM, pues promueve la implicación del alumno en su propio proceso de aprendizaje.](#)
- 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. [Este objetivo, en lo que concierne a la lectura, tiene relación directa con las premisas que establece la citada Orden 169/2022, de 1 de septiembre, que en su artículo 5.2.b recoge que: “Es responsabilidad de todo el profesorado la inclusión de los objetivos y contenidos del plan de lectura en sus programaciones de aula para asegurar la mejora de la competencia lectora, el hábito lector y el placer de leer”.](#)
- 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) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados o destacadas.

4. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO.

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. [Este objetivo contribuye a lograr el desarrollo integral del alumnado en las diferentes dimensiones de su personalidad lo que conecta con el objetivo a\) del artículo 34 de la LECM dedicado a definir los objetivos del currículo.](#)
- 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. [Este objetivo conecta con el d\) del artículo 34 de la LECM, pues promueve la implicación del alumno en su propio proceso de aprendizaje.](#)
- 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. [Este objetivo, en lo que concierne a la lectura, tiene relación directa con las premisas que establece la citada Orden 169/2022, de 1 de septiembre, que en su artículo 5.2.b recoge que: “Es responsabilidad de todo el profesorado la inclusión de los objetivos y contenidos del plan de lectura en sus programaciones de aula para asegurar la mejora de la competencia lectora, el hábito lector y el placer de leer”.](#)
- 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) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados o destacadas.

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

El **Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica** determina el nivel esperado al término de la educación básica. Según establece el artículo 11 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, el Perfil de salida fija las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al terminar la educación básica. Este Perfil de salida identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo. Así, el Perfil de salida constituye el referente para el desempeño competencial para la promoción entre los distintos cursos y titulación de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

El Perfil de salida, entonces, debe fundamentar las decisiones curriculares, las estrategias y las orientaciones metodológicas de la práctica docente.

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

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

Estos descriptores operativos de las competencias clave para la enseñanza básica se describen a continuación, de acuerdo con el anexo I al que se refiere el artículo 11 del Decreto 82/2022, de 12 de julio.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

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

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

ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

GP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

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

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

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

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

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

Competencia digital (CD)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

necesidades de aprendizaje permanente.

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

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

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

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

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

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

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

Competencia ciudadana (CC)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

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

Competencia emprendedora (CE)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

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

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

1. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

De conformidad con lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se establecen los principios pedagógicos que vertebran la etapa de Educación Secundaria. Así, el artículo 6 del Decreto 82/2022, de 12 de julio, establece los siguientes principios pedagógicos:

1. Los centros elaborarán sus propuestas pedagógicas para todo el alumnado de esta etapa atendiendo a su diversidad. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.
2. Los centros educativos podrán configurar una oferta organizada por ámbitos y dirigida a todo el alumnado para quienes se considere que su avance se puede ver beneficiado de este modo. Dicha oferta se elaborará en función de la situación específica del centro, dentro de su autonomía organizativa. El agrupamiento de las materias mantendrá el enfoque competencial y su organización formará parte del Proyecto educativo.
3. En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias

establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias, que se especificará en el correspondiente plan de fomento de la lectura del centro docente.

4. Para fomentar la integración de las competencias trabajadas, dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos y relevantes y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.
5. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias, sin perjuicio del tratamiento específico que se pueda llevar a cabo. Igualmente se fomentarán dentro de las materias, de manera transversal, la educación para la salud, incluida la educación afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.
6. Durante el aprendizaje de la lengua extranjera se priorizará el uso de la misma en el aula y específicamente el desarrollo de la comprensión, expresión y la interacción oral, utilizando la lengua castellana solo como apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
7. La consejería competente en materia de educación establecerá las condiciones y orientaciones que permitan que, en los primeros cursos de la etapa, el profesorado con la debida cualificación imparta más de una materia al mismo grupo de alumnos y alumnas.
8. De igual modo, corresponde a los centros educativos proporcionar soluciones específicas para la atención de aquellos alumnos y alumnas que manifiesten dificultades especiales de aprendizaje o de integración en la actividad ordinaria de los centros, de los alumnos y alumnas de alta capacidad intelectual, así como de los alumnos y alumnas con discapacidad.

1.1. Metodología

Aprendizaje competencial.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y saberes básicos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

En Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en todos los cursos, se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos. Se organizan en torno a un reto, motivador y también contextualizado en el entorno de los alumnos, conectado con un objetivo de ciudadanía global y ética del cuidado.

En cada situación, el alumno trabaja de forma práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, APRENDO, que finaliza con un entregable o reto.

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.

- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

Diversidad e inclusión

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén **presentes**, sean **participativos** y sean **capaces de producir**.

- 1) **Alumnos presentes.** Todos los alumnos y las alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.
- 2) **Alumnos participativos.** Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.
- 3) **Alumnos capaces de producir.** Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral...

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, contribuyendo decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula. Responden a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.
2. Tienen diferentes niveles de andamiaje
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos.

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

Aprender a pensar.

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconocimiento
9. Pensamiento creativo

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la Autorregulación, través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.

1.2. Organización del espacio y agrupamientos

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos, en función de las necesidades que plantee la respuesta a la diversidad y necesidades de los alumnos, y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza/aprendizaje.

Así, partiendo del agrupamiento más común (grupo-clase), y combinado con el trabajo individual, se acudirá al pequeño grupo cuando se quiera buscar el refuerzo para los alumnos con un ritmo de aprendizaje más lento o la ampliación para aquellos que muestren un ritmo de aprendizaje más rápido; a los grupos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo en los que el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente pero exista coincidencia en cuanto a intereses; o a la constitución de talleres, que darán respuesta a diferentes motivaciones. En cualquier caso, se decidirá, a la vista de las peculiaridades y necesidades concretas del alumnado, el tipo de agrupamiento que considere más operativo.

Por su valor intrínseco en el fomento de la adquisición y el desarrollo de habilidades como la autonomía, la toma de decisiones responsable y el trabajo en equipo, es importante que se conformen grupos de trabajo heterogéneos para realizar trabajos cooperativos. Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcionen al alumnado herramientas que les ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos. Todo ello obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales.

El espacio deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminaciones necesarias para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro. Dicha organización irá en función de los distintos tipos de actividades que se pueden llevar a cabo:

- Dentro del aula: se pondrán adoptar disposiciones espaciales diversas
- Fuera del aula: biblioteca, sala de audiovisuales, sala de informática, salón de actos y otros
- Fuera del centro: visita y actos culturales dentro y fuera de la localidad

1.3. Organización de las situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje integran todos los elementos que constituyen el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, partiendo de una situación problema contextualizada y de cierta complejidad, para ser resuelta de manera creativa y eficaz, implicando la puesta en funcionamiento, de manera integrada, de toda una serie de recursos y saberes.

La metodología de las situaciones de aprendizaje busca ocasiones en las que el propio alumno descubre el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

En marcha: La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos. Una serie de preguntas abiertas permitirá la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

¡Vamos allá! Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Nuestro reto: Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

1.4. Elementos transversales

De acuerdo con el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabaja en Educación Plástica, Visual y Audiovisual y en el resto de las materias.

Además, según establece el artículo 6 del Decreto 82/2022, de 12 de julio, el proyecto trabaja de forma transversal la educación para la salud, incluida la educación afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

a) Programa de habilidades comunicativas

Hoy más que nunca los alumnos necesitan adquirir habilidades que les permitan interaccionar de manera adecuada en situaciones comunicativas y contextos muy diversos: en el ámbito privado, social, académico y, más tarde, profesional. Para que los alumnos alcancen estos conocimientos es fundamental trabajar, en todas las áreas de la etapa y de forma transversal, las cuatro habilidades o destrezas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir.

En relación con la **expresión oral**, es necesario que los alumnos conozcan y aprendan de manera sistematizada las habilidades específicas que requiere el manejo de la oralidad en contextos tanto informales como formales. En cada situación de aprendizaje, los alumnos practican una habilidad concreta y realizan una exposición individual ante sus compañeros poniendo el foco en la habilidad que estén trabajando.

Se basa en el desarrollo de estas habilidades:

- Habilidades sociales: la escucha activa, la crítica constructiva, la cortesía, recibir críticas y hacer y recibir elogios.
- Habilidades relacionadas con la voz: la dicción, el volumen, la velocidad, el ritmo, la entonación y la intención comunicativa.
- Habilidades relacionadas con el cuerpo: la postura, los gestos, la coreografía gestual y el léxico corporal, la mirada y la sonrisa.

En cuanto a la **expresión escrita**, desde un enfoque comunicativo se atiende a dos aspectos. Por una parte, en cada situación de aprendizaje se ofrecen modelos y herramientas para conocer, identificar y reflexionar sobre las características propias de distintas tipologías textuales; y por otra, se propone una secuencia de actividades cuyo objetivo es la producción de textos completos y reales. De esta manera, se adquieren conocimientos con el objetivo de ponerlos en práctica y se consigue un aprendizaje significativo de su funcionalidad.

La propuesta para mejorar la competencia comunicativa de los alumnos combina la práctica de las cuatro destrezas básicas: leer, escribir, hablar y escuchar, ya que los alumnos leen textos y los producen para presentarlos después ante sus compañeros.

A lo largo de las situaciones de aprendizaje, se plantea:

- Entrenamientos específicos de cada habilidad de forma transversal en todas las áreas.
- Practicar el hablar en público, trabajando el discurso formal, los alumnos no solo mejorarán las exposiciones en público, sino que además estos aprendizajes tendrán un efecto en la manera en que se expresan en su vida cotidiana.

b) La comunicación audiovisual

Con carácter general, se potenciarán actividades en las que haya que realizar una lectura y comprensión crítica de los medios de comunicación (televisión, cine, vídeo, radio, fotografía, materiales impresos o en formato digital, etc.), en las que prevalezca el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad creativa a través del análisis y la producción de materiales audiovisuales.

c) Competencia digital

Las nuevas tecnologías están cada vez más presentes en nuestra sociedad y forman parte de nuestra vida cotidiana. Desde esta realidad, consideramos imprescindible su incorporación en las aulas de Educación Secundaria con la finalidad de iniciar a al alumnado en el buen uso de estas. Esto implica un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales.

El uso de las TIC implica aprender a utilizar equipamientos y herramientas específicos, lo que conlleva familiarizarse con estrategias que permitan identificar y resolver pequeños problemas rutinarios de software y de hardware. Se sustenta en el uso de diferentes equipos (ordenadores, tabletas, etc.) para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y

participar en redes sociales y de colaboración a través de internet.

Las TIC ofrecen al alumnado la posibilidad de actuar con destreza y seguridad en la sociedad de la información y la comunicación, aprender a lo largo de la vida y comunicarse sin las limitaciones de las distancias geográficas ni de los horarios rígidos de los centros educativos. Además, puede utilizarlas como herramienta para organizar la información, procesarla y orientarla hacia el aprendizaje, el trabajo y el ocio.

La incorporación de las TIC al aula contempla varias vías de tratamiento que deben ser complementarias:

- Como fin en sí mismas: tienen como objetivo ofrecer al alumnado conocimientos y destrezas básicas sobre informática, manejo de programas y mantenimiento básico (instalar y desinstalar programas; guardar, organizar y recuperar información; formatear; imprimir, etc.).
- Como medio: su objetivo es sacar todo el provecho posible de las potencialidades de una herramienta que se configura como el principal medio de información y comunicación en el mundo actual.

Al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos deben ser capaces de buscar, almacenar y editar información, e interactuar mediante distintas herramientas (blogs, chats, correo electrónico, plataformas sociales y educativas, etc.).

d) Emprendimiento social y empresarial

Tanto la metodología como los programas de cooperativo, de pensamiento y de comunicación, impulsan la adquisición de las habilidades emprendedoras, que son las siguientes:

- Habilidades personales: iniciativa, autonomía, capacidad de comunicación, sentido crítico, creatividad, adaptabilidad, observación y análisis, capacidad de síntesis, visión emprendedora.
- Habilidades cognitivas: expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula.
- Habilidades sociales: trabajo en grupo, comunicación; cooperación; capacidad de relación con el entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; capacidad organizativa.

e) Fomento del espíritu crítico, científico y creatividad

La propia metodología del proyecto, y muy especialmente los programas de Aprendizaje cooperativo y Aprender a pensar fomentan los siguientes aspectos:

- Adquirir estrategias para poder resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.
- Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Determinar las principales características de ese nuevo producto o servicio, así como sus ventajas e inconvenientes frente a lo que ya existe.

- Enlazar la solución planteada (producto o servicio) con sus posibles usuarios (mercado) y con la sociedad en general, introduciendo la iniciativa emprendedora y el papel que esta debe jugar como motor de empleo y desarrollo.
- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

f) Educación en valores y educación emocional

Ciudadanía global

El desarrollo de un programa específico de ciudadanía global se fundamenta, en parte, en el perfil de salida del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, que define las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al completar su itinerario formativo. Dicho perfil se conecta con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030, que requieren el desarrollo de una serie de competencias para actuar ante los retos que plantean.

La ciudadanía global se sustenta en un conjunto de valores y actitudes que llevan a la persona a tomar conciencia de los problemas del mundo con sentido crítico y perspectiva global y local (glocal), y a participar de manera proactiva y responsable en su transformación con el fin de aplicar la ética del cuidado para lograr el bienestar de todas las personas, la protección del medioambiente y el desarrollo humano sostenible.

Esta ciudadanía global con sentido está impulsada por tres ejes fundamentales interconectados: la cultura del cuidado, el cultivo de saberes y competencias globales y la cultura relacional.

Para poder llevar a cabo tanto propuestas didácticas vinculadas con la ciudadanía global, como la evaluación de su grado de consecución por parte del alumnado, se define la metacompetencia de *aprender a cuidar*, que se concreta en los siguientes indicadores:

1. Conocimiento y comprensión disciplinar e interdisciplinar
2. Pensamiento crítico con perspectiva global + local (glocal)
3. Desarrollo de hábitos y virtudes de la ética del cuidado
4. Aprecio por la diversidad
5. Competencia y responsabilidad digital
6. Habilidades emocionales y comunicativas
7. Ciudadanía activa local y global
8. Orientación a la acción para mejorar y transforma el entorno

La ciudadanía global es el eje vertebrador de las situaciones de aprendizaje. A partir de estos indicadores, se plantean unos objetivos concretos que se trabajarán de forma transversal y a través de la resolución de retos.

Programa de educación emocional

Más allá del beneficio sobre el desarrollo humano del alumnado, hoy sabemos a ciencia cierta que el desarrollo de las competencias emocionales es clave para la consecución de las competencias académicas e imprescindibles para hacer frente de manera exitosa a los desafíos diarios de un mundo cada vez más complejo y cambiante. El programa de educación emocional tiene como objetivo dotar al alumnado de competencias para la vida y de capacidad para gobernar sus procesos emocionales. Queremos animar al alumnado a desplegar una serie de capacidades y valores humanos que, si bien ya poseen, necesitan ser desarrollados para poder expresarse en el día a día. En concreto, queremos capacitar a nuestro alumnado para:

1. Ser conscientes de su vivencia emocional y hacerse responsables de ella.

2. Ser conscientes del estado emocional de los otros y empatizar con ellos de manera más justa y eficiente.
3. Gestionar y expresar adecuadamente sus emociones.
4. Ser más competentes en la voluntad y el autocontrol.
5. Demorar gratificaciones, tolerar la frustración y perseverar en sus objetivos.
6. Expresar actitudes positivas, resilientes y responsables.
7. Relacionarse con su autoestima de manera positiva, y facilitarse la capacidad de
8. automotivarse.
9. Crear una red de apoyo profunda y genuina y participar de ella.
10. Relacionarse con los demás de forma comprometida y asertiva.
11. Dirigir su vida a través de objetivos y retos a los que valga la pena servir.
12. Relacionarse con la vida a través del bienestar.

El objetivo de la propuesta es dotar al alumnado de estrategias y recursos que le ayuden a gestionar su vivencia emocional, a crecer en su autoconocimiento, a avanzar en la conexión genuina hacia el otro y a establecer una relación positiva con los retos y propósitos que llenan sus vidas. Para conseguirlo hemos creado un itinerario a través de una serie de recursos y actividades pensados para trabajar en el aula:

- Una historia a modo de centro de interés a partir de la cual introducimos todos los recursos y actividades de la propuesta.
- Un medidor de estado de ánimo como eje central del trabajo emocional en el aula.
- Actividades para trabajar durante el curso.

1.5. Medidas generales de atención a las diferencias individuales

Al amparo de lo establecido en el artículo 19 del del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en esta etapa se pone un especial énfasis en la atención individualizada de los alumnos y alumnas y en la atención a las necesidades educativas concretas según sus ritmos y estilos de aprendizaje, teniendo en cuenta los principios de educación común y atención a la diversidad.

Se pondrán en marcha medidas para atender a las necesidades educativas concretas según sus ritmos, estilos de aprendizaje y sus circunstancias y permitir que todo el alumnado alcance el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Secundaria Obligatoria, de acuerdo con el Perfil de salida y la consecución de los objetivos. Con este objetivo, se podrán realizar adaptaciones curriculares y organizativas. Entre las medidas para atender a las necesidades del alumnado se contemplan: flexibilización en la organización de las áreas, las enseñanzas, los espacios y los tiempos y promuevan alternativas metodológicas, a fin de personalizar y mejorar la capacidad de aprendizaje y los resultados de todo el alumnado.

En este sentido, el proyecto ofrece medidas de accesibilidad y atención a la diversidad. Desde una perspectiva inclusiva, se plantea la atención personalizada y la prevención de dificultades en el aprendizaje.

Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado:

- Se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión.
- Se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales,

cinestésicos...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información.

- Se ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.

Se atiende a la diversidad de forma global a través de:

- La metodología competencial del proyecto en cada una de las situaciones de aprendizaje que lo forman.
- Una presentación visual de los contenidos y el apoyo de elementos gráficos.
- El uso de una tipografía específica que facilita la lectura y el aprendizaje.
- Programas transversales que ofrecen andamiajes de aprendizaje: aprendizaje cooperativo, estrategias de pensamiento, expresión oral y escrita.
- El uso de recursos específicos para alumnos con distintos ritmos de aprendizaje: plantillas textuales, adaptación curricular, videotutoriales, fichas, fichas adaptadas, actividades niveladas por dificultad...

1.6. Medidas previstas para el fomento de la lectura

Uno de los ejes de los principios pedagógicos de la ley, es el fomento de la lectura. Para ello se han diseñado estas propuestas que fomentan el interés y el hábito de la lectura:

- Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer documentos de distinto tipo y soporte.
- Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades lúdicas.
- Lecturas recomendadas: divulgativas, etc.
- Plan lector y participación en tertulias literarias sobre libros de su interés.
- Elaboración en común de distintos proyectos de clase: un periódico, un blog, una gaceta de noticias, etc.

1.7. Materiales y recursos

Los criterios de selección de los materiales docentes curriculares que adopten los equipos docentes se ajustan a un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuestas efectivas a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo antes propuesto. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
6. Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

A continuación, haremos referencia a aquellos recursos empleados como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.

- Libros de texto y materiales complementarios
- Recursos audiovisuales
- Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital:
<https://loginsma.smaprendizaje.com/>
- Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno.

1.8. Actividades complementarias

Se consideran actividades complementarias las planificadas por el profesorado que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias de la materia, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias tanto para el profesorado como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

- Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.
- Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.
- Celebración de efemérides: Día del Libro, Día de la Paz...
- Fiestas y celebraciones.
- Intercambios culturales con otros centros.
- Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.

Celebración de concursos, debates, etc.

5. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

5.1. Saberes básicos

El artículo 6 de la LOE-LOMLOE, incluye los contenidos como uno de los elementos del currículo. El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, integra estos contenidos en lo que denomina saberes básicos, definiendo los mismos en el artículo 2.e como: *“conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los*

contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas”. Es decir, los saberes básicos posibilitarán el desarrollo de las competencias específicas de cada materia a largo de la etapa. En la misma línea se pronuncia el [Decreto 82/2022, de 12 de julio](#).

Por su parte, autores como Sevillano García en su obra *Didáctica del siglo XXI* (2007), señala que los contenidos pueden definirse como *“los hechos, datos, conceptos, principios, generalizaciones, estrategias, normas, valores...que manejan los alumnos durante sus actividades, para conseguir los objetivos propuestos”, es decir, son “el conjunto de saberes actitudes holísticas que posibilitan la formación e integración social de las personas”*⁴

5.2. Competencias específicas

Tal y como consideran los artículos 2.c del [Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo](#), y del [Decreto 82/2022, de 12 de julio](#), las competencias específicas son: *“desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación”*.

Estas competencias específicas están incluidas en el Anexo II del Decreto 82/2022, de 12 de julio, para cada asignatura.

5.3. Criterios de evaluación

El artículo 2.d del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo define los criterios de evaluación como: *“referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”*. Esta misma definición se recoge en el artículo 2.d del [Decreto 82/2022, de 12 de julio](#).

Estos criterios de evaluación están incluidos en el Anexo II del Decreto 82/2022, de 12 de julio, para cada asignatura.

Definidos estos elementos del currículo, es importante reseñar que los saberes básicos, las competencias específicas y los criterios de evaluación se relacionen entre sí, teniendo en cuenta lo contemplado en el anexo II del citado Decreto 82/2022, de 12 de julio (a desarrollar por cada departamento didáctico). Además, cada una de las competencias específicas debe conectarse con sus descriptores operativos, lo que permitirá obtener el perfil competencial del alumnado.

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

PROYECTOS ARTÍSTICOS. LOMLOE

1ºESO._Proyectos de Artes Plásticas y Visuales

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, que son consideradas como habilidades básicas para que el alumnado mejore su rendimiento y la adquisición de distintas competencias.

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.

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

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

El primer bloque: El proceso creativo. Este bloque hace referencia a todas las fases de realización de un ejercicio o proyecto creativo, destacando la importancia de buscar y crear estrategias creativas adecuadas a un objetivo y espacios concretos. Este proceso creativo será desarrollado a lo largo de todo el curso escolar en las diferentes propuestas didácticas.

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

El tercero: Experimentación con técnicas artísticas. Este bloque desarrolla las técnicas y medios 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.

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

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.

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 mejora su forma de relacionarse e integrarse con el entorno.

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

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.

Saberes básicos:

A. El proceso creativo

- Fases del proceso creativo.
- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.

- Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.

B. El arte para entender el mundo

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

C. Experimentación con técnicas artísticas.

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

D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo

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

SITUACIONES DE APRENDIZAJE:

Todas las situaciones de aprendizaje que se programan están enfocadas para desarrollar los PROYECTOS CENTRO: COMPROMISO ARTÍSTICO, STEAM, AULA DEL FUTURO, AGENDA 21,

UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN.

Los contenidos se encuentran organizados en saberes básicos, que a su vez se estructuran en bloques, y que comprenden los conocimientos, destrezas y actitudes dentro del currículo oficial, siendo nuestra tarea seleccionar, organizar y secuenciar dichos saberes básicos a través de UUDD. Los saberes básicos actúan como nexo de unión entre las competencias específicas, que a su vez están vinculadas en el currículo con los descriptores operativos del perfil de salida, por tanto, es preciso que cada departamento didáctico los distribuya y asocie a estas competencias específicas.

La distribución de los saberes básicos y las sesiones dedicadas a cada uno de ellos se muestra en la siguiente tabla

PROYECTOS ARTÍSTICOS. 1º ESO

		1ª eval		2ª eval		3ª eval	
PROYECTOS ARTÍSTICOS: 1º ESO Relación de criterios y Ud. Didáct.		U D 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
Criterios de evaluación	% Crit						
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.	11,1 1 %	3. 7	3.7 %				
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.	11,1 1 %	3. 7	3.7 %				
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.	11,1 1 %		3,7 %				
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.	11,11		3,7				
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.	11,1 1 %				2,5 %	2,5 %	
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.	11,11 %				15,0 %	15,0 %	
3.2 Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	11,11	3. 7					

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.	11,11 %	3. 7		7,5 %	7,5 %		
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.	11,11 %	3. 7					15,0 %
		33,3%		33,3%		33,5%	





UNIDADES DIDÁCTICAS 1º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	EVALUACIÓN	SABERES	CRIT. EVAL.	PESO %	INSTR. EVAL.
UD 1.DESCUBRIENDO LA TRES DIMENSIONES. _ Análisis de las formas: CUBO _ Interpretación de cubo dibujo: hacer diferentes variaciones del cubo. _ Interpretación personal de la casa. - SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: CONSTRUCCIÓN DE UNA TORRE DE BABEL CON CASITAS TRAS CONSTRUCCIÓN DE CUBOS.	1ª (6 sesiones)	A, D, E	1.1, 1.2, 1.3, 2.1,2.2,2, 3.2,5.1	16,60 %	Bocetos. Trabajo definitivo. investigación.
UD 2. CREANDO MUROS. _ Técnicas gráfico-plásticas: _ Texturas. _ Técnicas Húmedas y secas. _ Collage. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: IMPRIMACCIONES CON MOTIVOS DE ESCHER.	1ª (16 sesiones)	A, C, D	1.1, 1.2, 3.1, 3.2,	16,50 %	Bocetos, Experimentación. Investigación. Trabajo Definitivo.
UD 3. IMAGEN BIDIMENSIONAL Y TRIDIMENSIONAL _ Formas planas, el dibujo. _ Formas tridimensionales: La escultura. _ ESCULTURAS CON POLIESPAN PRENSADO. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Día del Libro: Libro de artista. Objeto-Libro. Proyecto Compromiso Artístico. Proyecto Steam.	2ª (6 sesiones)	B	4.1	16,50 %	Bocetos, Trabajo Definitivo. Manipulación Técnica.

UD 4. IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO. _Fotografía y movimiento (Stop Motion): SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Proyecto AGENDA 21. Cuidado medio ambiental.	2ª (24 sesiones)	A, B, D	2.2, 3.1, 4.1	16.6 %	Programa informático : Stop Motión. Edición Fotografía Bocetos. Trabajo Definitivo.
UD 5 ESTRUCTURAS MODULARES. - Grabados, impresiones. - Texturas. - SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: BUSCAR ESPACIOS DE APRENDIZAJE ARTÍSTICOS EN EL CENTRO: AULA DE PLÁSTICA. Repetición de un módulo con cuerdas.	3ª (12 sesiones)	A, B, D, E	2.2 3.1 4.1 7.1	16,60%	Bocetos. Experimentación. Trabajo Definitivo.
UD 6. Las letras y las artes: -Poesía visual. -Diseño de letras. _SITUACIONES DE APRENDIZAJE: Diseño de las cartelas de las aulas del centro. Proyecto Compromiso Artístico.				16,60	Bocetos. Experimentación. Trabajo definitivo.

100,00 %



1ª Evaluación Situaciones de aprendizaje.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1ºESO.

Título	TORRE DE BABEL. CASITAS.		
Justificación y contextualización	Realización de una torre de babel con la personalización de las casitas para la decoración de navidad del centro.		
Cursos. Áreas o Materias.	1ºESO. Proyectos Artísticos. . 2º Bachillerato. Historia del Arte.		
Objetivos	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		
Temporalización: Primer trimestre.	Número de sesiones: 3 sesiones. 1ªEvaluación.		
Fundamentación curricular	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
	1	1.1	-. Fases del Proceso Creativo.
	3	3.1,	-. El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
	5	5.1	-.Técnicas y medios gráfico-plástico.
Instrumentos de evaluación	Actividad 1: Buscar información. Actividad 2: Bocetos. Primeras ideas. Selección de las ideas. Actividad 3: Desarrollo de la actividad. Búsqueda de materiales Actividad 4: Realización y exposición		
Metodología	.- Modelos de enseñanza: investigación grupal, investigación guiada, enseñanza directiva. .- Fundamentos metodológicos: enseñanza por tareas, aprendizaje cooperativo.		
Agrupamientos	Actividad 1: Trabajo individual. Actividad 2: Pequeños grupos. Actividad 3: Pequeños grupos. Actividad 4: Pequeños grupos. Gran grupo.		
Recursos	Ordenadores, Internet, biblioteca escolar, aula virtual, panel digital interactivo, bloc de bocetos, lápices, cartón, pinturas, tijeras, cola, pinceles. Etc.		
Espacios	Aula de plástica. Aula con recursos TIC. Biblioteca escolar.		
Actividades.	Actividad 1. Búsqueda de ideas sobre la personalización de las casitas. Actividad 2: Transformación de dibujos de un cubo en casas. Actividad 3: Seleccionar los bocetos, buscar los materiales más adecuados para su realización. Actividad 4: Montaje de una exposición con las casitas y realización de un montaje con Movi Maket.		

Coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación.	Se evaluará el proceso de EA, teniéndose en cuenta los aprendizajes alcanzados. Para ello se utilizará una rúbrica para evaluar la presentación y la exposición oral y el registro de observaciones llevadas a cabo por el profesorado durante el desarrollo de esta situación de aprendizaje (simultáneamente a la evaluación de las actividades).
Fuentes.	- Videos: de arquitectura creativa.
Observaciones	Observación de los formas arquitectónicas a partir de un cubo.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1ºESO.

Título	ESCHER.		
Justificación y contextualización	A partir del conocimiento de la obra de Escher.		
Cursos. Áreas o Materias.	1ºESO. Proyectos Artísticos. . 2º Bachillerato. Historia del Arte.		
Objetivos	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		
Temporalización: Primer trimestre.	Número de sesiones: 3 sesiones. 1ªEvaluación.		
Fundamentación curricular	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
	1	1.1, 1.2	- . Fases del Proceso Creativo.
	3	3.1,	- . El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
	5	5.1	- .Técnicas y medios gráfico-plástico.
Instrumentos de evaluación	Actividad 1: Buscar información. Actividad 2: Bocetos. Primeras ideas. Selección de las ideas. Actividad 3: Desarrollo de la actividad. Búsqueda de materiales Actividad 4: Realización y exposición		
Metodología	.- Modelos de enseñanza: investigación grupal, investigación guiada, enseñanza directiva. .- Fundamentos metodológicos: enseñanza por tareas, aprendizaje cooperativo.		
Agrupamientos	Actividad 1: Trabajo individual. Actividad 2: Pequeños grupos. Actividad 3: Pequeños grupos. Actividad 4: Pequeños grupos. Gran grupo.		

Recursos	Ordenadores, Internet, biblioteca escolar, aula virtual, panel digital interactivo, bloc de bocetos, lápices, fotocopias color, tijeras, cola, cartón. Etc.
Espacios	Aula de plástica. Aula con recursos TIC. Biblioteca escolar.
Actividades.	Actividad 1: Escher, obra de animales, arquitecturas, etc Actividad 2: Representar las figuras propias de la Navidad (belén), con representaciones de hombres, mujeres, animales, de los diferentes etapas de Escher Actividad 3: Seleccionar las obras, los personajes, buscar los materiales más adecuados para su realización. Actividad 4: Montaje de las obras en la vitrina del centro situada en el hall, exposición y recreación
Coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación.	Se evaluará el proceso de EA, teniéndose en cuenta los aprendizajes alcanzados. Para ello se utilizará una rúbrica para evaluar la presentación y la exposición oral y el registro de observaciones llevadas a cabo por el profesorado durante el desarrollo de esta situación de aprendizaje (simultáneamente a la evaluación de las actividades).
Fuentes.	- Videos: Obras - Web Museo de Escher. - Web Escher. - Web Museo del Prado.
Observaciones	Se podrá acompañar con una visita guiada a exposiciones relacionadas.

2ªEvaluación: Situaciones de Aprendizaje.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1ºESO.

Título	Libro de Artista.
Justificación y contextualización	Con motivo del Día del Libro y el proyecto del centro de celebrar aquellos días del calendario que tengan algún interés en el aprendizaje de los alumnos, así como la puesta en práctica del plan de lectura, desde una perspectiva más creativa e imaginativa, fomentaremos la creación de libros de artista.
Cursos. Áreas o Materias.	1ºESO. Proyectos Artísticos. . 3º ESO. Educación Plástica y Audiovisual
Objetivos	-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. -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 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.		
Temporalización: Primer trimestre.	Número de sesiones: 4 sesiones. 2ªEvaluación.		
Fundamentación curricular	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
	1	1.1	- Fases del Proceso Creativo.
	3	3.1, 3.2	- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
	5	5.1	- Técnicas y medios gráfico-plástico.
Instrumentos de evaluación	Actividad 1: Buscar información sobre lo que son libros de artistas, diferentes manifestaciones artísticas contemporáneas, obras tridimensionales. Actividad 2: Bocetos. Primeras ideas. Selección de las ideas. Actividad 3: Desarrollo de la actividad. Búsqueda de materiales Actividad 4: Realización y exposición		
Metodología	- Modelos de enseñanza: investigación grupal, investigación guiada, enseñanza directiva. - Fundamentos metodológicos: enseñanza por tareas, aprendizaje cooperativo.		
Agrupamientos	Actividad 1: Trabajo individual. Actividad 2: Pequeños grupos. Actividad 3: Pequeños grupos. Actividad 4: Pequeños grupos. Gran grupo.		
Recursos	Ordenadores, Internet, biblioteca escolar, aula virtual, panel digital interactivo, bloc de bocetos, lápices. Libros viejos para reciclar, tijeras, cutter, pegamento, etc.		
Espacios	Aula de plástica. Aula con recursos TIC. Biblioteca escolar.		
Actividades.	Actividad 1: Visionar obras contemporáneas, diferentes libros de artistas, exposiciones. Actividad 2: Bocetos rápidos de los posibles trabajos. Actividad 3: Seleccionar las obras, experimentación, realización Actividad 4: Exposición en el hall del centro		
Coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación.	Se evaluará el proceso de EA, teniéndose en cuenta los aprendizajes alcanzados. Para ello se utilizará una rúbrica para evaluar la presentación y la exposición oral y el registro de observaciones llevadas a cabo por el profesorado durante el desarrollo de esta situación de aprendizaje (simultáneamente a la evaluación de las actividades).		

Fuentes.	- Libros de artista. - Web Libros de artista. - Web Jornadas de Arte.
Observaciones	Podrán participar otros departamentos como el departamento de Lengua Castellana, Departamento de Ingles, departamento de Historia.

Título	Película Movi Maket. La basura se escapa.		
Justificación y contextualización	Con motivo de la participación del centro en el proyecto Agenda 21, se analizará las consecuencias de nuestros propios actos en el centro, como tirar las basura, contaminar nuestro espacio más cercano.		
Cursos. Áreas o Materias.	1ºESO. Proyectos Artísticos. . 3º ESO. Educación Plástica y Audiovisual.		
Objetivos	-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. -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 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.		
Temporalización: Primer trimestre.	Número de sesiones: 4 sesiones. 2ªEvaluación.		
Fundamentación curricular	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
	1	1.1	-. Fases del Proceso Creativo.

	3	3.1, 3.2	- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
	5	5.1	- Técnicas y medios gráfico-plástico.
Instrumentos de evaluación	Actividad 1: Buscar información sobre lo que son libros de artistas, diferentes manifestaciones artísticas contemporáneas, obras tridimensionales. Actividad 2: Bocetos. Primeras ideas. Selección de las ideas. Actividad 3: Desarrollo de la actividad. Búsqueda de materiales Actividad 4: Realización y exposición		
Metodología	- Modelos de enseñanza: investigación grupal, investigación guiada, enseñanza directiva. - Fundamentos metodológicos: enseñanza por tareas, aprendizaje cooperativo.		
Agrupamientos	Actividad 1: Trabajo individual. Actividad 2: Pequeños grupos. Actividad 3: Pequeños grupos. Actividad 4: Pequeños grupos. Gran grupo.		
Recursos	Ordenadores, Internet, biblioteca escolar, aula virtual, panel digital interactivo, bloc de bocetos, lápices. Libros viejos para reciclar, tijeras, cutter, pegamento, etc.		
Espacios	Aula de plástica. Aula con recursos TIC. Biblioteca escolar.		
Actividades.	Actividad 1: Visionar obras contemporáneas, diferentes libros de artistas, exposiciones. Actividad 2: Bocetos rápidos de los posibles trabajos. Actividad 3: Seleccionar las obras, experimentación, realización Actividad 4: Exposición en el hall del centro		
Coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación.	Se evaluará el proceso de EA, teniéndose en cuenta los aprendizajes alcanzados. Para ello se utilizará una rúbrica para evaluar la presentación y la exposición oral y el registro de observaciones llevadas a cabo por el profesorado durante el desarrollo de esta situación de aprendizaje (simultáneamente a la evaluación de las actividades).		
Fuentes.	- Videos Agenda 21. Ahorro de energía. Contaminación. - Arte contemporáneo: nuevas tecnología. - TIC. - WEB reciclaje.		





METODOLOGÍA.

El trabajo por proyectos planteando SITUACIONES DE APRENDIZAJE es especialmente relevante para adquirir conocimientos de forma competencial y se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico.

Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias: los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, los elementos que integran las distintas competencias.

Asimismo, resulta recomendable el uso del portfolio, que aporta información extensa sobre el aprendizaje del alumnado, refuerza la evaluación continua y permite compartir resultados de aprendizaje. El portfolio es una herramienta motivadora para el alumnado que potencia su autonomía y desarrolla su pensamiento crítico y reflexivo.

La selección y uso de materiales y recursos didácticos constituye un aspecto esencial de la metodología. El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas, con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. Se debe potenciar el uso de una variedad de materiales y recursos, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales.

Descripción de qué es el proceso creativo

En el mundo del arte, la creatividad o el diseño, hay que hacer referencia al concepto de proceso creativo. Conocido como el proceso de generación de ideas, el proceso creativo también se puede llamar fase divergente.

Esta fase, por lo tanto, suele tener objetivos o metas concretas y en ella se usan diferentes herramientas para conseguir cumplir con ellas. Aunque es muy conocido en el mundo del diseño y las artes gráficas, también puede encontrarse en otros ámbitos o colectivos. Sin embargo, en todos ellos se suele seguir la misma estructura de proceso creativo para generar nuevas ideas originales, únicas y creativas. A continuación analizamos qué etapas o pasos componen el proceso creativo y cómo podemos adaptarlo a cada uno de nuestros ámbitos.

ANÁLISIS DE LAS ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO.

El modelo más aceptado que define las fases del proceso creativo es el propuesto por el experto en relaciones internacionales y en ciencias políticas Graham Wallas. Nacido en 1858, el inglés Wallas propuso la división en cuatro grandes fases: la preparación, la incubación, la iluminación y la verificación. Sin embargo, hoy en día, podemos desgranar incluso más fases en este proceso de creación

. Observación y localización

Es el paso previo a cualquier proceso creativo. En el punto de partida, observa en qué sector podrías encajar tu objetivo y determina donde se localiza. ¿Cuál es el objetivo que persigues con tu proceso creativo? ¿Quieres obtener una idea nueva y única o mejorar o arreglar un proyecto que ya existe?

1-. Preparación

Cuanta más información recaudes sobre tu objetivo o meta, mejor. Recaudar toda la información que puedas y prepárate para entender como van a influir todas las circunstancias y dimensiones que puedan influir en tu objetivo o meta

2-. Incubación.

En este punto, el proyecto, problema, meta u objetivo es observado desde lejos. Aunque no seamos conscientes de ello, durante este tiempo de incubación, nos vamos acercando a la tarea. Durante esta fase nuestro cerebro lo ve con objetividad, relajadamente. Es una parte imprescindible del proceso creativo y en él tienen lugar asociaciones libres, relaciones y conexiones espontáneas, relevantes, inesperadas y únicas. Puede suceder mientras trabajamos en otros proyectos o incluso cuando decidimos desconectar del proceso creativo del proyecto actual.

3-. Iluminación

La solución o la idea aparece de forma repentina en la fase de iluminación. En este punto, todo cuadra y la idea se materializa de manera entusiasta. Estos “flashes” son involuntarios, instantáneos e inesperados. También es conocida como la fase de la experiencia y se considera como el resultado de las anteriores fases.

4-. Verificación

En ella se analizan, comprueban y evalúan las ideas previas para comprobar cómo funcionan en la realidad o para ver si realmente soluciona el problema planteado inicialmente. Así, podremos acabar de definir o dar forma a nuestro proyecto, poniéndolo en marcha y aplicando nuestros criterios de pensamiento crítico y analítico que nos permitan llegar a nuestro objetivo.

Otros puntos del proceso creativo

Aunque estos puntos sean los principales y más conocidos promovidos por Wallas, en el proceso creativo cada persona es un mundo. Asimismo, cabe recordar que Internet es una gran ventana en la que evocar esta fase de “iluminación” de manera mucho más rápida y sencilla.

Ahora, en el proceso creativo buscamos consejos, tendencias, estéticas e ideas de terceros. Todo ello para fijar las bases de lo que será nuestra idea o producto. Además, el desarrollo, profundización y análisis de nuestros procesos creativos pueden ser online u offline, dándonos la oportunidad de evaluar y reevaluarlo antes de lanzarlo. Además, el entorno actual nos permite lanzar la novedad, idea, solución o producto y comunicarla directamente a nuestro público objetivo. Una facilidad que también se acompaña de la posibilidad de obtener feedback de manera directa y rápida y que, a su vez, nos permite acabar de perfilar nuestro proyecto.

EVALUACIÓN

La evaluación supone la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que permite realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso. Estos juicios de valor se realizan según García Ramos (1989) a través de *“una base de datos obtenidos por algún procedimiento, que en general podemos denominar medida. Sin la medida no es posible evaluar”*.

Cómo vamos a evaluar en la Educación Secundaria Obligatoria aparece recogido a nivel normativo en el artículo 28 de la LOE-LOMLOE. Se hace constar que la evaluación será **continua, formativa e integradora** según las distintas materias.

9.1. Qué evaluar: criterios de evaluación

El Decreto 82/2022, de 12 de julio, en su artículo 16.3 señala que:

“En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.

Asimismo, el apartado 4 de este mismo artículo refleja:

“El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación. Esta evaluación integradora implica que desde todas y cada una de las materias o ámbitos deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa, el desarrollo correspondiente de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado”.

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

Se debe tener en cuenta que en cada materia se tiene que determinar el nivel competencial del alumno, es decir, el grado de adquisición de cada competencia clave. Para ello habrá que asociar la calificación lograda en cada competencia específica o cada criterio de evaluación con el peso correspondiente a cada descriptor operativo con el que se relaciona la competencia específica. En el ejemplo aludido se ha optado, para simplificar el cálculo, por repartir el peso global de la competencia específica, por igual, entre los descriptores operativos que se le vinculan. Esta es una alternativa, si bien se subraya que no es la única que se puede adoptar, teniendo en cuenta que hay que respetar el referente de evaluación, que en todo caso ha de ser el criterio de evaluación.

Se puede ver todo lo descrito anteriormente en las **tablas del Apartado 5.4** de la presente programación.

9.2. Cómo evaluar: instrumentos y procedimientos de evaluación

El proceso de evaluación de los alumnos es uno de los elementos más importantes de la programación didáctica, porque refleja el trabajo realizado tanto por el docente como por el alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello debemos tener una información detallada del alumno en cuanto a su nivel de comprensión respecto a los saberes básicos y competencias específicas tratados en el aula.

Esta información la obtendremos de los diferentes instrumentos que se emplearán a lo largo del curso para poder establecer un juicio objetivo que nos lleve a tomar una decisión en la evaluación. Para ello los criterios de evaluación serán evaluados a través de instrumentos diversos.

Mediante la evaluación al alumno se obtiene una información detallada en relación a su nivel de comprensión y trabajo respecto a los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas tratados en el aula.

Esta información la obtendremos de los diferentes instrumentos que se emplearán a lo largo del curso para poder establecer un juicio objetivo que nos lleve a tomar una decisión en la evaluación.

Para evaluar al alumnado se hará uso, entre otros, de los siguientes instrumentos y herramientas de evaluación:

- Tareas individuales: fichas de trabajo, revisión tareas de casa, trabajo en clase (esfuerzo, actitud, interés), fichas tipo test con autoevaluación.
- Tareas grupales o en pareja, entre ellas, de coevaluación
- Prácticas gráfico-plástica: Experimentación con Bocetos (bloc de bosquejos), se evaluará la evolución de la utilización de las prácticas.
- Prácticas de experimentación: Evolución del trabajo de los Proyectos artísticos.
- Proyectos de investigación de técnicas: Búsqueda de información a través de medios informáticos, observación de obras, videos, imágenes, etc.
- Observación: Utilizadas en situaciones espontáneas de aula y permiten evaluar procedimientos y actitudes.
 - Registro: Idoceo
 - Listas de control: Idoceo
 - Escalas de observación: idoceo
 - Diario de clase: idoceo
- Revisión de tareas: Fundamentalmente utilizadas para evaluar procedimientos.
 - Análisis del bloc de bocetos.
 - Análisis de producciones (actividades, tareas, trabajos, etc.).
- Pruebas específicas: Apropriadas para evaluar saberes básicos y procedimientos. Existe una gran variedad de ellas por lo que conviene utilizar las más adecuadas a las capacidades del alumnado. Pruebas de composición o desarrollo. Se plantean para que el alumnado seleccione, organice y exprese ideas esenciales de los temas aprendidos. Permiten evaluar diversas competencias al recoger la capacidad comprensiva y expresiva, el grado de conocimiento de los contenidos, la capacidad reflexivas, etc.
 - Pruebas objetivas. Breves en su enunciado y en las repuesta demandada mediante distintos tipos de cuestiones:
 - De respuesta corta.
 - De texto incompleto.
 - De emparejamiento.
 - De opción múltiple.
 - De verdadero o falso.
- Entrevistas: Proporcionan información personalizada difícilmente obtenible con otros instrumentos. Los cuestionarios deben usarse de forma complementaria a otros instrumentos.
- Autoevaluación: Permite al alumnado reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje.

- **Coevaluación:** Se valora el desempeño de un alumno a través de su propio compañero o del mismo junto con el profesor. Permite al alumnado comprender los mecanismos de la evaluación, sus fines y sus dificultades y le hace partícipe del proceso evaluador. Facilita la reflexión personal y el juicio crítico del trabajo de sus compañeros.

Cada unidad didáctica tiene indicados los instrumentos de evaluación a utilizar, pero se considera más enriquecedor para el proceso de enseñanza aprendizaje que la decisión final sobre qué instrumentos de evaluación utilizar para cada uno de los criterios de evaluación la tome el profesor que imparta la asignatura en un momento dado teniendo en cuenta, entre otras cosas, los siguientes factores: capacidades y nivel académico del alumnado, número de alumnos que conforman el grupo, recursos disponibles (por motivos de disponibilidad de espacios hay veces que a un grupo se le asignan unas aulas y a otros grupos otras aulas con distinto equipamiento), sesiones que de que se dispone (diferencias de sesiones dentro de un mismo nivel por motivos de puentes, fiestas, actividades extraescolares, etc),...etc. Lo que sí se considera preceptivo en cualquier caso es que los procedimientos, instrumentos, criterios de evaluación y criterios de calificación sean informados al alumnado en tiempo y forma y, en todo caso, al inicio de curso y al inicio de cada una de las unidades didácticas.

9.3. Cuándo evaluar: fases de evaluación.

Teniendo en cuenta las pautas que guían la evaluación del alumnado, continua, formativa e integradora, a lo largo del curso se realizarán las siguientes evaluaciones:

- **Evaluación inicial:** al comienzo de cada unidad didáctica se realizará una evaluación inicial del alumnado con el fin de conocer el nivel de conocimientos de dicha unidad o tema.
- **Evaluación continua:** en base al seguimiento de la adquisición de las competencias clave, logro de los objetivos y criterios de evaluación a lo largo del curso escolar la evaluación será continua.
- **Evaluación formativa:** durante el proceso de evaluación el docente empleará los instrumentos de evaluación para que los alumnos sean capaces de detectar sus errores, reportándoles la información y promoviendo un feed-back.
- **Evaluación integradora:** se realiza en las sesiones de evaluación programadas a lo largo del curso. En ellas se compartirá el proceso de evaluación por parte del conjunto de profesores de las distintas materias del grupo coordinados por el tutor. En estas sesiones se evaluará el aprendizaje de los alumnos en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- **Evaluación final:** de carácter sumativo y realizada antes de finalizar el curso para valorar la evolución, el progreso y el grado de adquisición de competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.

- **Autoevaluación y coevaluación:** para hacer partícipes a los alumnos en el proceso evaluador. Se harán efectivas a través de las actividades, trabajos, proyectos y pruebas que se realizarán a lo largo del curso y que se integrarán en las diferentes situaciones de aprendizaje que se definan.

9.4. Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje. Criterios de calificación y recuperación.

El alumno aprobará la materia cuando la nota media ponderada final del curso sea igual o mayor que 5. Dicha nota se obtendrá como media ponderada de las tres evaluaciones. También se puede obtener la nota final del curso a partir de la suma de las calificaciones de los criterios de evaluación trabajados con sus correspondientes pesos porcentuales (ver tabla de ejemplo).

Cada criterio de evaluación tiene un peso porcentual, en una o varias evaluaciones. El alumno aprobará la evaluación trimestral cuando la nota media ponderada de los criterios de evaluación trabajados sea igual o superior a 5.

Un criterio de evaluación será evaluado con al menos un instrumento de evaluación. Las diferentes competencias específicas serán evaluadas a partir de los criterios de evaluación mediante instrumentos de evaluación variados.

La nota de una unidad didáctica se obtendrá a partir de las notas de los criterios de evaluación evaluados con su correspondiente peso porcentual, utilizando siempre instrumentos de evaluación variados.

A la hora de valorar un criterio de evaluación, se podrán dar diferentes pesos porcentuales a los instrumentos con los que se evalúa.

9.5. Recuperación del proceso de aprendizaje.

Si un alumno suspende una evaluación, deberá recuperarla mediante la realización de uno o varios trabajos evaluados mediante uno o varios instrumentos de evaluación, según considere el departamento en función de los criterios de evaluación suspensos.

Se ha de tener en cuenta que se debe focalizar en los criterios de evaluación no superados en la evaluación correspondiente. Asimismo, se destaca que no se puede limitar la calificación que el alumno podrá obtener en este proceso, ya que la evaluación tiene carácter sumativo.

9.6. Recuperación de alumnos con la materia pendiente.

Se entregará al alumno al inicio del curso el correspondiente PTI en el que figuren las diferentes actividades planificadas para poder apoyar la preparación de las distintas unidades.

A lo largo del curso, de manera trimestral, se recogerán y valorarán las actividades correspondientes al reparto de Unidades que se establezca para cada trimestre, y se realizará, en su caso, una o varias pruebas objetivas referidas a saberes básicos mínimos acerca de dichas Unidades.

El alumno superará la materia aplicando los porcentajes por Unidades referidos con anterioridad en el apartado 9.4.

El profesorado responsable de la evaluación de alumnos con la materia pendiente del curso anterior será el que designe el Departamento al inicio de curso, en la primera Reunión de Departamento de reparto de grupos y responsabilidades.

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

El artículo 9.7 del 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, señala que: *“El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente” (pendiente de actualización con la publicación de las nuevas órdenes de evaluación).*

El departamento de Artes Plásticas del centro debe establecer la evaluación docente al término de cada UDD con el objetivo de mejorar de manera continua el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, podrán ser los propios alumnos quienes evalúen al profesor, pues ellos han sido los principales protagonistas del proceso. Se les puede entregar una hoja de evaluación docente similar a la mostrada a continuación.

De igual forma, la evaluación de la práctica docente debe ser realizada por el propio profesor, valorando una serie de indicadores propuestos por el Departamento y formulando las propuestas de mejora correspondiente. Esta evaluación se realizará de forma trimestral y se recogerá en las actas del departamento didáctico, al analizar los resultados académicos logrados por los alumnos en cada trimestre, promoviendo así la reflexión y la puesta en común de medidas para la mejora. El análisis también debe constar en la Memoria Anual del departamento didáctico. Con todas estas consideraciones se contribuye a la actualización y concreción del Plan de Mejora que se implementa en el centro.

La evaluación de la práctica docente debe ser llevada a cabo por el profesor, principalmente desde dos vías:

Autoevaluación a través de la cumplimentación de indicadores generales establecidos por el Claustro de profesores y/o indicadores establecidos por el departamento donde el docente puede conocer de manera objetiva el grado de cumplimiento de la programación. En este punto se deben tener en cuenta también los indicadores propios de la evaluación interna que realiza el centro todos los cursos.

Evaluación por parte del alumnado, mediante cuestionarios donde se pretende saber el grado de satisfacción del alumnado con la materia, calificaciones, conocimientos adquiridos, etc. partiendo del proceso de enseñanza del profesorado, su implicación en la materia, el desarrollo de las clases, la organización de tiempos y espacios.

En reuniones de departamento, a final de cada evaluación y al final de curso en la Memoria final se analizarán los resultados de la evaluación de la práctica docente, estableciendo propuestas de mejora a corto plazo (entre y durante evaluaciones) y a medio plazo (normalmente a final de curso, de cara al siguiente).

Al finalizar cada unidad didáctica, los alumnos realizan una evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente siguiendo **el formulario**, Impreso en la parte de la programación de 1ºESO.

2.-EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

(2º DE ESO)LOMLOE

A) INTRODUCCIÓN SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA

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 discente 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 4º 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.

B) OBJETIVOS GENERALES

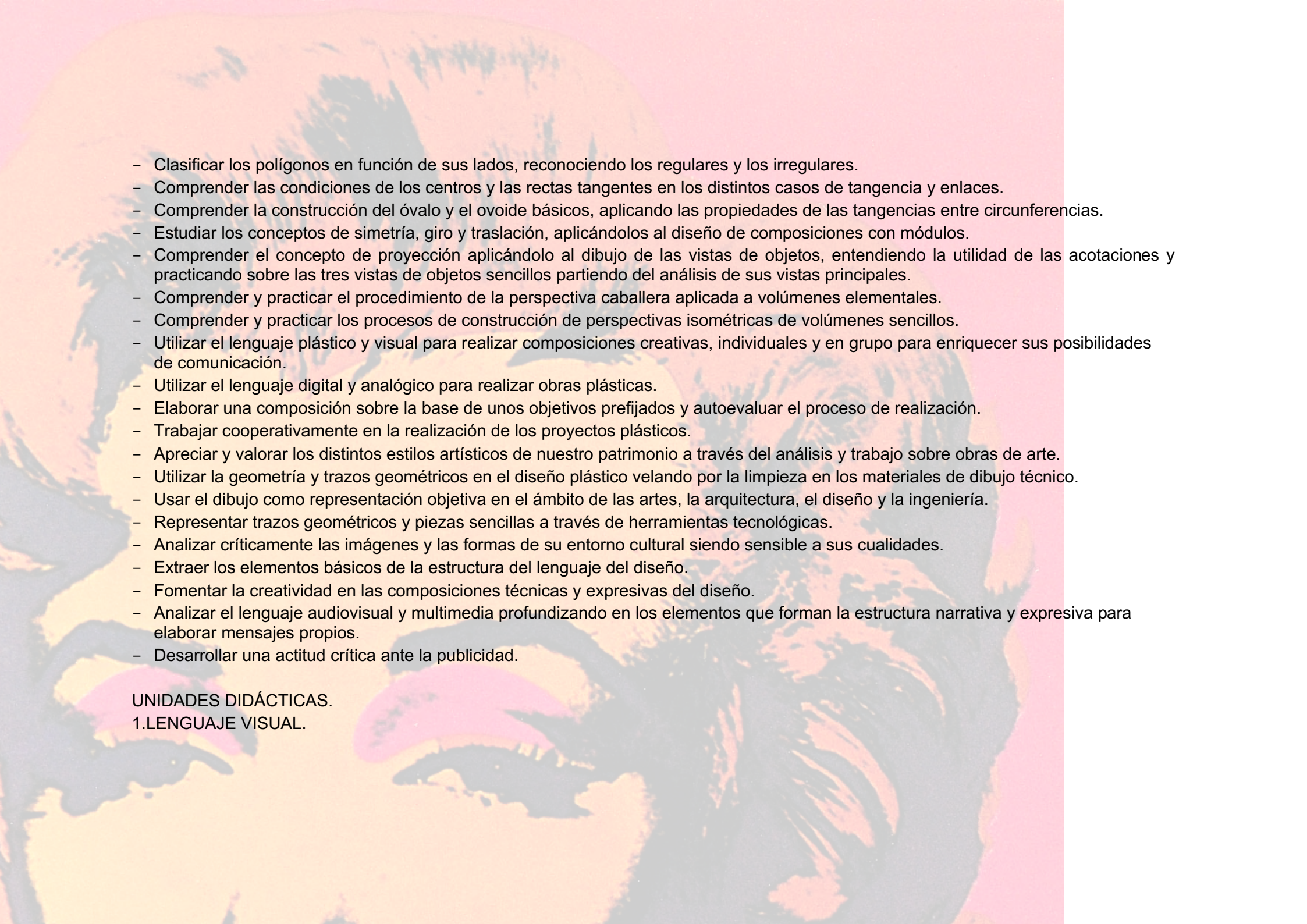
Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Artículo 11. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- Identificar los elementos configuradores de la imagen.

- 
- Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
 - Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
 - Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.
 - Diferenciar las distintas texturas: naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.
 - Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
 - Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
 - Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
 - Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
 - Conocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
 - Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
 - Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
 - Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
 - Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 - Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias y valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
 - Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante este lenguaje.
 - Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
 - Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
 - Utilizar el compás, realizando ejercicios variados y usando la herramienta de forma fluida.
 - Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos.
 - Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.
 - Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
 - Conocer lugares geométricos y definirlos.
 - Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
 - Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de estos.
 - Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

- 
- Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
 - Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
 - Comprender la construcción del óvalo y el ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
 - Estudiar los conceptos de simetría, giro y traslación, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
 - Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, entendiendo la utilidad de las acotaciones y practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
 - Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
 - Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
 - Utilizar el lenguaje plástico y visual para realizar composiciones creativas, individuales y en grupo para enriquecer sus posibilidades de comunicación.
 - Utilizar el lenguaje digital y analógico para realizar obras plásticas.
 - Elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y autoevaluar el proceso de realización.
 - Trabajar cooperativamente en la realización de los proyectos plásticos.
 - Apreciar y valorar los distintos estilos artísticos de nuestro patrimonio a través del análisis y trabajo sobre obras de arte.
 - Utilizar la geometría y trazos geométricos en el diseño plástico velando por la limpieza en los materiales de dibujo técnico.
 - Usar el dibujo como representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
 - Representar trazos geométricos y piezas sencillas a través de herramientas tecnológicas.
 - Analizar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades.
 - Extraer los elementos básicos de la estructura del lenguaje del diseño.
 - Fomentar la creatividad en las composiciones técnicas y expresivas del diseño.
 - Analizar el lenguaje audiovisual y multimedia profundizando en los elementos que forman la estructura narrativa y expresiva para elaborar mensajes propios.
 - Desarrollar una actitud crítica ante la publicidad.

UNIDADES DIDÁCTICAS.

1.LENGUAJE VISUAL.

Título	El lenguaje visual		
Etapas	ESO	Curso	2º
Área	Educación plástica, visual y audiovisual.		
Vinculación con otras áreas	Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Biología y Geología, tanto con los hábitos deportivos y de alimentación saludables, así como la aplicación del método científico y el estudio de la percepción. También está relacionada con el área de Geografía e Historia a través de la historia del arte en la Edad Media, así como en el estudio de los medios y su repercusión social. Finalmente, destaca también la relación con la materia de Lengua castellana y literatura, a través del estudio de la comunicación.		
Descripción de los aprendizajes	Prestar ayuda cuando alguien la necesita. Identificar los elementos que intervienen en la comunicación y organizarlos en un mapa mental. Conocer las principales funciones de las imágenes. Identificar las principales leyes de la percepción visual de la Gestalt Distinguir diferentes grados de iconicidad en imágenes. Reconocer las características de los diferentes estilos artísticos medievales.		
Intenciones educativas	Los alumnos interpretarán los principales elementos del lenguaje visual, la función e intencionalidad de las imágenes y las leyes de percepción visual, de forma que mejorará su capacidad crítica ante la recepción de la sobreinformación visual a la que están sometidos. También, explorarán los estilos artísticos medievales, siendo capaces de aprender a valorar la contextualización de la creación artística. Además, elaborarán composiciones visuales y audiovisuales creativas de forma individual y en equipo.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula de plástica, aunque requiere de la observación continua del entorno natural y artificial. También se propone exponer sus producciones en otros espacios	Temporalización	9 sesiones

	del centro y en entornos virtuales, así como extender la influencia de la producción de su reto a instituciones locales.		
--	--	--	--

1. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE SECUNDARIA

- 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, 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.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- l) Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: 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.	A. Patrimonio artístico y cultural. – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	Reconocer las características de los diferentes estilos artísticos medievales y su contexto histórico y social, a partir de la interpretación del lenguaje visual.	Pág. 70, act. 1 (EC) Pág. 71, act. 2, 3, 4. Galería de imágenes. Pág. 75, act. 10
			Conocer y valorar manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprender la importancia de su conversación y preservación.	A lo largo de la SA

Competencia específica 3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: 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.	D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	Analizar producciones visuales y desarrollar criterios propios para la observación de los elementos, la finalidad y el significado de la imagen. Reconocer y analizar los elementos del lenguaje publicitario.	Pág. 61, act. 4 (EC) Pág. 63, act. 3 (EC) Pág. 73, act. 1, 2. Galería de imágenes. Pág. 58. Enlace web. Pág. 74, act. 4
Competencia específica 4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – El lenguaje visual como forma de comunicación. – Elementos básicos del lenguaje visual: Posibilidades expresivas y comunicativas. – La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	Identificar los elementos que intervienen en la comunicación y organizarlos en un mapa mental Reconocer las principales funciones de las imágenes según su finalidad: informativa, comunicativa o recreativa y estética.	Pág. 60, act. 1 Pág. 61, act. 2 Actividad digital. Pág. 61, act. 4 Aprendo a pensar (EC) Pág. 75, act. 1, 3 Pág. 62, act. 1. Galería de imágenes. Pág. 63, act. 2 (EC), 5 Pág. 75, act. 2, 3

	especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	Distinguir elementos visuales en mensajes publicitarios.	Pág. 61, act. 4 (EC)
			Identificar y ejemplificar las principales leyes de la percepción visual de la Gestalt en imágenes y juegos visuales.	Pág. 65, act. 2 (EC), 3 (EC), 4 (EC), 5 Pág. 74, act. 6 Pág. 75, act. 5, 6
			Interpretar imágenes según su significante, significado y contexto.	Pág. 66, act. 1 (EC) Pág. 67, act. 2, 3 (EC) Pág. 75, act. 4, 7, 8
			Distinguir diferentes grados de iconicidad en imágenes.	Pág. 66, act. 1 (EC) Pág. 68, act. 1 Pág. 69, act. 1 (EC), 2 (EC) Pág. 75, act. 9
Competencia específica 5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	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.	C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y	Diseñar composiciones visuales y logotipos experimentando con los elementos de la comunicación.	Pág. 61, act. 3, 5
			Elaborar diseños y crear imágenes según la finalidad del mensaje visual.	Pág. 63, act. 4, 5, 6

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	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.	técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	Realizar composiciones visuales con diversos formatos y herramientas digitales experimentando con las leyes de la Gestalt.	Pág. 65, act. 5, 6, 7. Aplicación ofimática.
			Elaborar logotipos y carteles publicitarios experimentando con el signifiante, significado y el contexto en la creación del mensaje visual.	Pág. 67, act. 4, 5 (EC) Pág. 74, act. 5
			Crear y reinterpretar imágenes con diferentes grados de iconicidad.	Pág. 69, act. 3, 4. Galería de imágenes
			Elaborar diseños y producciones multimodales colectivas, atendiendo a su finalidad y empleando técnicas y herramientas básicas audiovisuales.	Pág. 63, act. 6 Reto. Publicistas de una campaña saludable. Programa informático (EC)
			Seleccionar y emplear correctamente el herramientas y	A lo largo de la SA

			técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa.	
Competencia específica 7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: 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.	C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	Elaborar un proyecto en equipo del diseño de un anuncio, experimentando con el lenguaje visual y las técnicas audiovisuales, para generar un mensaje sobre el fomento de hábitos saludables entre los jóvenes	Reto. Publicistas de una campaña saludable (EC). Aprender a pensar
Competencia específica 8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando	C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – El proceso creativo a través de operaciones	Participar en situaciones de trabajo cooperativo, y prestar ayuda a sus compañeros, en el desarrollo de	Pág. 63, act. 3 (EC) Pág. 65, act. 4 (EC) Pág. 67, act. 5 (EC) Pág. 73, act. 3 Pág. 74, act. 7

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	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	plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	producciones y manifestaciones artísticas.	Reto. Publicistas de una campaña saludable (EC)
			Generar producciones, individuales y colectivas, siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, empleando bocetos y las capacidades expresivas y atendiendo al público destinatario.	Pág. 61, act. 5 Pág. 65, act. 7 Pág. 73, act. 3 Reto. Publicistas de una campaña saludable (EC)
			Exponer el proceso y el resultado de composiciones visuales propias, estructurar la presentación oral y cuidar la postura al hablar.	Pág. 61, act. 5 Pág. 67, act. 5
			Difundir proyectos empleando las herramientas digitales con la finalidad de ejercer una influencia positiva en el entorno.	Reto. Publicistas de una campaña saludable (EC)

	los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.		Presentar una campaña digital para superar el miedo escénico, cuidando la actitud psicológica y la estructura de la presentación.	
--	---	--	---	--

2. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

En la secuenciación propuesta, la situación de aprendizaje se vincula a los saberes curriculares de los bloques de *Patrimonio artístico y cultural*, *Elementos formales de la imagen y lenguaje visual*, *la expresión plástica*, *Expresión artística y gráfico plástica*, *técnicas y procedimientos*, e *Imagen y comunicación visual y audiovisual*.

Esta situación de aprendizaje se imparte después de la situación de aprendizaje 3 *Las formas y la composición* y antes de la situación de aprendizaje 5 *El cómic*.

Título	Elementos básicos de la expresión plástica
Etap	Secundaria Curso 2º
Área	Educación Plástica, Visual y Audiovisual
Vinculación con otras áreas	Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Música, por el uso de los diferentes recursos y ambientaciones sonoras para realizar distintas propuestas artísticas, y con Geografía e Historia, por el interés en conocer y preservar el patrimonio artístico y cultural, material e inmaterial. La utilización de dispositivos electrónicos y herramientas digitales para la edición de imágenes, la grabación y la difusión de creaciones audiovisuales, puede vincularse con Tecnología y Digitalización. El programa de expresión oral y escrita se relaciona con el área de Lengua Castellana y Literatura.

Descripción de los aprendizajes	Implicarnos en las puestas en común en clase. Conocer la capacidad expresiva del punto, de la línea y del plano. Clasificar texturas y valorar nuestra capacidad de interpretar el mundo a través de todos nuestros sentidos. Reconocer los lenguajes de la creación plástica tridimensional. Definir la Historia del Arte y secuenciar su evolución.		
Intenciones educativas	Con esta situación de aprendizaje los alumnos descubrirán las capacidades expresivas del punto y de la línea. Experimentarán con el plano para crear sensaciones visuales de profundidad en creaciones pictóricas y, además, conocerán los diferentes tipos de texturas que nos rodean. Aprenderán a identificar los elementos básicos de la expresión plástica en obras de diferentes periodos artísticos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que los alumnos realicen una exposición de obras táctiles, con soportes de información adaptados, que podrán exponer en un lugar del centro educativo.	Temporalización	9 sesiones

Título	Los trazados geométricos Básicos.		
Etapas	ESO	Curso	2º
Área	Educación plástica, visual y audiovisual		
Vinculación con otras áreas	Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Matemáticas, con el tema de la geometría plana. Además, se relaciona con el área de Geografía e Historia, con el tema del arte contemporáneo y las vanguardias. La utilización de dispositivos electrónicos y herramientas digitales puede vincularse con Tecnología y Digitalización.		

	El programa de expresión oral y escrita se relaciona con el área de Lengua Castellana y Literatura.		
Descripción de los aprendizajes	Respetar el turno de palabra al trabajar en equipo. Utilizar los instrumentos de dibujo para trazar rectas y segmentos. Construir, transportar y operar con ángulos. Pensar los pasos para resolver trazados geométricos en equipo. Trazar circunferencias y resolver problemas de tangencias. Reconocer las vanguardias artísticas del siglo XX		
Intenciones educativas	Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia que la geometría plana en el arte, en diseño y en la vida cotidiana. Además, los alumnos trabajarán el trazo de elementos geométricos y aprenderán a manejar los instrumentos de dibujo técnico. También, tomarán contacto con el arte contemporáneo y las vanguardias del siglo XX.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula.	Temporalización	9 sesiones

Título	El color		
Etapas	Secundaria	Curso	2º
Área	Educación Plástica, Visual y Audiovisual		
Vinculación con otras áreas	Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Física, por la conexión con el tema de la percepción de la luz y el color, con Biología y Geología, por la intención de crear una conciencia ecológica basada en el respeto por la biodiversidad y la conservación de los ecosistemas, y con Geografía e Historia, por el interés en conocer y preservar el patrimonio artístico y cultural, material e inmaterial. El uso de dispositivos electrónicos y herramientas digitales para la edición de imágenes, la grabación y la difusión de creaciones audiovisuales, puede vincularse con Tecnología y		

	Digitalización. El programa de expresión oral y escrita se relaciona con el área de Lengua Castellana y Literatura.		
Descripción de los aprendizajes	Implicarnos en las situaciones de trabajo en equipo. Comprender qué son los colores y cuáles son sus cualidades. Identificar las gamas cromáticas y las relaciones que se pueden crear entre los colores. Conocer el origen del arte y comprenderlo con ayuda de un cronograma.		
Intenciones educativas	Con esta situación de aprendizaje los alumnos aprenderán a distinguir los colores luz y los colores pigmento, conocerán sus cualidades y experimentarán con las capacidades expresivas de las gamas cromáticas según el valor y la saturación de los colores, además de descubrir las diferentes relaciones armónicas entre ellos. Por último, descubrirán las características del arte prehistórico y cómo se aplicaba el color en las diferentes obras de la época.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que los alumnos diseñen un cartel para concienciar sobre un problema del entorno y distribuirlo por diferentes lugares de la localidad.	Temporalización	8 sesiones

Título	El cómic.		
Etapas	ESO	Curso	2º
Área	Educación plástica, visual y audiovisual.		
Vinculación con otras áreas	Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Ciencias Sociales, Geografía e Historia a través del estudio cronológico de la evolución cultural en relación con el contexto, así como por la relación de los contenidos con diferentes ámbitos geográficos y culturales.		

	El estudio de la proporción y las unidades de medida del canon, así como el análisis de los ejes corporales se relaciona con la materia de matemáticas. La expresividad textual, visual y comunicativa del cómic se relaciona de forma directa con la materia de Lengua castellana y literatura. El estudio de las formas anatómicas de la figura humana se vincula de igual forma con la materia de Biología y Geología.
Descripción de los aprendizajes	Pedir ayuda a los compañeros antes que al profesor. Conocer los orígenes y la evolución del cómic, así como sus géneros y estilos más populares. Identificar los elementos que configuran el lenguaje del cómic. Organizar los pasos intermedios para representar, a escala, un personaje de cómic. Expresar movimiento y estados de ánimos, mediante gestos y expresiones faciales.
Intenciones educativas	Con esta situación de aprendizaje los alumnos conocerán la evolución del cómic y comprenderán su capacidad comunicativa y creativa. Asimismo, trabajarán con diferentes realidades culturales y con la diversidad del cuerpo humano, desarrollando una actitud abierta y empática. Además, los alumnos trabajarán la función y la creación improvisada y la integración en el reto.
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula de plástica, aunque requiere de la observación continua del entorno natural y físico. También se propone exponer sus producciones en otros espacios del centro y en entornos virtuales.

Título	La fotografía y el cine.		
Etapas	ESO	Curso	2º
Área	Educación plástica, visual y audiovisual.		
Vinculación con otras áreas	Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Geografía e Historia por el estudio de la evolución tecnológica contemporánea, el estudio de los principales movimientos de comienzos del arte		

	contemporáneo y su contextualización, y el trabajo del género documental para analizar las necesidades urbanísticas o sociales de una población. De igual forma, se vincula con la materia de Tecnología y digitalización .	
Descripción de los aprendizajes	Llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas. Conocer el funcionamiento de la cámara fotográfica y saber cómo captar la fotografía que queremos, tomando decisiones con ayuda del diagrama de Venn. Comprender el origen y la evolución del cine y su influencia en las producciones. Identificar los elementos esenciales para grabar una película o crear una animación. Reconocer los primeros movimientos del arte contemporáneo.	
Intenciones educativas	Además, los alumnos trabajarán la evolución tecnológica y artística enmarcada en un contexto histórico. Asimismo, avanzarán en su conocimiento sobre la imagen fija y en movimiento a través de la fotografía, el cine y las animaciones. También adquirirán destrezas en la realización de proyectos visuales y audiovisuales, implicándose en las posibilidades divulgativas y documentales de la fotografía y el cine. Finalmente, con esta situación de aprendizaje los alumnos se implicarán en las necesidades de la localidad y el interés por la convivencia.	
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula de plástica. También se propone producir y distribuir materiales en espacios fuera del centro escolar.	

Título	Las formas poligonales		
Etapas	ESO	Curso	2º
Área	Educación plástica, visual y audiovisual.		

Vinculación con otras áreas	Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Geografía e Historia, con el tema del Arte Contemporáneo. Además, está relacionada con el área de Matemáticas, con el tema de la geometría plana. La utilización de dispositivos electrónicos y herramientas digitales puede vincularse con Tecnología y Digitalización. El programa de expresión oral y escrita se relaciona con el área de Lengua Castellana y Literatura.		
Descripción de los aprendizajes	Cumplir con las tareas asignadas. Clasificar triángulos y cuadriláteros mediante mapas conceptuales y aprender a dibujarlos. Construir polígonos regulares por el método general. Trazar polígonos estrellados. Conocer las propuestas artísticas abstractas y figurativas del arte contemporáneo.		
Intenciones educativas	Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia que tiene la geometría en el arte, la arquitectura y la vida cotidiana. Los alumnos trabajarán las diversas formas poligonales que puede observar en manifestaciones artísticas, en la arquitectura y en su entorno. Además, los alumnos tomarán contacto con el arte contemporáneo y podrán explorar de diversas propuestas artísticas abstractas y figurativas.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan exponer sus producciones en otros espacios del centro. Además, se propone que puedan difundir sus trabajos en otros espacios fuera del centro	Temporalización	9 sesiones

	escolar, como un centro de mayores.		
--	-------------------------------------	--	--

Título	Las formas y la composición		
Etap	Secundaria	Curso	2º
Área	Educación Plástica, Visual y Audiovisual		
Vinculación con otras áreas	Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Geografía e Historia, por el interés en conocer y preservar el patrimonio artístico y cultural, material e inmaterial, y con Música, por el uso de diferentes recursos sonoros para realizar distintas propuestas artísticas y por las dinámicas relacionadas con la expresión corporal y el movimiento, que también se asocian al área de Educación Física. La utilización de dispositivos electrónicos y herramientas digitales para la edición de imágenes, la grabación y la difusión de creaciones audiovisuales, puede vincularse con Tecnología y Digitalización. El programa de expresión oral y escrita se relaciona con el área de Lengua Castellana y Literatura.		
Descripción de los aprendizajes	Ayudar dando pistas. Distinguir y representar las formas, relacionarlas y clasificarlas jerárquicamente en un mapa conceptual descendente. Utilizar esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos. Analizar la dirección de la luz y utilizarla para representar volúmenes. Acercarse al arte de la Edad Antigua a partir de la composición y estudiar sus formas.		
Intenciones educativas	Con esta situación de aprendizaje los alumnos conocerán la estructura de las formas y las diferentes maneras de representarlas y distribuirlas en una composición para general diferentes tipos de equilibrio. Además, aprenderán a representar la profundidad en sus creaciones artísticas y experimentarán con diferentes tipos de luz y la técnica del claroscuro para crear sus obras, según las sensaciones visuales y emocionales que quieran transmitir con		

	ellas. También descubrirán qué tipos de formas y esquemas compositivos se dan en las creaciones artísticas de la Edad Antigua.	
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que los alumnos organicen una exposición sobre una danza intercultural, con modelos tridimensionales, en un polideportivo o centro de danza de la localidad.	Temporalización

3. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

En marcha: La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos a través de una imagen cargada de referencias publicitarias y una serie de cuestiones relacionadas. Las preguntas abiertas buscan la participación de todo el grupo, además de ayudar a detectar los conocimientos previos sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

¡Vamos allá! Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Nuestro reto: Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

4. Programas transversales

Los métodos pedagógicos más significativos que se trabajan en esta situación de aprendizaje son;

- Aprendizaje cooperativo: Entrenamos juntos (rutina El entrenamiento), Contrastamos juntos (rutina uno, dos y/o cuatro), Creamos juntos (Rutina Producción grupal)

- Aprender a pensar y metacognición: Lluvia de ideas
- Programa de comunicación:
 - Expresión oral. Entrenamos la intención comunicativa, la entonación y el gesto
 - Expresión escrita. Observación de los elementos de la comunicación

5. Productos:

El entregable de esta situación de aprendizaje es un anuncio que formará parte de una campaña de formación y concienciación sobre los hábitos saludables.

6. Evaluación:

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

7. Recursos:

En marcha	• Interactivos: - Kahoot. <i>Lo que ya sé</i> • Lectura. Empezamos • Documentos descargables: – Programación de aula – Rúbrica Mis competencias (alumno) • Visor. Adaptación curricular
¡Vamos allá!	• Interactivos: – Presentación. COMPRENDE. <i>Proyectos</i>

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none">– Refuerzo. <i>Proyectos</i>– Consolidación. <i>Presentamos un proyecto</i>- <i>Planos de conjunto y planos de despiece</i>- <i>Instalación de Revit</i>- <i>Plantilla Aula</i>- <i>Sección de un modelo</i> |
|--|---|

8. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque *Normalización y proyectos*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como cuarta situación de aprendizaje.

9. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

En marcha: La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de toda la clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

¡Vamos allá! Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que darán respuesta a la situación de aprendizaje.

Conceptos clave: Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

Actividades finales: Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

10. Productos



Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta de metodología BIM Revit.

11. Evaluación

- Rúbrica Mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)





En marcha	Interactivo – Kahoot Enlace – ¿Crees que la publicidad puede ser arte? Documentos descargables – Programación de aula – Rúbrica Mis competencias (alumno)
¡Vamos allá!	Vídeo – La publicidad – La comunicación visual – Percepción visual – Expresión oral. Entrenamos la intención comunicativa, la entonación y el gesto – Rutina uno, dos y/o cuatro – Rutina Producción grupal – Rutina Mini rompecabezas – Rutina El entrenamiento Galería – ¡Una creación para cada función! – Elige tu pintura – Libros en los muros Documentos descargables – Aprende a pensar. Mapa mental Programa ofimático – Transforma paso a paso Actividad digital – La publicidad que nos rodea

F) ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, DIDÁCTICAS Y ORGANIZATIVAS

La labor principal del docente especialista en la materia de Educación plástica visual y audiovisual es encauzar, orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión. La emoción del descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística, la meta es la formación de un alumnado más sensible y consciente, y el proceso que nos lleva a alcanzar ese objetivo. Los contenidos de la materia, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible, sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que son vinculables al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se recomienda, por lo tanto, una programación de actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.

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

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL. 3ºESO LOMLOE.

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL:

INTRODUCCIÓN.

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico, es decir, aprender a ver y aprender a hacer. Este tipo de pensamiento está fundamentalmente apoyado en el análisis, la exploración y la comprensión de las formas e imágenes de la realidad que nos circunda, y posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: las de carácter pictórico, las de carácter tridimensional y las fotográficas, cinematográficas y mediáticas; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas, procedimientos y formatos utilizados. De este modo 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 etimología del término plástico se encuentra en el latín y el griego y significa modelable, que se puede transformar. De este modo, las artes plásticas hacen referencia a los conceptos y procedimientos técnicos que posibilitan la transformación de una cosa en otra. La *téchne*, la técnica, fue el nombre con el que los griegos expresaron esa posibilidad de actuar sobre la realidad mediante la generación o creación de respuestas inéditas que servían no solo como prolongación, sino también para ampliar la capacidad de expresión del ser humano.

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 de la Comunidad Autónoma.

A su vez, 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 competencial del alumnado al término del segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria y el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresiones culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

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

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

Por último, el bloque «Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura», analiza y representa formas geométricas e introduce la geometría plana en el arte y la arquitectura. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. 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 en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

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, en especial aquellas que han influido en el desarrollo de la identidad andaluza. 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.

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, 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, 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, definitorios

de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

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

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

3ºESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL.

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, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo y el mosaico romano.

Competencia específica 2

2.1. Identificar y 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, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y

las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

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.

3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

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, 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.

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 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.

5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

Competencia específica 6

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, 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.

6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indisoluble, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.

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.

7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

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 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.

Saberes básicos.

A. Patrimonio artístico y cultural.

EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.

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

EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas

EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.

EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

EPV.3.D.3. 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.

EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas.

EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL. 3ºCURSO		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	SABERES BÁSICOS.
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, teniendo especial consideración con el patrimonio.	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. Patrimonio artístico y cultural.
	1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	EPV3. A.1,A.2,A.3
	1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte.	B.1,B.2
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio	2.1. Identificar y 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	EPV.3.C.3. EPV.3.C.4

cultural y artístico dentro y fuera de la comunidad, 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.	con la diversidad cultural.	
	2.2 Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	EPV.3.B.1 EPV.3.B.2 EPV.3.B.3 EPV.3.B.4 EPV.3.B.5
	2.3 Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.	EPV.3.B.1 EPV.3.B.5 EPV.3.C.1
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.	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.	EPV.D.1 EPV.D.2 EPV.D.4
	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.	EPV. A.2
	3.3 . Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	EPV.3.D.1,D.2
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.	4.1.Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	EPV.3. D.1, EPV.3.D.2 EPV.3.D.3 EPV.3.C.1 EPV.3.C.2
	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.	
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.	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. 5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.	EPV.3.C.1,C.2,C.3 EPV.3. D.4
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.	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, mo 6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	EPV. 3.A.2 EPV.3. A.1 EPV. 3. A.3
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.	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. 7.2. Elaborar producciones artísticas	EPV. B.1 EPV.C.1. C.2, C.3. EPV. D.4

	ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	
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.	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 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 d poner 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. estinatario.	EPV. D.1, D.2, D.3. EPV. D.4

6. METODOLOGÍA.

6.1. FUNDAMENTOS.

“La metodología constituye un elemento más del currículo educativo, incluye los principios de intervención educativa, las estrategias y técnicas comunes a las materias, los recursos materiales, ambientales, instrumentales y materiales que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje”²

El planteamiento metodológico debe tener en cuenta, entre otros, los siguientes principios:

- Una parte esencial del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno debe ser la actividad, tanto intelectual como manual.

- El desarrollo de la actividad debe tener un claro sentido y significado para el alumno.
- La actividad manual constituye un medio esencial para el área, pero nunca un fin en sí mismo.
- La función del profesor será la de organizar el proceso de aprendizaje, definiendo los objetivos, seleccionando las actividades y creando las situaciones de aprendizaje oportunas para que los alumnos construyan y enriquezcan sus conocimientos previos.
- Aprendizaje activo y cooperativo: la base de la metodología empleada será el aprendizaje en profundidad de determinados contenidos, pero sobre todo enfocada a la adquisición de destrezas y capacidades. Restaremos importancia al hecho de tener que memorizar definiciones o datos concretos a favor de la comprensión de las ideas generales por medio de la resolución práctica de tareas relacionadas y el posterior análisis crítico de esas ideas. Aunque la exposición de contenidos por parte del profesor es necesaria, predominarán las clases de contenido práctico en las que los alumnos deben trabajar de forma autónoma aplicando los conocimientos adquiridos realizando actividades de distinta naturaleza y complejidad, ya sean individuales o en grupo
- Aprendizaje significativo: debe quedar claro que lo aprendido en esta materia no son simples conocimientos que serán útiles como base para el futuro académico y profesional, sino que las decisiones económicas están presentes en la rutina diaria de todas las personas. Para consolidar el aprendizaje es necesario que el estudiante sea capaz de darle un significado práctico y de relacionar los contenidos con la realidad de su vida diaria. Con esta finalidad se procurarán introducir referencias continuas al mundo de la ingeniería y la arquitectura actuales. Con esta finalidad se diseñan actividades de lectura, de investigación y de análisis crítico de la actualidad, que van a permitir generar aprendizajes duraderos y una actitud comprometida y responsable.
- Aprendizaje constructivo e integrador: la selección de estrategias metodológicas está enfocada a permitir la consecución de las competencias que establece el currículo. Dicho trabajo por competencias pretende dar al aprendizaje un enfoque constructivo por medio de un proceso en el que al alumno no se le transmiten tan sólo determinados conceptos o contenidos, sino que lo que se pretende es conseguir en el alumno un progreso en el desarrollo de sus capacidades y destrezas tanto intelectuales como humanas y profesionales. Contemplando la diversidad del alumnado, los estudiantes parten de un nivel competencial diferente, pero la finalidad es contribuir a que todos ellos consigan progresar en esas capacidades y alcanzar los objetivos de esta etapa.
- Aprendizaje basado en las nuevas tecnologías: se considera que el uso de las TIC resulta fundamental para potenciar el aprendizaje autónomo por medio de la investigación, el descubrimiento y la creatividad, además de tener una importancia capital para el futuro tanto académico como profesional del alumno. Por todo ello, el uso de las TIC en la metodología de esta programación tiene una presencia muy marcada. Especialmente este curso, en el que deberán utilizar distintas plataformas digitales.

Se ha de tener en cuenta que los planteamientos metodológicos deben ser coherentes con los instrumentos de evaluación que se empleen para evaluar los criterios de evaluación.

Como resultado de estas consideraciones, se plantea una metodología siguiendo los siguientes **fundamentos** en:

- Metodología activa y participativa.
- Resolución de problemas técnicos para la realización de proyectos: el alumno debe buscar información, aprende a aprender, trabaja de forma colaborativa en grupo, fomentando los valores de tolerancia, respeto y compromiso

- Prácticas de taller y prácticas de técnicas gráfico-plásticas, mediante programas simuladores. El profesor plantea un problema que el alumno, individualmente, en pareja o en grupo, debe resolverlo.
- Fomento de la co-evaluación y la auto-evaluación mediante cuestionarios, que se pueden realizar on-line.
- El profesorado organiza el proceso de enseñanza aprendizaje. Plantea situaciones al alumnado, ofrece la información necesaria para su realización, ayuda retroalimentando mediante las correcciones o mejoras más convenientes.
- Se debe garantizar la coherencia entre la metodología a aplicar y los instrumentos de evaluación utilizados para evaluar el criterio o criterios de evaluación.

En el actual proceso de inclusión de las competencias como elemento esencial del currículo, es preciso señalar que cualquiera de las metodologías seleccionadas por los docentes para favorecer el desarrollo competencial de los alumnos y alumnas debe ajustarse al nivel competencial inicial de estos.

Además, es necesario secuenciar la enseñanza de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos.

Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

Los métodos docentes deberán favorecer la motivación por aprender en los alumnos y alumnas y, a tal fin, los profesores han de ser capaces de generar en ellos la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias. Asimismo, con el propósito de mantener la motivación por aprender es necesario que los profesores procuren todo tipo de ayudas para que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula.

Para potenciar la motivación por el aprendizaje de competencias se requieren, además, metodologías activas y contextualizadas. Aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos.

Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares.

Para un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir compartir y construir el conocimiento y dinamizar la sesión de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas. Las metodologías que contextualizan el aprendizaje y favorecen la participación activa, la experimentación y un aprendizaje funcional que va a facilitar el desarrollo de las competencias, así como la motivación de los alumnos y alumnas al contribuir decisivamente a la transferibilidad de los aprendizajes son, entre otros:

- El aprendizaje por proyectos.
- Los centros de interés.
- El estudio de casos.
- El aprendizaje basado en problemas.

El trabajo por proyectos planteando SITUACIONES DE APRENDIZAJE es especialmente relevante para adquirir conocimientos de forma competencial y se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico.

Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso

en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias: los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, los elementos que integran las distintas competencias.

Asimismo, resulta recomendable el uso del portfolio, que aporta información extensa sobre el aprendizaje del alumnado, refuerza la evaluación continua y permite compartir resultados de aprendizaje. El portfolio es una herramienta motivadora para el alumnado que potencia su autonomía y desarrolla su pensamiento crítico y reflexivo.

La selección y uso de materiales y recursos didácticos constituye un aspecto esencial de la metodología. El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas, con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. Se debe potenciar el uso de una variedad de materiales y recursos, considerando especialmente la integración de las nuevas tecnológicas y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales.

La metodología de la materia estará orientada a que se adquieran los conocimientos científicos y técnicos necesarios para la comprensión y el desarrollo de la actividad creativas, artísticas, para aplicarlos al análisis de las manifestaciones artísticas, a su manipulación, a su transformación y a la emulación del proceso de resolución de problemas.

La metodología que vamos a poner en juego se asienta en los siguientes **principios**:

Motivación: al alumno hay que atraerle mediante contenidos, métodos y propuestas que estimulen su curiosidad y alimenten su afán por aprender.

Interacción omnidireccional en el espacio-aula:

Profesor-alumno: el docente establecerá una “conversación” permanente con el alumno, quien se ve interpelado a establecer conexiones con ideas previas o con otros conceptos, y ve facilitado su aprendizaje a través de un diálogo vivo y enriquecedor.

Alumno-alumno: el trabajo colaborativo, los debates y la interacción “entre pares” son fuente de enriquecimiento y aprendizaje, e introducen una dinámica en el aula que trasciende unas metodologías pasivas que no desarrollan las competencias. Potenciar la creatividad.

Alumno consigo mismo: auto interrogándose y reflexionando sobre su propio aprendizaje, el alumno es consciente de su papel y lo adopta de manera activa. Desarrollo de la creatividad.

Equilibrio entre conocimientos y procedimientos: el conocimiento no se aprende al margen de su uso, como tampoco se adquieren destrezas en ausencia de un conocimiento de base conceptual que permite dar sentido a la acción que se lleva a cabo. Así, conjugamos el trabajo de los conocimientos con la amplitud y rigor necesarios, por un lado, con aspectos básicos para una actividad creativa como las herramientas o las habilidades y destrezas; entre ellas, la elaboración de documentos de texto, producciones audiovisuales, que pueden ser utilizadas para la presentación y documentación de proyectos o presentación de informes relacionados con contenidos de otros bloques.

Aprendizaje activo y colaborativo: la adquisición y aplicación de conocimientos en situaciones y contextos reales es una manera óptima de fomentar la participación e implicación del alumnado en su propio aprendizaje. Una metodología activa ha de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los

miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares.

Importancia del método de proyectos: el proceso de resolución de problemas se llevará a cabo por medio de la aplicación del método de proyectos, que comprende las siguientes etapas:

El planteamiento del problema. En primer lugar se deberá identificar la necesidad que origina el problema para a continuación fijar las condiciones que debe tener el diseño o el proceso creativo.

La búsqueda de información. Para localizar la información necesaria para llevar a cabo el proyecto podrán utilizarse de forma combinada las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la biblioteca escolar. Este proceso de búsqueda tratará de fomentar la lectura como hábito imprescindible para el desarrollo de la comprensión lectora y de la expresión oral y escrita.

La realización de diseños previos, desde el boceto hasta el croquis. El alumnado irá completando su diseño pasando de una idea global a otra más concreta con especificaciones técnicas que facilitarán la comunicación de la idea al grupo y su posterior expresión gráfico-plástica o audiovisual.

La planificación. Consistirá en la elaboración del plan de actuación necesario para realizar todas los diseños, valorando las expresiones técnicas, los materiales, y una distribución equilibrada de responsabilidades, libre de prejuicios sexistas.

Las técnicas expresivas: Deberá realizarse a partir de la documentación previamente elaborada a lo largo del proceso.

La evaluación del resultado y del proceso llevado a cabo. Aprenderán a autoevaluar su propio trabajo y valorar si existen soluciones mejores o más acertadas.

La presentación de la solución. Favorecerá la asimilación de todo el proceso y de sus contenidos y contribuirá, mediante la elaboración de la documentación con herramientas informáticas, a la mejora de la comunicación audiovisual, al uso competente de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y al fomento de la educación cívica al escuchar y respetar las soluciones presentadas por el resto del alumnado.

Integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje: nuestra metodología incorpora lo digital, ya que no podemos obviar ni el componente de motivación que aportan las TIC al alumno ni su potencial didáctico. Así, contemplamos actividades interactivas así como trabajo basado en enlaces web, vídeos, animaciones y simulaciones.

Atención a la diversidad: en nuestra metodología, la clave es garantizar el avance seguro, el logro paso a paso. Evitando lagunas conceptuales, competencias insuficientemente trabajadas y, en definitiva, frustraciones por no alcanzar cada alumno, dentro de los principios de atención individualizada y educación inclusiva, todo aquello de que es capaz.

UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN.

Los contenidos se encuentran organizados en saberes básicos, que a su vez se estructuran en bloques, y que comprenden los conocimientos, destrezas y actitudes dentro del currículo oficial, siendo nuestra tarea seleccionar, organizar y secuenciar dichos saberes básicos a través de UUDD. Los saberes básicos actúan como nexo de unión entre las competencias específicas, que a su vez están vinculadas en el currículo con los descriptores operativos del perfil de salida, por tanto, es preciso que cada departamento didáctico los distribuya y asocie a estas competencias específicas.

La distribución de los saberes básicos y las sesiones dedicadas a cada uno de ellos se muestra en la siguiente tabla.

LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE: Se realizarán dichas situaciones dentro de los **PROYECTOS DE CENTRO: COMPROMISO ARTÍSTICO, STEAM, AULA DEL FUTURO, AGENDA 21.**

6.2. AGRUPAMIENTOS.

El trabajo en grupo es uno de los elementos más importantes de la metodología de esta materia. En ocasiones, serán los alumnos quienes se agrupen libremente según sus intereses y preferencias. En otros momentos, será el profesor el que determine los miembros del grupo, con el objetivo de que aprendan a trabajar como en la vida real, donde no se puede elegir a los compañeros de trabajo.

6.3. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Para impartir esta materia será indispensable utilizar la herramienta y materia gráfico-plástico, desarrollo de técnicas, que requiere manejar correctamente el material necesario. Utilización de programas de diseño, edición de fotografía y video. Para poder explicar de terminados contenidos y dar instrucciones de tareas a realizar se dispone de una unidad digital a modo de pantalla interactiva. En general, se utilizará la plataforma proporcionada por la Junta de Castilla la Mancha EDUCAMOS, en concreto el aula virtual y OFFICE 365. Se utilizará las paneles interactivos con las páginas web, y el material interactivo que el profesor necesite para impartir los contenidos.

El material es elaborado por el profesor puesto.

7. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

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

Estas medidas pretenden promover, entre otras, la igualdad de oportunidades, la equidad de la educación, la normalización, la inclusión y la compensación educativa para todo el alumnado.

El citado cuerpo normativo, en sus artículos de 5 a 15 expone las diferentes medidas que se pueden articular para conseguir dar una respuesta adecuada a los alumnos, en función de sus necesidades, intereses y motivaciones. Así se contemplan:

- 1. Medidas promovidas por la Consejería de Educación (artículo 5):** son todas aquellas actuaciones que permitan ofrecer una educación común de calidad a todo el alumnado y puedan garantizar la escolarización en igualdad de oportunidades, con la finalidad de dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Entre ellas: los programas y las actividades para la prevención, seguimiento y control del absentismo, fracaso y abandono escolar, las modificaciones llevadas a cabo para eliminar las barreras de acceso al currículo, a la movilidad, a la comunicación, cuantas otras pudieran detectarse, los programas, planes o proyectos de innovación e investigación educativas, los planes de formación permanente para el profesorado en materia de inclusión educativa o la dotación de recursos personales, materiales, organizativos y acciones formativas que faciliten la accesibilidad universal del alumnado.
- 2. Medidas de inclusión educativa a nivel de centro (artículo 6):** son todas aquellas que, en el marco del proyecto educativo del centro, tras considerar el análisis de sus necesidades, las

barreras para el aprendizaje y los valores inclusivos de la propia comunidad educativa y teniendo en cuenta los propios recursos, permiten ofrecer una educación de calidad y contribuyen a garantizar el principio de equidad y dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Algunas de las que se recogen son: el desarrollo de proyectos de innovación, formación e investigación promovidos en colaboración con la administración educativa, los programas de mejora del aprendizaje y el rendimiento, el desarrollo de la optatividad y la opcionalidad. La distribución del alumnado en grupos en base al principio de heterogeneidad o Las adaptaciones y modificaciones llevadas a cabo en los centros educativos para garantizar el acceso al currículo, la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

3. **Medidas de inclusión educativa a nivel de aula (artículo 7):** las que como docentes articularemos en el aula con el objetivo de favorecer el aprendizaje del alumnado y contribuir a su participación y valoración en la dinámica del grupo-clase. Entre estas medidas, podemos destacar: las estrategias 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, como los bancos de actividades graduadas o la organización de contenidos por centros de interés, el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria o la tutoría individualizada.
4. **Medidas individualizadas de inclusión educativa (artículo 8):** son 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 y contarán con el asesoramiento del Departamento de Orientación. Es importante subrayar que estas medidas no suponen la modificación de elementos prescriptivos del currículo. Dentro de esta categoría se encuentran las adaptaciones de acceso al currículo, las adaptaciones metodológicas, las adaptaciones de profundización, ampliación o enriquecimiento o la escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para los alumnos con incorporación tardía a nuestro sistema educativo.
5. **Medidas extraordinarias de inclusión (artículos de 9 a 15):** se trata de aquellas medidas que implican ajustes y cambios significativos en algunos de los aspectos curriculares y organizativos de las diferentes enseñanzas del sistema educativo. Estas medidas están dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades. La adopción de estas medidas requiere de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias o tutores y tutoras legales del alumnado. Estas medidas extraordinarias son: las adaptaciones curriculares significativas, la permanencia extraordinaria en una etapa, flexibilización curricular, las exenciones y fragmentaciones en etapas post-obligatorias, las modalidades de Escolarización Combinada o en Unidades o Centros de Educación Especial, los Programas Específicos de Formación Profesional y cuantas otras propicien la inclusión educativa del alumnado y el máximo desarrollo de sus potencialidades y hayan sido aprobadas por la Dirección General con competencias en materia de atención a la diversidad.

Cabe destacar que, como establece el artículo 23.2 del citado Decreto 85/2018, el alumnado que precise la adopción de medidas individualizadas o medidas extraordinarias de inclusión educativa, participará en el conjunto de actividades del centro educativo y será atendido preferentemente dentro de su grupo de referencia.

A continuación abordamos actuaciones concretas en pro de la inclusión educativa, teniendo en cuenta las características del alumnado de nuestro grupo.

7.1. Medidas de inclusión adoptadas a nivel de aula

Las medidas de inclusión tenderán a alcanzar los objetivos y las competencias establecidas para la Educación Secundaria Obligatoria y se regirán por los principios de calidad, equidad e igualdad de oportunidades, normalización, integración e inclusión escolar, igualdad entre mujeres y hombres, no discriminación, flexibilidad, accesibilidad y diseño universal y cooperación de la comunidad educativa.

En caso de ser necesario, se desarrollará, para cada unidad, un conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses del alumnado.

Con independencia de medidas como los agrupamientos flexibles, los desdoblamientos de grupo, el apoyo en grupos ordinarios, la organización de la materia de manera flexible y/o la adaptación de actividades, metodología o temporalización, en cada unidad incorporamos un tratamiento sistemático de la atención de la diversidad mediante la integración de programas de refuerzo y ampliación, así como de adaptación curricular, además de otras medidas conducentes a atender a las diferencias individuales.

7.2. Medidas de inclusión individualizadas

Adaptación curricular: cada unidad cuenta con una versión adaptada. El profesor dispone de esta versión adaptada en formato imprimible para poder administrar su entrega en función de los criterios que considere adecuados y de las necesidades identificadas.

Actividades de refuerzo: el profesor dispone de una batería de actividades de refuerzo por unidad en formato imprimible y editable para poder administrar su entrega en función de los criterios que considere adecuados y de las necesidades identificadas. En el caso del refuerzo, estas necesidades serán típicamente las de aquellos alumnos con mayores dificultades para seguir el ritmo de aprendizaje general del aula.

Actividades de ampliación: el profesor dispone una batería de actividades de ampliación por unidad en formato imprimible y editable para poder administrar su entrega en función de los criterios que considere adecuados y de las necesidades identificadas. En el caso de la ampliación, estas necesidades serán típicamente las de aquellos alumnos cuyas capacidades, intereses o motivaciones sean mayores que las del grupo.

Actividades graduadas: más allá de las actividades específicamente diseñadas con el objetivo de reforzar o ampliar, todas las actividades del libro del alumno están graduadas en dos niveles de dificultad. De esta manera, el profesor podrá modular la asignación de actividades en función de las características individuales de los alumnos en el grupo de clase.

Ayudas didácticas: Los profesores del departamento facilitarán apuntes a los alumnos de forma escrita, dichos apuntes se darán en fotocopias a los alumnos o a través de las Plataformas Educamos, aulas virtuales, donde podrán encontrar toda teoría sobre los contenidos impartidos en clase, así como las páginas web que pueden consultar, las imágenes, etc.

Metodología inclusiva: como se ha explicado anteriormente, la metodología didáctica tendrá como uno de sus ejes principales el objetivo de no dejar a nadie atrás. Esto significa introducir en el aula una dinámica en la cual el alumno se sienta cómodo, comprometido con su proceso de aprendizaje, motivado; no descolgado, desinteresado o ajeno. El aprendizaje por tareas y proyectos, activo y colaborativo, por el que apostamos, así como la integración de las TIC, desempeñan un papel clave a la hora de lograr esto.

Educación y seguridad vial, mejora de la convivencia y prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor. respete las normas y

señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

9. EVALUACIÓN

La evaluación supone la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que permite realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso. Estos juicios de valor se realizan según García Ramos (1989) a través de *“una base de datos obtenidos por algún procedimiento, que en general podemos denominar medida. Sin la medida no es posible evaluar”*.

Cómo vamos a evaluar en la Educación Secundaria Obligatoria aparece recogido a nivel normativo en el artículo 28 de la LOE-LOMLOE. Se hace constar que la evaluación será **continua, formativa e integradora** según las distintas materias.

9.1. Qué evaluar: criterios de evaluación

El Decreto 82/2022, de 12 de julio, en su artículo 16.3 señala que:

“En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.

Asimismo, el apartado 4 de este mismo artículo refleja:

“El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación. Esta evaluación integradora implica que desde todas y cada una de las materias o ámbitos deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa, el desarrollo correspondiente de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado”.

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

Se debe tener en cuenta que en cada materia se tiene que determinar el nivel competencial del alumno, es decir, el grado de adquisición de cada competencia clave. Para ello habrá que asociar la calificación lograda en cada competencia específica o cada criterio de evaluación con el peso correspondiente a cada descriptor operativo con el que se relaciona la competencia específica. En el ejemplo aludido se ha optado, para simplificar el cálculo, por repartir el peso global de la competencia específica, por igual, entre los descriptores operativos que se le vinculan. Esta es una alternativa, si bien se subraya que no es la única que se puede adoptar, teniendo en cuenta que hay que respetar el referente de evaluación, que en todo caso ha de ser el criterio de evaluación.

9.2. Cómo evaluar: instrumentos y procedimientos de evaluación

El proceso de evaluación de los alumnos es uno de los elementos más importantes de la programación didáctica, porque refleja el trabajo realizado tanto por el docente como por el alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello debemos tener una información detallada del alumno en cuanto a su nivel de comprensión respecto a los saberes básicos y competencias específicas tratados en el aula.

Esta información la obtendremos de los diferentes instrumentos que se emplearán a lo largo del curso para poder establecer un juicio objetivo que nos lleve a tomar una decisión en la evaluación. Para ello los criterios de evaluación serán evaluados a través de instrumentos diversos.

Mediante la evaluación al alumno se obtiene una información detallada en relación a su nivel de comprensión y trabajo respecto a los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas tratados en el aula.

Esta información la obtendremos de los diferentes instrumentos que se emplearán a lo largo del curso para poder establecer un juicio objetivo que nos lleve a tomar una decisión en la evaluación.

Para evaluar al alumnado se hará uso, entre otros, de los siguientes instrumentos y herramientas de evaluación:

- Tareas individuales: láminas de trabajo, bocetos, revisión tareas de casa, trabajo en clase (esfuerzo, actitud, interés), llevar el material a clase, fichas tipo test con autoevaluación.
- Tareas grupales o en pareja, entre ellas, de coevaluación
- Prácticas de técnicas grafico-plásticas: destreza, habilidad con las herramientas de dibujo, de diseño, etc.
- Creatividad, imaginación, innovación.
- Proyectos artísticos.
- Observación: Utilizadas en situaciones espontáneas de aula y permiten evaluar procedimientos y actitudes.
 - Registro anecdótico.
 - Listas de control.
 - Escalas de observación.
 - Diario de clase.
- Revisión de tareas: Fundamentalmente utilizadas para evaluar procedimientos.
 - Análisis de los bloc de bocetos.
 - Análisis de producciones (actividades, tareas, trabajos, etc.).
- Pruebas específicas: Apropriadas para evaluar saberes básicos y procedimientos. Existe una gran variedad de ellas por lo que conviene utilizar las más adecuadas a las capacidades del alumnado. Las pruebas o exámenes (escritos u orales) propuestos tendrán en cuenta en todo caso los estándares de aprendizaje evaluables, que incluyen o a los que hacen referencia, para asignarles un nivel de logro.
 - Pruebas de composición o desarrollo. Se plantean para que el alumnado seleccione, organice y exprese ideas esenciales de los temas aprendidos. Permiten evaluar diversas competencias al recoger la capacidad comprensiva y expresiva, el grado de conocimiento de los contenidos, la capacidad reflexivas, etc.
 - Pruebas objetivas. Breves en su enunciado y en las respuesta demandada mediante distintos tipos de cuestiones:

Cada unidad didáctica tiene indicados los instrumentos de evaluación a utilizar, pero se considera más enriquecedor para el proceso de enseñanza aprendizaje que la decisión final sobre qué instrumentos de evaluación utilizar para cada uno de los criterios de evaluación la tome el profesor que imparta la asignatura en un momento dado teniendo en cuenta, entre otras cosas, los siguientes factores: capacidades y nivel académico del alumnado, número de alumnos que conforman el grupo, recursos disponibles (por motivos de disponibilidad de espacios hay veces que a un grupo se le asignan unas aulas y a otros grupos otras aulas con distinto equipamiento), sesiones que de que se dispone (diferencias de sesiones dentro de un mismo nivel por motivos de puentes, fiestas, actividades extraescolares, etc),...etc. Lo que sí se considera preceptivo en cualquier caso es que los procedimientos, instrumentos, criterios de evaluación y criterios de calificación sean informados al alumnado en tiempo y forma y, en todo caso, al inicio de curso y al inicio de cada una de las unidades didácticas.

9.3. Cuándo evaluar: fases de evaluación.

Teniendo en cuenta las pautas que guían la evaluación del alumnado, continua, formativa e integradora, a lo largo del curso se realizarán las siguientes evaluaciones:

- **Evaluación inicial:** al comienzo de cada unidad didáctica se realizará una evaluación inicial del alumnado con el fin de conocer el nivel de conocimientos de dicha unidad o tema.

- **Evaluación continua:** en base al seguimiento de la adquisición de las competencias clave, logro de los objetivos y criterios de evaluación a lo largo del curso escolar la evaluación será continua.
- **Evaluación formativa:** durante el proceso de evaluación el docente empleará los instrumentos de evaluación para que los alumnos sean capaces de detectar sus errores, reportándoles la información y promoviendo un feed-back.
- **Evaluación integradora:** se realiza en las sesiones de evaluación programadas a lo largo del curso. En ellas se compartirá el proceso de evaluación por parte del conjunto de profesores de las distintas materias del grupo coordinados por el tutor. En estas sesiones se evaluará el aprendizaje de los alumnos en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.
- **Evaluación final:** de carácter sumativo y realizada antes de finalizar el curso para valorar la evolución, el progreso y el grado de adquisición de competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- **Autoevaluación y coevaluación:** para hacer partícipes a los alumnos en el proceso evaluador. Se harán efectivas a través de las actividades, trabajos, proyectos y pruebas que se realizarán a lo largo del curso y que se integrarán en las diferentes situaciones de aprendizaje que se definan.

9.4. Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje. Criterios de calificación y recuperación.

El alumno aprobará la materia cuando la nota media ponderada final del curso sea igual o mayor que 5. Dicha nota se obtendrá como media ponderada de las tres evaluaciones. También se puede obtener la nota final del curso a partir de la suma de las calificaciones de los criterios de evaluación trabajados con sus correspondientes pesos porcentuales.

Todos los criterios de evaluación tiene el mismo peso porcentual, y se desarrollaran en una o en todas las evaluaciones. El alumno aprobará la evaluación trimestral cuando la nota media ponderada de los criterios de evaluación trabajados sea igual o superior a 5.

Un criterio de evaluación será evaluado con al menos un instrumento de evaluación. Las diferentes competencias específicas serán evaluadas a partir de los criterios de evaluación mediante instrumentos de evaluación variados.

La nota de una unidad didáctica se obtendrá a partir de las notas de los criterios de evaluación evaluados con su correspondiente peso porcentual, utilizando siempre instrumentos de evaluación variados.

A la hora de valorar un criterio de evaluación, se podrán dar diferentes pesos porcentuales a los instrumentos con los que se evalúa.

Todos los instrumentos de evaluación con sus correspondientes porcentajes el profesor los recogerá diariamente, en el cuaderno del Profesor idoceo, donde aparecerá el valor de cada instrumento así como los criterios de evaluación correspondientes, calculando la nota media de los alumnos según esos criterios.

9.5. Recuperación del proceso de aprendizaje.

Si un alumno suspende una evaluación, deberá recuperarla mediante la realización de uno o varios trabajos evaluados mediante uno o varios instrumentos de evaluación, según considere el departamento en función de los criterios de evaluación suspensos.

Se ha de tener en cuenta que se debe focalizar en los criterios de evaluación no superados en la evaluación correspondiente. Asimismo, se destaca que no se puede limitar la calificación que el alumno podrá obtener en este proceso, ya que la evaluación tiene carácter sumativo.

9.6. Recuperación de alumnos con la materia pendiente.

Se entregará al alumno al inicio del curso el correspondiente PTI en el que figuren las diferentes actividades planificadas para poder apoyar la preparación de las distintas unidades.

A lo largo del curso, de manera trimestral, se recogerán y valorarán las actividades correspondientes al reparto de Unidades que se establezca para cada trimestre, y se realizará, en su caso, una o varias pruebas objetivas referidas a saberes básicos mínimos acerca de dichas Unidades.

El alumno superará la materia aplicando los porcentajes por Unidades referidos con anterioridad en el apartado 9.4.

El profesorado responsable de la evaluación de alumnos con la materia pendiente del curso anterior será el que designe el Departamento al inicio de curso, en la primera Reunión de Departamento de reparto de grupos y responsabilidades.

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

El artículo 9.7 del 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, señala que: *“El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente” (pendiente de actualización con la publicación de las nuevas órdenes de evaluación).*

El departamento de Artes Plásticas del centro debe establecer la evaluación docente al término de cada UUDD con el objetivo de mejorar de manera continua el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, podrán ser los propios alumnos quienes evalúen al profesor, pues ellos han sido los principales protagonistas del proceso. Se les puede entregar una hoja de evaluación docente similar a la mostrada a continuación.

De igual forma, la evaluación de la práctica docente debe ser realizada por el propio profesor, valorando una serie de indicadores propuestos por el Departamento y formulando las propuestas de mejora correspondiente. Esta evaluación se realizará de forma trimestral y se recogerá en las actas del departamento didáctico, al analizar los resultados académicos logrados por los alumnos en cada trimestre, promoviendo así la reflexión y la puesta en común de medidas para la mejora. El análisis también debe constar en la Memoria Anual del departamento didáctico. Con todas estas consideraciones se contribuye a la actualización y concreción del Plan de Mejora que se implementa en el centro.

La evaluación de la práctica docente debe ser llevada a cabo por el profesor, principalmente desde dos vías:

Autoevaluación a través de la cumplimentación de indicadores generales establecidos por el Claustro de profesores y/o indicadores establecidos por el departamento donde el docente puede conocer de manera objetiva el grado de cumplimiento de la programación. En este punto se deben tener en cuenta también los indicadores propios de la evaluación interna que realiza el centro todos los cursos.

Evaluación por parte del alumnado, mediante cuestionarios donde se pretende saber el grado de satisfacción del alumnado con la materia, calificaciones, conocimientos adquiridos, etc. partiendo del proceso de enseñanza del profesorado, su implicación en la materia, el desarrollo de las clases, la organización de tiempos y espacios.

En reuniones de departamento, a final de cada evaluación y al final de curso en la Memoria final se analizarán los resultados de la evaluación de la práctica docente, estableciendo propuestas de mejora a corto plazo (entre y durante evaluaciones) y a medio plazo (normalmente a final de curso, de cara al siguiente).

Al finalizar cada unidad didáctica, los alumnos realizan una evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente siguiendo este formulario:

Cuestionario sobre las Actividades de Intervención

1: Totalmente en desacuerdo; 2: En desacuerdo; 3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4: De acuerdo; 5: Totalmente de acuerdo.

■ Tarea del profesor

	1	2	3	4	5
El profesor explica con claridad.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor es ordenado y sistemático en sus exposiciones.	☐	☐	☐	☐	☐
El orden en que el profesor da la clase me facilita su seguimiento.	☐	☐	☐	☐	☐
Es fácil tomar apuntes con este profesor.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor mantiene un ritmo de exposición correcto.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor demuestra, con sus explicaciones, que se ha preparado las clases.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor demuestra un buen dominio de la materia que explica.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor demuestra interés por la materia que imparte.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor hace la clase amena y divertida.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor consigue mantener mi atención durante las clases.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor habla con expresividad y variando el tono de voz.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor relaciona los conceptos teóricos con ejemplos, ejercicios y problemas.	☐	☐	☐	☐	☐
Sus explicaciones me han ayudado a entender mejor la materia explicada.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor transmite interés por la asignatura.	☐	☐	☐	☐	☐
Me gustaría recibir clase otra vez con este profesor.	☐	☐	☐	☐	☐

■ Interacción con el grupo

	1	2	3	4	5
El profesor fomenta la participación de los alumnos.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor consigue que los estudiantes participen activamente en sus clases.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor resuelve nuestras dudas con exactitud.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor procura saber si entendemos lo que explica.	☐	☐	☐	☐	☐
El profesor manifiesta una actitud receptiva y respetuosa con el alumnado.	☐	☐	☐	☐	☐

■ Unidades impartidas

	1	2	3	4	5
Las unidades me aportan nuevos conocimientos.	☐	☐	☐	☐	☐
La formación recibida es útil.	☐	☐	☐	☐	☐
Los contenidos de las unidades son interesantes.	☐	☐	☐	☐	☐

■ Evaluación

	1	2	3	4	5
El método de evaluación es justo.	☐	☐	☐	☐	☐
Los enunciados de los exámenes son claros.	☐	☐	☐	☐	☐
La corrección de los exámenes es adecuada.	☐	☐	☐	☐	☐
La prueba se corresponde con el nivel explicado.	☐	☐	☐	☐	☐
La calificación obtenida se ajusta a los conocimientos demostrados.	☐	☐	☐	☐	☐
Estoy satisfecho/a con mi comprensión de los contenidos.	☐	☐	☐	☐	☐

Estoy satisfecho/a con el trabajo que le he dedicado a la unidad.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

■ Comentarios que ayuden al profesor a mejorar

.....

.....

.....

.....

.....

Esta información servirá para poder ajustar el resto de unidades didácticas que se trabajen después.

Además, **el profesor realizará una evaluación trimestral de su proceso de enseñanza** que será tenido en cuenta en el análisis de resultados que se realiza al final de cada evaluación. Para ganar en sistematicidad y rigor **llevaremos a cabo el seguimiento y valoración de nuestro trabajo apoyándonos en los siguientes indicadores de logro:**

- Identifica en la programación objetivos, contenidos, criterios de evaluación y saberes básicos adaptados a las características del grupo de alumnos a los que va dirigida la programación.
- Describe las medidas para atender tanto a los alumnos con ritmo más lento de aprendizaje como a los que presentan un ritmo más rápido.
- Emplea materiales variados en cuanto a soporte (impreso, audiovisual, informático) y en cuanto a tipo de texto (continuo, discontinuo).
- Emplea materiales “auténticos” para favorecer el desarrollo de las competencias clave y la transferencia de los aprendizajes del entorno escolar al sociofamiliar y profesional.
- Estimula tanto el pensamiento lógico (vertical) como el pensamiento creativo (lateral).
- Fomenta, a través de su propia conducta y sus propuestas de experiencias de enseñanza-aprendizaje, la educación en valores.
- Favorece la participación activa del alumno, para estimular la implicación en la construcción de sus propios aprendizajes.
- Enfrenta al alumno a la resolución de problemas complejos de la vida cotidiana que exigen aplicar de forma conjunta los conocimientos adquiridos.
- Establece cauces de cooperación efectiva con las familias para el desarrollo de la educación en valores y en el establecimiento de pautas de lectura, estudio y esfuerzo en casa, condiciones para favorecer la iniciativa y autonomía personal.
- Propone actividades que estimulen las distintas fases del proceso la construcción de los contenidos (identificación de conocimientos previos, presentación, desarrollo, profundización, síntesis).

- Da respuesta a los distintos tipos de intereses, necesidades y capacidades de los alumnos.
- Orienta las actividades al desarrollo de capacidades y competencias, teniendo en cuenta que los contenidos no son el eje exclusivo de las tareas de planificación, sino un elemento más del proceso.
- Estimula la propia actividad constructiva del alumno, superando el énfasis en la actividad del profesor y su protagonismo.

Asimismo, velaremos por el ajuste y calidad de nuestra programación a través del seguimiento de los siguientes indicadores:

- a) Reconocimiento y respeto por las disposiciones legales que determinan sus principios y elementos básicos.
- b) Adecuación de la secuencia y distribución temporal de las unidades didácticas y, en ellas, de los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.
- c) Validez de los perfiles competenciales y de su integración con los contenidos de la materia.
- d) Evaluación del tratamiento de los temas transversales.
- e) Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas.
- f) Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.
- g) Pertinencia de los criterios de calificación.
- h) Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.
- i) Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
- j) Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.
- k) Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuen

UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN.

Los contenidos se encuentran organizados en saberes básicos, que a su vez se estructuran en bloques, y que comprenden los conocimientos, destrezas y actitudes dentro del currículo oficial, siendo nuestra tarea seleccionar, organizar y secuenciar dichos saberes básicos a través de UDD. Los saberes básicos actúan como nexo de unión entre las competencias específicas, que a su vez están vinculadas en el currículo con los descriptores operativos del perfil de salida, por tanto, es preciso que cada departamento didáctico los distribuya y asocie a estas competencias específicas.

La distribución de los saberes básicos y las sesiones dedicadas a cada uno de ellos se muestra en la siguiente tabla.

		1ª eval		2ª eval		3ª eval	
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL 3ºESO Relación de criterios y Ud. Didáct.		UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
Criterios de evaluación	% C rit						
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.	4.7 %		7,5 %				
1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	4.7 %		7,5 %				
1.3 Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno y el mosaico romano.	4.7 %	2,5 %	2,5 %				
2.1. Identificar y 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.	4.7%						
2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.	4.7 %				15,0 %	15,0 %	
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.	4.7%						
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.	4.7 %			7,5 %	7,5 %		

3.3. identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	4.7 %						15,0 %
4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	4.7%						
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.	4.7%						
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.	4.7 %	2,5 %					
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.	4.7 %	2,5 %					
5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.	4.7 %	2,5 %					
6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	4.7 %		5%			2,5 %	
6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	4.7%						
7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	4.7%						

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.							
7.3. 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.	4.7%						
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.	4.7%						
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.	4.7%						
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	4.7%						
TOTALES	100 %	10%	22,5 %	7,5 %	25%	20 %	15 %
		32,5%		32,5%		35,0%	

UNIDADES DIDÁCTICAS 3º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	EVALUACIÓN	SABERES	CRIT. EVAL.	PESO %	INSTR. EVAL.
UD 1. LAS REPRESENTACIONES TÉCNICAS: CONTENIDOS: _Sistemas Diédrico, planos técnicos, perspectiva cónica, axonométrica, la Iluminación en la perspectiva, la ambientación en la perspectiva arquitectónica SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Representación de la perspectiva a través de la ventana. Instalaciones. Montaje fotográfico.	1ª (6 sesiones)	A, B, C	1.3, 6.1, 6.2, 6.3	16,60 %	B; T,D, ACT, EP
UD 2. FORMAS PLANAS, VOLUMENES Y MÓDULOS: CONTENIDOS. -Polígonos regulares, tangencias, curvas técnicas, cuerpos geométricos. Poliedros. Redes modulares bidimensionales, tridimensionales. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Entorno de aprendizaje en el centro, transformar espacios, anamorfismos. Rompiendo Muros: crear un muro en el hall del centro con collage (técnicas papeles, pinturas, acuarelas, etc), análisis de las canciones que inculcar Violencia de género, sexistas y machistas, promueven valores discriminatorias hacia la mujer, promoviendo mujer-objeto.	1ª (16 sesiones)	A, B, C	1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 7.1	16,50 %	B; T; D; ACT;EP
UD 3. LA PROPORCIÓN, LA RETÓRICA VISUAL CONTENIDOS. - El cánón del cuerpo humano, la proporción áurea, el dibujo de la figura humana, la retórica visual, la publicidad, valores y contravalores de la publicidad. El fotomontaje.	2ª (6 sesiones)	A,B,D	4.1	16,70 %	B; ACT, EP

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Figura humana con formas cubistas de Picasso, formas navideñas con figuras de Picasso. Photocall navideño.					
UD 4. EL LENGUAJE DE LAS FORMAS. EL ARTE CONTEMPORÁNEO. CONTENIDOS: - La clasificación de las formas, la percepción visual de las formas, la interrelación de las formas, la composición artística. Tendencias del arte contemporáneo. - SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Instalaciones contemporáneas. Día del libro. Libro-Objeto, poesía visual, libro de artista.	2ª (24 sesiones)	A, B, C,D	2.2, 3.1, 4.1	16,60%	B; ACT, EP, T
UD 5. EL COLOR. LAS IMÁGENES DIGITALES. - CONTENIDOS: La percepción del color, sensación de color, significados del color, las imágenes digitales, creación de imágenes digitales, los archivos digitales. Simbología del color. - SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Evaluación de Impacto Ambiental del proyecto ejecutado. Agenda 21. Bosque animado: Crear en el entorno del centro un bosque con las especies de nuestro entorno.	3ª (12 sesiones)	A, B,D	2.2 3.1 4.1 7.1	16,60%	B, PE, T, D, ACT,EP.
UD 6. EL ARTE NOS HABLA. CONTENIDOS: La comunicación visual, el significado del arte, el arte y los símbolos, la televisión, el guión audiovisual, el arte y las nuevas tecnologías. - SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Performance procesión con los carteles IM WOMAN, video instalación fotográfica, y posterior instalación del mural con todos los cartel .	3ª (10 sesiones)	C	5.1	16,73 %	B, T, PE

100,00 %



B: Bocetos, visionado del bloc de bosquejo, evolución del planteamiento de los bocetos.

PE: prueba escrita o práctica.

T: test escrito u online;

D: diálogo/debate/exposición de trabajos;

ACT: actividades y tareas. Trabajo definitivo.

EP: Evolución del proceso creativo (trabajo en casa, en clase, búsqueda de información).

Se evaluarán las unidades didácticas, pero a lo largo del curso se irá evaluando la evolución del proceso creativo a través de la observación del Bloc de bocetos, donde se podrá ver la evolución de todo el curso. En el Proceso Creativo, se evaluarán: planteamiento de las ideas, tormenta de ideas, planteamientos creativos, desarrollo de las ideas, técnica en el manejo de los bocetos (bocetos explícitos, esquemáticos, información, etc). Todo este proceso se recogerá tanto con la observación del bloc como por el trabajo en clase, en casa, la búsqueda de información, etc.



11.LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE:

Situaciones de Aprendizaje.

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave, que se describen en el anexo I de este decreto y se concretan en las competencias específicas de cada materia, se verán favorecidos por metodologías que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y alumnas y aumentándolos, les permitan construir el conocimiento con autonomía, iniciativa y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Deben desarrollarse en diferentes ámbitos: personal, familiar, educativo o social. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes y los prepare para su futuro personal, académico y profesional. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos de la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado y que favorezcan su autonomía.

El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales de manera autónoma y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. 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. Las situaciones de aprendizaje 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.

Todas las situaciones de aprendizaje de las áreas de Proyectos artísticos, Educación Plástica y audiovisual de 1º y 3º ESO estén recogidos en las actividades, en los objetivos y contenidos de los Proyectos de Centro: **COMPROMISO ARTÍSTICO** (este año está embarcado en resaltar la figura de Pablo Picasso por el 50 aniversario de su fallecimiento), **STEAM** (que desarrollará actividades con el Armonógrafo, péndulos, coordinando actividades con el departamento de matemáticas y de física y química), **AGENDA 21** (que desarrollará las propuestas que se pongan en común en la Asamblea de alumnos y profesores de la Agenda 21, durante este curso se desarrollarán actividades que reduzcan el consumo excesivo de energía), **AULA DEL FUTURO** (en el que nuestro departamento continuará con las actividades propuestas en cursos anteriores para desarrollar espacios de aprendizaje artísticos dentro de nuestro centro, obras de Land art, instalaciones contemporáneas, videos, montajes, murales, etc, buscando siempre el desarrollo de propuestas contemporáneas).

Las situaciones de aprendizaje se realizarán durante todo el curso, se tendrá en cuenta las fechas destacadas del Calendario. Días de la Violencia de género, día del libro, día de la salud mental, de la mujer trabajadora, navidad, y posible celebración de todos aquellos días que consideramos que deben ser destacados. Se distribuyen por evaluaciones y por contenidos:

1ºEvaluación: Compromiso Artístico.

2ªEvaluación: Aula del Futuro, Agenda 21.

3ºEvaluación: Steam, Aula del Futuro.

Los contenidos estarán enmarcados dentro del desarrollo de conocimientos que están aprendiendo durante esa evaluación, utilizando diferentes técnicas y conceptos para desarrollar dichos proyecto.

Las situaciones de aprendizaje serán evaluadas con los criterios de evaluación propios de cada curso así con los instrumentos correspondientes.

Los documentos que recojan las situaciones de aprendizaje se realizarán a lo largo del curso.

12.PLAN DE LECTURA.

Según las propuestas de actividades del Plan de lectura del centro:

Bloque de Contenidos:

1.Aprender a Leer:

Objetivos: Utilizar la lectura comprensiva como heramienta para mejorar el conocimiento. Mejorar la fluidez del alumno al leer en voz alta.

Actividades:

Con los alumnos de 1º y 3º ESO en las asignaturas de Proyectos artísticos y Educación Plástica y Audiovisual, los alumnos leeran en voz alta conceptos importante de los apuntes que el profesor, lectura comprensiva: Actividad El niño filósofo y el arte

2.Leer para aprender:

Objetivos: Potenciar la integración de la lectura guiada en la dinámica de la clase. Mejorar la adquisición de información a través de la lectura. Adquirir habilidad para recopilar, seleccionar e interpretar datos a través de la lectura.

Actividades:

Poesía visual. Collage con las letras de las canciones contra la violencia de género.

Lectura de cuentos para realizar ilustraciones.

3.El Placer.

Objetivos: Fomentar el hábito y el gusto por la lectura de forma cada vez más autónoma.

ACTIVIDADES.

Leer pensamientos, ideas, conceptos de los diferentes artistas sobre el arte contemporáneo.

Libros ilustrados, lectura de comic.

4.El alumno como autor:

Objetivos: Producir textos escritos en diferentes formatos para construir conocimiento.

Actividades:

Esquemas y resúmenes sobre conceptos artísticos.

5.El lenguaje oral.

Objetivos: Mejorar la capacidad de hablar y expresarse en público. Producir textos orales planificados dirigidos a iguales.

Actividades:

Exposición de los trabajos.

Explicar a sus compañeros sus obras, sus ideas, la evolución de sus proyectos.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA. 4ºESO.

Expresión Artística (4º ESO)

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

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

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

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

Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, la asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

Competencias específicas

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

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

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

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Competencia específica 2.

2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3.

3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.

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

Saberes básicos

A. Técnicas gráfico-plásticas.

– Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

– Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.

– Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

– Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.

- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

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

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA DESCRIPTORES OPERATIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Comunicación lingüística CCL	CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	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.
Personal, social y de aprender a aprender CPSAA	CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	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.
Ciudadana CC	CC1: Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía,	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

	equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC2: Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	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.
Conciencia y expresiones culturales CCEC	CCEC1: Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	
CCL	CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir	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

	vínculos personales.	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.
CPSAA	CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás 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.	
CC	CC1: Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC3 Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	

CCEC	CCEC1 Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística. CCEC3: Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.	
CCL	CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales. CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, signados, escritos o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e	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

	informada y para construir conocimiento.	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.
CD	CD1: Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	
CPSAA	CPSAA4: Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	
CC	CC1 Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar	

	la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	
CCEC	CCEC2: Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	
CCL	CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	3. 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
CD	CD1: Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2: Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias	

	de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	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.
STEM	STEM1 Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario. STEM3: Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	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.
CPSAA	CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo	

	y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	
CC	CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	
CCEC	CCEC2: Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	
CCL	CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	4. 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.
CD	CD3: Se comunica, participa, colabora e interactúa	

	compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	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.
CPSAA	CPSAA1: Regula y expresa sus emociones fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CPSAA4: Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	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.
CC	CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y	

	desarrollando sus propios juicios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	
CCEC	CCEC3: Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa. CCEC4: Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	
CCL	CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	5. 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

CD	CD1: Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	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.
CPSAA	CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás 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.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
CC	CC1: Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos sociales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en diferentes contextos socio-institucionales.	
CCEC	CCEC3: 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.	
CCL2	CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CCL3: Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	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 <i>performance</i>. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente. El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.
CD	CD1: Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y	

	reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2: Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente. CD5: Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4.
CC	CC1: Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC3: Comprende y analiza problemas éticos	

	fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.			
STEM	STEM3: Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.			
CCEC	CCEC4: Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.			
CCL	CCL1: Se expresa de forma oral, escrita,	8.	Compartir	producciones y

	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.	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.
STEM	STEM3: Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	
CD	CD3: Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	
CPSAA	CPSAA3: Comprende proactivamente las	

	perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CPSAA5: Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	
CE	CE3: Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	
CCEC	CCEC4: Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales,	

	sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	
--	---	--

BACHILLERATO LOMLOE.

La Unión Europea y la Unesco establecen nuevos retos y desafíos para el siglo XXI cuyo desarrollo está previsto para la década 2020-2030. La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, contempla en su nueva redacción cambios derivados de este planteamiento, incluyendo, entre los principios y fines de la educación, el cumplimiento efectivo de los derechos de la infancia según lo establecido en la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas, la inclusión educativa y la aplicación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

La finalidad de Bachillerato, de acuerdo con la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, es la de proporcionar formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, esta etapa permite la adquisición y logro de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional, además de capacitar para el acceso a la educación superior.

Una vez entrado en vigor el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, corresponde al Consejo de Gobierno determinar el currículo que responda a los intereses, necesidades y rasgos específicos tanto del contexto social como cultural de Castilla-La Mancha.

Según se indica en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, corresponde a las administraciones educativas el desarrollo del 40 por ciento del horario escolar, indicando dentro de él, qué porcentaje corresponde a los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, para desarrollar y completar el currículo. De la misma forma, deberán garantizar el desarrollo integrado de todas las competencias de la etapa y la incorporación de los contenidos de carácter transversal en todas las materias.

Corresponde a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en virtud de lo establecido en el artículo 37.1 del Estatuto de Autonomía, aprobado por la Ley Orgánica 9/1982, de 19 de agosto, la competencia del desarrollo legislativo y ejecución de la enseñanza en toda su extensión, niveles, grados, modalidades y especialidades, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 27 de la Constitución y en las leyes orgánicas que lo desarrollan, conforme al apartado 1, del artículo 81 de la misma, sin perjuicio de las facultades que atribuye no solo al Estado, tal y como aparecen reflejadas en el número 30, del apartado 1, del artículo 149, sino también a la Alta Inspección, para su cumplimiento y garantía.

Asimismo, la Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha regula, en su artículo 62, la estructura del Bachillerato en dos cursos académicos, que podrán realizarse en régimen ordinario, nocturno y a distancia. Se accederá a Bachillerato estando en posesión del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria. De la misma forma, el artículo 63.3 indica que las materias optativas serán reguladas por la consejería competente en materia de educación, facilitando, cuando proceda, el enfoque interdisciplinar y competencial del conocimiento.

Por otro lado, con la nueva redacción de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, el Bachillerato podrá realizarse en tres cursos, en régimen ordinario, siempre que las circunstancias personales del alumnado, permanentes o transitorias, lo aconsejen. En todos los regímenes mencionados, se facilitará el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, que han de tener un papel relevante en las enseñanzas a distancia. Se ordena en cuatro modalidades: Artes, General, Ciencias y Tecnología, junto con la de Humanidades y Ciencias Sociales, definiendo las materias comunes para todas ellas. Además, se incluyen materias específicas para cada modalidad y otras optativas propias de la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

Es objeto de este decreto establecer el currículo de Bachillerato por parte de la consejería competente en materia de educación, así como determinar la responsabilidad de los centros docentes en su desarrollo específico, en el ejercicio de su autonomía pedagógica. Para ello, incorpora las intenciones educativas de Castilla-La Mancha, en relación con esta etapa, para que el alumnado alcance la competencia suficiente en el desarrollo de sus capacidades, entre las que se contempla afianzar su desarrollo personal y su propio bienestar.

En consonancia con lo establecido en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, el presente decreto desarrolla los aspectos básicos del currículo, que han sido fijados a través de las competencias específicas previstas para la etapa, así como los criterios de evaluación y los contenidos, enunciados en forma de saberes básicos. En última instancia, son los centros docentes los que han de desarrollar y completar el currículo de esta etapa, en el uso de su autonomía, tal y como se recoge en el capítulo II, del título V, de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

Además, con el fin de facilitar al profesorado su propia práctica docente, se propone una definición de situación de aprendizaje y se enuncian orientaciones para su diseño.

Finalmente, se establece el horario escolar que corresponde a las diferentes materias, de acuerdo con la proporción establecida en el artículo 6.4 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

La evaluación en esta etapa será continua y diferenciada según las distintas materias, por lo que se encomienda al profesorado de cada materia decidir, al término del curso, si el alumno o alumna ha alcanzado el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes. Para promocionar de primero a segundo curso se precisará haber superado todas las materias cursadas o tener evaluación negativa, como máximo, en dos materias. Para obtener el título será necesaria la evaluación positiva en todas las materias de los dos cursos de Bachillerato. No obstante, en el nuevo texto de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, se contempla la posibilidad de que, excepcionalmente, el equipo docente pueda decidir la titulación de un alumno o alumna que haya superado todas las materias salvo una, siempre que se den las condiciones descritas, posteriormente, en este decreto.

El decreto se estructura en cinco capítulos, que contienen cuarenta artículos, cinco disposiciones adicionales, tres transitorias, una derogatoria y tres disposiciones finales. El primero contiene las disposiciones generales. El currículo se desarrolla en el segundo, que incluye la definición, estructura y

organización del Bachillerato, cambios de modalidad y competencias, junto al horario escolar, la tutoría y orientación, además de la autonomía de los centros. A continuación, el tercer capítulo desarrolla la evaluación, promoción, titulación, también desde otras enseñanzas, el derecho a la evaluación objetiva, el cambio de modalidad y la información del proceso educativo, así como los diferentes informes y documentos de evaluación y su tratamiento. Las medidas de inclusión educativa y flexibilización se encuentran en el capítulo cuarto y en el quinto se incorporan medidas de apoyo al currículo. Finalmente, se añaden seis anexos: el anexo I, referido a las competencias clave en el Bachillerato; el anexo II, que define el currículo de las materias de esta etapa educativa; el anexo III, relativo a las Situaciones de aprendizaje; el anexo IV, sobre los horarios; el anexo V, que establece la continuidad entre materias de Bachillerato; por último, se encuentra el anexo VI, que estructura los bloques del Bachillerato cursado en tres años académicos.

El presente decreto se adecúa a los principios de buena regulación previstos en el artículo 129 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas. En lo que se refiere a los principios de necesidad y eficacia, se trata de una norma necesaria para la regulación de las enseñanzas de Bachillerato, conforme a la nueva redacción de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. De acuerdo con el principio de proporcionalidad contiene la regulación imprescindible de la estructura de estas enseñanzas, al no existir ninguna alternativa regulatoria menos restrictiva de derechos. Conforme a los principios de seguridad jurídica y eficiencia, resulta coherente con el ordenamiento jurídico y permite una gestión más eficiente de los recursos públicos. Cumple también con el principio de transparencia, ya que identifica claramente su propósito y, durante el procedimiento de elaboración de la norma, se ha permitido la participación activa de los potenciales destinatarios, a través del trámite de audiencia e información pública.

En el procedimiento de elaboración del decreto han intervenido el Consejo Escolar de Castilla-La Mancha, mediante la emisión del preceptivo dictamen y la Mesa Sectorial de Personal Docente no Universitario.

En su virtud, a propuesta de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Castilla-La Mancha, previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 12 de julio de 2022,

Objeto y ámbito de aplicación.

1. Este decreto tiene como objeto establecer y ordenar el currículo de la etapa de Bachillerato, de acuerdo con lo establecido en el artículo 6.5 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y el artículo 18.3 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

2. Será de aplicación en todos los centros docentes que impartan estas enseñanzas en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

Definiciones.

a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar, con garantías de éxito, en su itinerario formativo, afrontando los principales retos y desafíos tanto globales como locales. Estas competencias adaptan al sistema educativo español las establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades y en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia. Las competencias específicas 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.

- d) 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.
- e) 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 específicas.
- f) Situaciones de aprendizaje: situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas tanto a las competencias clave como a las específicas, que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

Artículo 3. La etapa de Bachillerato en el marco del sistema educativo.

1. La educación secundaria se divide en Educación Secundaria Obligatoria y educación secundaria postobligatoria.
2. El Bachillerato es una de las enseñanzas que conforman la educación secundaria postobligatoria, junto con la Formación Profesional de Grado Medio, las Enseñanzas Artísticas Profesionales, tanto de Música y de Danza, como de Artes Plásticas y Diseño, de grado medio, además de las Enseñanzas Deportivas del mismo grado.
3. Sin perjuicio de lo previsto en el artículo 16, la etapa comprende dos cursos y se desarrolla en modalidades diferentes que, en todos los casos, conducen a un mismo título. Se organiza, de modo flexible, en materias comunes, materias de modalidad y materias optativas, a fin de que pueda ofrecer una preparación especializada al alumnado, acorde con sus perspectivas e intereses de formación o permita su incorporación a la vida activa, una vez finalizada esta etapa.

Artículo 4. Fines.

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Asimismo, esta etapa deberá permitir la adquisición y el logro de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional, además de capacitar para el acceso a la educación superior.

Artículo 5. Principios generales.

1. Podrán acceder a los estudios de Bachillerato quienes estén en posesión del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria, además de cualquiera de los títulos de Técnico o Técnico Superior de Formación Profesional, de Artes Plásticas y Diseño, de Técnico Deportivo o Técnico Deportivo Superior.
2. El Bachillerato se ofertará en los regímenes ordinario, nocturno y a distancia.
3. Los alumnos y alumnas podrán permanecer cursando Bachillerato, en régimen ordinario, durante cuatro años, consecutivos o no.
4. La consejería competente en materia de educación promoverá un incremento progresivo de la oferta de plazas públicas en Bachillerato, en sus distintas modalidades y vías.

Principios pedagógicos.

1. Las actividades educativas en el Bachillerato favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismos, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados. Asimismo, se prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado, incorporando la perspectiva de género.

2. Se promoverán las medidas necesarias para que, en las distintas materias, se desarrollen actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, junto con la capacidad de expresarse correctamente en público, a través del correspondiente plan de fomento de la lectura del centro educativo.

3. Las modalidades se organizarán de modo flexible y, en su caso, en distintas vías dentro de cada modalidad, a fin de que se pueda ofrecer una preparación especializada al alumnado, acorde con sus perspectivas e intereses de formación o permita su incorporación a la vida activa, una vez finalizada esta etapa.

4. En la organización de los estudios de Bachillerato se prestará especial atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. A estos efectos, se establecerán las alternativas organizativas y metodológicas, junto con las medidas de atención a la diversidad precisas, para facilitar el acceso al currículo de este alumnado, su movilidad, su comunicación o la atención a cualquier otra necesidad que pudiera detectarse.

5. Durante el aprendizaje de la materia de Lengua Extranjera se priorizará el uso de la misma en el aula y se atenderá específicamente al desarrollo de la comprensión, expresión e interacción oral, utilizando la lengua castellana solo como apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Artículo 7. Objetivos.

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

- a) Ejercer la ciudadanía democrática desde una perspectiva global y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española y por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma, desarrollar su espíritu crítico, además de prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en cualquier momento y lugar, particularmente en Castilla-La Mancha, impulsando la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, además de por cualquier otra condición o circunstancia, tanto personal como social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar la lengua castellana tanto en su expresión oral como escrita.
- f) Expresarse, con fluidez y corrección, en una o más lenguas extranjeras, aproximándose, al menos en una de ellas, a un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas, como mínimo.
- g) Utilizar, con solvencia y responsabilidad, las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, respetando y valorando específicamente, los aspectos básicos de la cultura y la historia, con especial atención a los de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales, además de dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar, de forma crítica, la contribución de la ciencia y la tecnología al cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellano-

manchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.

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

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

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

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

Capítulo II Currículo.

Artículo 8. Definición.

1. El currículo es el conjunto de objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada una de las enseñanzas previstas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. El currículo de Bachillerato también está configurado, según se establece en el artículo 18 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el conjunto de objetivos, competencias, contenidos enunciados en forma de saberes básicos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación.

2. El currículo está orientado a facilitar el desarrollo educativo de los alumnos y las alumnas, garantizando su formación integral, contribuyendo al pleno desarrollo de su personalidad, preparándolos para el ejercicio pleno de sus derechos y de una ciudadanía activa, además de democrática, en la sociedad actual. En ningún caso podrá suponer una barrera que genere abandono escolar o impida el acceso y disfrute del derecho a la educación.

3. Este decreto establece para la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha el currículo desarrollado a partir de las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria a los que se refiere el artículo 6.3 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. Su desarrollo incluye el 40 por ciento de los horarios escolares atribuidos a esta administración educativa.

4. Los centros docentes, en el uso de su autonomía, desarrollarán y completarán, en su caso, el currículo de Bachillerato establecido en este decreto, cuya concreción formará parte de su proyecto educativo. Asimismo, para llevarlo a cabo, impulsarán y desarrollarán los principios, objetivos y metodología propios de un aprendizaje competencial, orientado al ejercicio de una ciudadanía activa.

Competencias clave en el Bachillerato

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria. Las competencias clave que se recogen en dicho Perfil de salida son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. – Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.

- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

Estas competencias clave son la adaptación al sistema educativo español de las establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias a los retos y desafíos del siglo XXI, así como al contexto de la educación formal y, más concretamente, a los principios y fines del sistema educativo establecidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Si bien la Recomendación se refiere al aprendizaje permanente, que debe producirse a lo largo de toda la vida, el Perfil de salida remite al momento preciso del final de la enseñanza básica. Del mismo modo, y dado que las competencias clave se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva a lo largo de toda la vida, resulta necesario adecuar las mismas a ese otro momento del desarrollo personal, social y formativo del alumnado que supone el final del Bachillerato. Consecuentemente, en el presente anexo, se definen para cada una de las competencias clave un conjunto de descriptores operativos, que dan continuidad, profundizan y amplían los niveles de desempeño previstos al final de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa postobligatoria.

De la misma manera, en el diseño de las enseñanzas mínimas de las materias de Bachillerato, se mantiene y adapta a las especificidades de la etapa la necesaria vinculación entre dichas competencias clave y los principales retos y desafíos globales del siglo XXI a los que el alumnado va a verse confrontado. Esta vinculación seguirá dando sentido a los aprendizajes y proporcionará el punto de partida para favorecer situaciones de aprendizaje relevantes y significativas, tanto para el alumnado como para el personal docente.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos del Bachillerato está vinculada a la adquisición y desarrollo de dichas competencias clave. Por este motivo, los descriptores operativos de cada una de las competencias clave constituyen el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de las diferentes materias. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave esperadas en Bachillerato y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato.

A continuación, se definen cada una de las competencias clave y se enuncian los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado al término del Bachillerato. Para favorecer y explicitar la continuidad, la coherencia y la cohesión entre etapas, se incluyen también los descriptores operativos previstos para la enseñanza básica.

Es importante señalar que la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

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

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

Descriptores operativos.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	CCL1. 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.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	CCL2. 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 construir conocimiento.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	CCL3. 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.
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.	CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto 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.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y
--	---

discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	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.
---	---

Competencia plurilingüe (CP).

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

Descriptores operativos.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	CP1. 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.
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.	CP2. 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.
CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.	CP3. 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.

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

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

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

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

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

Descriptores operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	STEM1. 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.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de la ciencia.	STEM2. 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, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	STEM3. 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.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, 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.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los	STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio
--	--

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.	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.
---	---

Competencia digital (CD).

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

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

Descriptores operativos.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	CD1. 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.
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	CD2. 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.
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	CD3. 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.
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

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

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

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

Descriptores operativos.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.	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.
CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.	CPSAA2. 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.
CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	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.
CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

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

Competencia ciudadana (CC).

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

Descriptores operativos.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.	CC1. 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.
CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución Española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	CC2. 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 principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	CC3. 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.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de	CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando

forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.	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.
---	--

Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptores operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.	CE1. 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.
CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.	CE2. 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 necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.
CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	CE3. 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.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica

también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptores operativos.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	CCEC1. 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.
CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	CCEC2. 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.

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

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	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, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición. 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.
--	--

7.-DIBUJO TÉCNICO-I (1º DE BACHILLERATO). LOMLOE

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto, cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva, como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa. Con idea de 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 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, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Permite abordar también, de forma transversal e integrada durante los dos años de Bachillerato, valores relacionados con los retos del siglo XXI, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Para contribuir a lo citado anteriormente, 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; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos, siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales como la tiza, escuadra, cartabón, compás, entre otros, por los generados con estas aplicaciones. Todo ello permite incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no sería posible practicar con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano; en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los criterios de evaluación conforman el elemento curricular que servirá para evaluar 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. De ahí la importancia de reflejar en el currículo de 1.º de Bachillerato todos los saberes de la materia a un nivel de iniciación o de introducción, para luego aumentar la complejidad de estos en segundo curso.

Los **saberes básicos** se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados 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. A pesar de que esto último queda indicado en el bloque de fundamentos geométricos, no olvidemos la transversalidad de dichos fundamentos en el resto del currículo, es decir, cuando señalamos, por ejemplo, plantear la presencia de la geometría en obras de ingeniería, no debemos centrarnos solamente en la primera competencia específica; lo recomendable será insistir en dicha presencia en el momento de abordar los saberes correspondientes a la geometría proyectiva y su uso en la representación de formas tridimensionales, con el fin de abordar proyectos de 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. Señalemos también la reversibilidad de los sistemas de representación y de cómo se usarán de manera transversal, es decir, de cómo los sistemas perspectivas aportan información en la resolución de problemas en el sistema diédrico y de cómo este es fuente de datos para el dibujo de formas tridimensionales en perspectiva, o de cómo se usarán los conceptos de homología y afinidad en la resolución de problemas de abatimientos y secciones en sistema diédrico o en la representación de superficies en los sistemas perspectivas.

En el bloque .Normalización y documentación gráfica de proyectos, se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y las 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. Es importante señalar, sin embargo, que su desarrollo debe realizarse de forma transversal con la movilización de todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

El alcance formativo de esta materia por tanto 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 a 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.

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, contribuir 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, 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 ingeniería a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

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, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

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

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

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

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos, mediante el uso de programas específicos CAD, de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar 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, CE3, CCEC3.2.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

1.2. Competencia específica 2

2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.
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 enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Competencia específica 3

3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.
3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos 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 puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos 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.
3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.

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

Saberes básicos

A. Fundamentos geométricos

DIBT.1.A.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Referencias en la arquitectura andaluza del renacimiento y el barroco y en las artes aplicadas en la cultura árabe-andaluza. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.

DIBT.1.A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

DIBT.1.A.4. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas.

DIBT.1.A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción.

DIBT.1.A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes.

DIBT.1.A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Aplicaciones al diseño industrial y gráfico. Curvas técnicas derivadas.

DIBT.1.A.8. Curvas cónicas. Obtención, definición y trazados básicos.

DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva

DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación.

DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.

DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.

DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.

DIBT.1.B.5. 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

DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.

DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.

DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.

DIBT.1.B.5. 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.

Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

DIBT.1.B.6. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

DIBT.1.B.7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

DIBT.1.C.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos.

DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD

DIBT.1.D.1. Aplicaciones vectoriales 2D-3D.

DIBT.1.D.2. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

DIBT.1.D.3. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

DIBT.1.D.4. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS.
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.	1.1	DIBT.1.A.A DIBT.1.A.2
2. Utiliza razonamientos inductivos deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico matemáticos, aplicando fundamentos	2.1 2.2	DIBT.1.A.3,A.4,A6,A9. DIBT1.A.5,A.9

de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.3	DIBT1. A.7,A.8,A.9.
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.	3.1	DIBT1. B.1,B.2,B.3.B.4
	3.2	DIBT1. B.1, DIBT1.B.5
	3.3	DIBT1. B1, B.6
	3.4	DIBT1.B.1, B.7.
	3.5	DIBT1. A.9, B.2,B.3,B.4 DIBT1. B.5,B.6,B.7, DIBT1. C.4
	3.6	DIBT1. B.1, B.2,B.3
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1.	DIBT1. C.1, C.2, C.3. C.4
	4.2.	DIBT1. C.3,C.4
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 virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1.	DIBT1.D.1 , D.2
	5.2	DIBT1. D.3,D.4

UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN.

Los contenidos se encuentran organizados en saberes básicos, que a su vez se estructuran en bloques, y que comprenden los conocimientos, destrezas y actitudes dentro del currículo oficial, siendo nuestra tarea seleccionar, organizar y secuenciar dichos saberes básicos a través de UUDD. Los saberes básicos actúan como nexo de unión entre las competencias específicas, que a su vez están vinculadas en el currículo con los descriptores operativos del perfil de salida, por tanto, es preciso que cada departamento didáctico los distribuya y asocie a estas competencias específicas.

		1ª eval		2ª eval		3ª eval	
DIBUJO TÉCNICO. I. Relación de las unidades didácticas con los criterios de evaluación		UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
Criterios de evaluación	% Crit						
1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura, así como en las artes, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	4.7 %						
1.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.	4.7 %	11.1 %					
1.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	4.7 %		11.1 %				
2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	4.7%			11.1 %			
3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicas en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.	4.7%				20.5 %		
3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	4.7%					15%	
3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.	4.7%						
3.4 Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies, y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.	4.7%						
3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso, la claridad, la precisión, el proceso de resolución y construcción gráfica.	4.7%				13%		13%
3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.	4.7%						
4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis,	4.7 %						5,2%

escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.								
4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	4.7 %							
5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	4.7 %							
5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebríacas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	4.7%		5%			2,5 %		
TOTALES	100%	5%	22,5 %	7,5 %	25%	20%	15%	
		33,3%		33,5%		33,2%		

UNIDADES DIDÁCTICAS	SABERES.	EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTOS.
U.D. 1. TRAZADOS GEOMÉTRICOS: Paralelismo, perpendicularidad, operaciones, arco capaz. Relaciones geométricas: proporcionalidad, semejanza, igualdad, equivalencia.	A1,A2,A3,A4, A9	1ªEVALUACIÓN	1.1, 2.1, 3.5	16.6%	Ejercicios prácticos. Examen práctico. Trabajo en clase/casa Participación Exactitud.limpieza

Situaciones de Aprendizaje: Fotografiar elementos geométricos de nuestro alrededor creando efectos de paralelismo y perpendicularidad. Edición fotográfica a través de la utilización de programas de Edición de Imagen como Photoshop.					
U.D. 2. FORMAS POLIGONALES: Triángulos, rectas y puntos notables de un triángulo. Cuadriláteros, polígonos regulares. Situaciones de aprendizaje. Crear esculturas sólidas con polígonos regulares, utilizando materiales como listones de madera: Estrellas de navidad 3D.	A5,A6,A9	1ªEVALUACIÓN	2.2, 3.5	16.6%	Ejercicios Prácticos. Examen práctico. Trabajo en clase/casa Participación. Grupo Exactitud, limpieza.
U.D. 3. TANGENCIAS. Tangencias básicas. Curvas técnicas, óvalo, ovoide, espirales, y volutas. Trazado como aplicación de tangencias. Situaciones de Aprendizaje: Diseño de textiles con formas geométricas (buscar referencias en la obra de Sonia Delaunay). Realizar dibujos sobre textiles (camisetas) con sus diseños.	A7,A8,A9	1ªEVALUACIÓN	2.3, 3.5	16.6%	Ejercicios prácticos. Examen práctico. Trabajo en clase. Participación. Grupo Precisión, limpieza
U.D. 4. SISTEMA DIÉDRICO: Fundamentos del sistema diédrico, punto, recta, plano. Determinación del plano. Pertenencia. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad, distancias. Situaciones de aprendizaje: Realizar el plano del centro, buscar la ubicación de espacios de aprendizaje, análisis y funciones del aula del futuro.	B1,B2,B3	2ªEVALUACIÓN	3.1, 3.5	16.6%	Ejercicios Prácticos. Examen práctico Trabajo en clase. Participación. Exposición Evolución, análisis. Limpieza.

U.D. 5. SISTEMA AXONOMÉTRICO. Escala Isométrica, Situaciones de aprendizaje: Diseño (Bocetos) elementos que podemos utilizar en el aula del Futuro, como reciclar tubos, pales, botellas de plastico, etc. Darles una utilidad funcional.	B5	3ªEVALUACIÓN	3.2, 3.5, 4.1, 4.2	16.6%	Ejercicios prácticos. Examen Práctico. Trabajo en clase./casa. Participación. Grupo. Observacion. Visión espacial
U.D. 6. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA. Fundamentos del sistema. Coeficiente de reducción. Situación de aprendizaje: Diseño (bocetos, croquis, de elementos que podemos utilizar en el aula del futuro, los alumnos de bachillerato dibujar las ideas, podrán pasar los dibujos a otros cursos y explicarles como realizar esos elementos con utilidad funcional, para que entiendan como sería el trabajo de ingenieros, arquitectos, etc, donde ellos diseñan para que la creación la realicen otros sectores.	B5	3ªEVALUACIÓN	3.2, 3.5, 4.1, 4.2	16.6%	Ejercicios Prácticos. Examen Práctico. Visión espacial. Limpieza, Participación.

Situaciones de Aprendizaje.

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave, que se describen en el anexo I de este decreto y se concretan en las competencias específicas de cada materia, se verán favorecidos por metodologías que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y alumnas y aumentándolos, les permitan construir el conocimiento con autonomía, iniciativa y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Deben desarrollarse en diferentes ámbitos: personal, familiar, educativo o social. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes y los prepare para su futuro personal, académico y profesional. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos de la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado y que favorezcan su autonomía.

El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales de manera autónoma y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. 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. Las situaciones de aprendizaje 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.

8.-DIBUJO TÉCNICO-II (2º DE BACHILLERATO). LOMCE

UNIDADES DIDÁCTICAS.

BLOQUE 1. Fundamentos geométricos.

Situación aprendizaje 2. Curvas Cónicas.

Título	Curvas cónicas		
Etap	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Conocer la forma en que se generan las distintas curvas cónicas. Conocer los conceptos de foco, directriz y excentricidad en cada una de las curvas cónicas. Saber construir mediante puntos las distintas curvas cónicas. Saber trazar rectas tangentes a las cónicas desde un punto de la curva, un punto exterior o paralelas a una dirección. Saber determinar los puntos de intersección de las curvas cónicas con una recta.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano	Temporalización	6 sesiones

	una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.		
--	---	--	--

Situación aprendizaje 3. Transformaciones geométricas.

Título	Transformaciones geométricas		
Etapas	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Identificar y diferenciar transformaciones geométricas y proyectivas, homografía y correlación. Conocer la homología, saber construir figuras homólogas y cónicas homológicas de la circunferencia. Reconocer aplicaciones de la homología en los sistemas de representación. Conocer la afinidad, saber construir figuras afines y elipses afines de una circunferencia. Reconocer aplicaciones de la afinidad en los sistemas de representación.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y	Temporalización	6 sesiones (situación de aprendizaje 1.3) 6 sesiones (Cierre trimestral)

	aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.		
--	---	--	--

BLOQUE 2. Geometría descriptiva.

Situación de aprendizaje. Sistema Diédrico I. Método.

Título	Sistema diédrico (I): métodos		
Etapas	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Representar puntos, rectas y planos en sistema diédrico y marcar partes vistas y ocultas. Determinar intersecciones entre rectas, entre planos y entre rectas y planos. Establecer relaciones de paralelismo y perpendicularidad entre rectas, entre planos y entre rectas y planos. Determinar distancias entre puntos, rectas y planos. Realizar abatimientos de un punto, de una recta o de una figura, situados en un plano. Realizar cambios de plano vertical u horizontal de un punto, de una recta o de un plano. Realizar giros de un punto, de una recta o de un plano alrededor de un eje vertical o de punta.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo	Temporalización	10 sesiones

	momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado. Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.		
--	--	--	--

Situación de aprendizaje. Sistema Diédrico II. Cuerpos geométricos.

Título	Sistema diédrico (II): cuerpos geométricos		
Etap	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Saber representar la pirámide, la sección con un plano, la intersección con una recta y su desarrollo. Conocer la representación del prisma, la sección con un plano, la intersección con una recta y su desarrollo. Dibujar las proyecciones de los poliedros regulares apoyados por una cara, una arista o un vértice. Saber representar el cono, la sección con un plano, la intersección con una recta y su desarrollo. Conocer la representación del cilindro, la sección con un plano, la intersección con una recta y su desarrollo. Conocer la representación de la esfera y la sección con un plano proyectante.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera	Temporalización	10 sesiones

	parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.		
--	---	--	--

Situación de aprendizaje 3. Sistema Axonométrico ortogonal.

Título	Sistema axonométrico ortogonal		
Etapas	Bachillerato	Curso	2º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Conocer las distintas clases de sistemas axonométricos y representar puntos, rectas y planos en distintas posiciones. Determinar intersecciones entre rectas y planos. Representar figuras planas y circunferencias situadas en los planos axonométricos o paralelos. Representar pirámides, prismas y otros sólidos, así como la sección con un plano.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo	Temporalización	8 sesiones

momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado *Nos proyectamos*, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.

BLOQUE 2: Geometría descriptiva. Situación de aprendizaje 4. Sistema Axonométrico Oblicuo.

Título	Sistema axonométrico oblicuo		
Etapas	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Conocer los distintos tipos de perspectiva caballera y representar puntos, rectas y planos en distintas posiciones. Determinar intersecciones entre rectas y planos. Representar figuras planas y circunferencias situadas en los planos axonométricos o en planos paralelos. Representar pirámides, prismas, conos, cilindros y otros sólidos, así como secciones con planos.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

Situación de aprendizaje 5.

Título	Sistema de planos acotados
---------------	----------------------------

Etapas	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Conocer distintas posiciones del punto, la recta y el plano en sistema acotado. Saber graduar una recta y representar rectas situadas en planos. Determinar intersecciones entre planos de igual o distinta pendiente, de trazas paralelas y de plano con recta. Resolver cubiertas con faldones de igual o distinta pendiente. Trazar senderos y perfiles longitudinales en terrenos.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

Situación de aprendizaje 6. Sistema cónico.

Título	Sistema cónico		
Etapas	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Conocer los elementos del sistema cónico. Representar puntos, rectas y planos en distintas posiciones en sistema cónico.		

	Resolver intersecciones de planos y de recta y plano. Conocer condiciones de paralelismo en sistema cónico. Conocer qué son los puntos métricos, para qué sirven y cómo se determinan. Saber determinar los datos en una perspectiva cónica para evitar deformaciones. Conocer diversos métodos de construcción de perspectivas cónicas.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i>, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	10 sesiones (situación de aprendizaje 2.6) 6 sesiones (Cierre trimestral)

12.
elementos curriculares

Conexión con los

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

- 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 medioambiente.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

BLOQUE 3: Normalización y Proyectos. Situación de aprendizaje. Proyectos.

Título	Normalización, croquización y escalas		
Etap	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Conocer la clasificación y normalización española. Trabajar con formatos, rotulación, líneas y escalas normalizadas. Trabajar con croquis, conociendo sus características y el proceso a seguir en su elaboración.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

Título	Proyectos		
Etapas	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Conocer los elementos que componen un proyecto y los distintos tipos de proyectos. Conocer las distintas fases de un proyecto para su planificación. Entender la representación de la programación de tareas mediante diagramas de Gantt. Conocer los bocetos, croquis, esquemas, diagramas y tipos de planos para el desarrollo de proyectos. Determinar la presentación de un proyecto estableciendo su estructura y su exposición en público.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones (situación de aprendizaje 3.3) 6 sesiones (Cierre trimestral)
Título	Cortes, secciones y roturas		
Etapas	Bachillerato	Curso	2.º
Área	Dibujo Técnico		
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		

Descripción de los aprendizajes	Identificar las distintas vistas de un objeto. Conocer los cortes a realizar en un objeto, y los diversos tipos de cortes. Conocer las secciones a realizar en un objeto, y los diversos tipos de secciones. Conocer las intersecciones reales y ficticias y la realización de roturas en una pieza.	
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional en el manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como en el uso de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología, la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista, que promueva la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Las actividades adquieren un grado de dificultad y profundización progresivo, comenzando por las más sencillas e importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas y luego más complejos.	
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i>, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
Competencia específica 4 Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos ▪ Diseño, ecología y sostenibilidad. ▪ Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. ▪ Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.	A partir de unos datos establecidos para la realización de un proyecto, definir el tipo de proyecto a realizar, así como la planificación del mismo.	Pág. 263, act. 1 (EC)
			Realizar la programación de tareas de un pequeño proyecto mediante un diagrama Gantt.	Pág. 277, act. 1 (EC)
			Realizar bocetos y croquis de piezas y objetos distinguiendo la diferencia entre ambos.	Pág. 277, acts. 2 (EC) y 3 (EC)
			Llevar a cabo la presentación en público de un pequeño proyecto utilizando herramientas propias para su realización.	Pág. 277, act. 4 (EC)
Competencia específica 5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o	5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las	D. Sistemas CAD ▪ Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	Pág. 275, acts. 1 y 2 Pág. 279, acts. 1, 2, 3 y 4

grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en 2D y 3D. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.	posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.			
--	--	--	--	--

DEPARTAMENTO DE DIBUJO		1ª eval	2ª eval	CURSO 2021-22	3ª eval		
DIBUJO TÉCNICO. I. Relación de las unidades didácticas con los criterios de evaluación		UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
	% Crit						
1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura, así como en las artes, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	4.7%						
1.3. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.	4.7%	11.1%					

1.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	4.7%		11,1%					
2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	4.7%			11.1 %				
3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicas en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.	4.7%				20.5%			
3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	4.7%					15%		
3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.	4.7%							
3.4 Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies, y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.	4.7%							
3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso, la claridad, la precisión, el	4.7%				13%		13%	

proceso de resolución y construcción gráfica.								
3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.	4.7%							
4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintáxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	4.7%						5,2%	
4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	4.7%							
5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	4.7%							
5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebríacas entre primitivas para la presentación e proyectos en grupo.	4.7%		5%			2,5%		

TOTALES	100%	5%	22,5%	7,5%	25%	20%	15%
		33,3%	33,5%		33,2%		

Conceptos clave	• Interactivos: – Resumen • Documentos descargables: – Prueba de evaluación y escala de calificación – Resumen. Proyectos - Resumen. Conceptos clave
Actividades finales	• Interactivos: – Rúbrica Mis competencias (alumno) – Autoevaluación • Documentos descargables: – Rúbrica Mis competencias (profesor) - Solucionario de <i>Actividades finales</i>
Nos proyectamos	• Interactivos: – Vídeo. <i>Revit. Introducción a Revit y BIM</i> – Vídeo. <i>Autodesk Revit. Instalación e interfaz</i>
Proyectamos la realidad (Cierre trimestral 3)	• Documentos descargables: – Solucionario de <i>Universidad a la vista</i>





CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES. 2ºBACHILLERATO.

INTRODUCCIÓN.

La materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pretende facilitar la adquisición de las competencias a través del desarrollo de proyectos que, partiendo del análisis objetivo y crítico de diferentes producciones audiovisuales, tales como fotografías, proyectos publicitarios, cortos, películas y obras de arte (videoarte, arte digital, etc.), permita que los alumnos y alumnas puedan crear y expresarse a través de producciones propias, realizadas de forma individual o colaborativa.

La evolución constante de la imagen y el audiovisual, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, de las redes sociales y de los diferentes productos audiovisuales, conlleva la creación de nuevas y diferentes estructuras de mensaje de carácter global que incluyan una diversidad de elementos. Por lo tanto, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a analizar y a elaborar productos audiovisuales a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del audiovisual, dotando al alumnado de los conocimientos necesarios sobre derechos de autor y *copyright*, tanto en el uso de imágenes y audios como en el contenido que vayan a generar.

La finalidad educativa de la materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real, y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos. En concreto, esta materia pretende favorecer la adquisición de criterio estético, sensibilidad artística y capacidad comunicativa y expresiva de los alumnos y alumnas, quienes deben ser capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de distintos medios para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta, además, la no discriminación de las personas, la inclusión y la accesibilidad de los documentos y proyectos elaborados.

La creación de entornos creativos favorables al desarrollo de proyectos artísticos, fomenta la igualdad efectiva entre todas las personas, eliminando cualquier tipo de condicionante social o personal. Estos entornos favorables a las iniciativas artísticas deben ser flexibles en el cómo, pero muy exigentes en el qué y el cuándo, favoreciendo la autodisciplina y la implicación en las tareas desarrolladas, además de la capacidad de trabajo en grupo. La dimensión social de los proyectos artísticos y el alcance, potencialmente, global exige la adquisición de competencias lingüísticas y digitales. Asimismo, el impacto social solo podrá determinarse y evaluarse desde un conocimiento crítico de la realidad del mundo actual, y un compromiso con la sostenibilidad medioambiental. Finalmente, la creación de contenidos artísticos y audiovisuales son el contexto idóneo para el desarrollo práctico de la creatividad y el sentido del emprendimiento.

El currículo de esta materia se diseña tomando como referentes los descriptores operativos de la etapa educativa de Bachillerato, que concretan el desarrollo competencial esperado al término de la enseñanza no obligatoria. Se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está

organizado en torno a la adquisición de las siete competencias específicas definidas para ella. Esta adquisición, junto con el aprendizaje de los saberes básicos, contribuye al desarrollo de las ocho competencias clave, que constituyen el eje vertebrador del currículo.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico con una futura proyección profesional.

En esta materia se tratará la creatividad, el proceso creativo y aquellos factores que la potencian, especialmente la capacidad artística. Esta capacidad necesita de un entorno favorable para su pleno desarrollo. La graduación de los saberes obedece a criterios pragmáticos: el nivel de desempeño de cada competencia específica va siendo mayor y, por tanto, involucrando saberes anteriores. Los criterios de evaluación responden a la necesidad de valorar desempeños que, de forma secuencial, van adquiriendo mayor complejidad. Una vez que un desempeño ha sido alcanzado satisfactoriamente, actúa como elemento conformante de otro más complejo, así, la adecuada revisión y análisis de diferentes tipos de audiovisuales facilitará la creación de entornos de trabajo creativos y que fomenten la igualdad, el respeto y la aceptación del otro y de uno mismo.

Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pondrá en práctica el saber ver y el saber hacer, centrado fundamentalmente en el desempeño. Los saberes están ligados a la organización y gestión de imágenes y audiovisuales y al desarrollo de la creatividad. El alumnado tendrá el doble rol de artista creador y gestor de proyectos, poseyendo nociones básicas de los saberes relacionados con estas habilidades, pero, sobre todo, debe ponerlos en práctica.

Por resultado entendemos la creación artística acabada, no el impacto que suponga en la sociedad. Ese debe ser otro elemento fundamental de la materia, desarrollar proyectos que puedan desencadenar un cambio o transformación de la realidad. Para ello, debe observarse el entorno como fuente de inspiración y aprovechamiento.

En consecuencia, los saberes básicos de esta materia, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan en cuatro bloques: el primero, denominado «Cultura audiovisual», recoge los saberes relacionados con el impacto actual y la gestión de los proyectos y creaciones artísticas y audiovisuales, así como sus diversos formatos y posibilidades expresivas, teniendo en cuenta las intencionalidades comunicativas de las diferentes propuestas; el segundo, «Preproducción», comprende desde el proceso creativo y las fases de producción de un audiovisual al conocimiento de los elementos formales y expresivos esenciales un proyecto fotográfico o audiovisual, lo que permitirá aprender técnicas y procedimientos que preparen para la creación y realización de diferentes proyectos; el tercer bloque, «Producción» incluye los aspectos necesarios para la creación y realización de un proyecto fotográfico, uno audiovisual o uno sonoro. Fomentando una postura creativa, abierta y favorable, con actitud de perseverancia, curiosidad, interés y respeto en la creación y análisis de proyectos individuales o colectivos.; y por último, el bloque «Montaje y postproducción» incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción fotográfica, audiovisual o sonora,

así como las técnicas necesarias para realizar un montaje, el proceso para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones.

Con ellos, se debe orientar al alumnado hacia la adquisición de habilidades complejas que serán esenciales en su adaptación posterior a un entorno en continuo cambio.

Competencias específicas.

1. Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.

Para poder entender formalmente el legado del patrimonio audiovisual desde la invención del cinematógrafo, en 1895, resulta indispensable el conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, que fue su precedente, décadas antes, al que está íntimamente ligado. Más allá de los aspectos técnicos, la composición fotográfica es la base de la cinematográfica, que simplemente le aporta movimiento y tiempo. Así pues, desde el conocimiento de la historia y la técnica de la fotografía y del audiovisual, el alumnado podrá comprender y asimilar mejor ambas, desde un enfoque globalizador, basado en el análisis de su evolución, que le permitirá descubrir la amplia tipología de narraciones audiovisuales, sin limitarse únicamente a las formas más populares que adopta en la actualidad. Para ello, es fundamental la contextualización de las producciones audiovisuales, que redundará, a su vez, en un conocimiento mejor y más tolerante de las sociedades que les dan origen.

El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio audiovisual global, como una riqueza cultural esencial. Para ello, deberá comenzar por el que le sea más cercano y útil para construir su identidad, enriqueciéndola paulatinamente con las aportaciones del patrimonio universal al conocer narrativas audiovisuales distintas de las que informan, de manera predominante, su imaginario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.

Las creaciones artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas son más amplias que nunca, resultando las terceras omnipresentes en nuestra sociedad (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales y formatos televisivos). Apreciarlas en toda su variedad y complejidad es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del 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 visión del mundo empática y despojada de prejuicios.

Cuanto mayor sea el conocimiento de las artes visuales y del universo audiovisual por parte del alumnado, más sencillo resultará la comprensión de su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea, para lo cual, es indispensable que se pongan a su alcance las correspondientes obras del pasado, comprendiendo que son la base sobre la que se construye la situación actual. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y a sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

3. Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades de organización y gestión de una producción audiovisual.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la narración audiovisual que caracteriza a nuestra época, es muy importante que el alumnado aprenda a identificar las diferentes oportunidades que cada una de ellas le puede ofrecer en su desarrollo futuro. Entre el videoarte propio de un museo de arte contemporáneo, el canal de un *youtuber*, los formatos televisivos, o la producción industrial de un largometraje de ficción, las enormes diferencias existentes implican, sobre todo, a los medios de producción, los canales de difusión y el público receptor. Todas estas posibilidades se sirven, de maneras muy diferentes, de los elementos que dan forma al lenguaje audiovisual.

Por ello, resulta esencial que el alumnado sepa diseñar y planificar sus producciones audiovisuales, de manera rigurosa, desde la misma idea plasmada en un papel, teniendo en cuenta las aproximaciones diferentes que requiere cada una de sus tipologías, adaptando siempre los medios y los lenguajes empleados al público ideal al que se destinan, pues el éxito se encuentra en la capacidad de crear una carrera sólida y valiosa en el ámbito que se plantee.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

4. Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando en ellos las cualidades plásticas, estéticas y semánticas, además de empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa, que combine comprensión y emoción.

En la creación de imágenes fotográficas fijas y narraciones audiovisuales, las técnicas y lenguajes empleados son muy variados: desde la fotografía estenopeica hasta los videojuegos en 3D o la realidad virtual, el arco expresivo es amplísimo, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano, que puede saltar de un formato a otro continuamente, como sucede también en el arte digital. Es importante que el alumnado asimile la riqueza de esta pluralidad, para lo que deberá entender las múltiples aproximaciones posibles aproximaciones, para lo que

resulta fundamental el conocimiento de sus modos de producción, así como los múltiples formatos a los que da lugar el contexto contemporáneo.

Es importante, por tanto, que el alumnado pueda identificar y diferenciar los lenguajes, y los medios de producción y manipulación de imágenes (el concepto de postproducción es clave en este sentido) junto con la diversidad de resultados que provocan. De esta manera, llegará a valorar los aspectos puramente artesanales de su realización además de los formales de su uso, alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.

5. Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica especialmente la capacidad de introspección y de proyección hacia el exterior de los propios pensamientos y sentimientos, dándoles una forma original y personal, que resulte atractiva para los demás. También requiere de habilidades tecnológicas notables, y, en el caso de trabajos colectivos, la aptitud de gestión de grupos humanos. En consecuencia, la facultad de comprender el entorno, desarrollando además una actitud empática, ineludible para el alumnado a la hora de intentar crear un trabajo audiovisual que “hable” a sus contemporáneos.

Finalmente, en la búsqueda de una expresión efectiva en el medio audiovisual, la emoción, sentimiento que siempre supone, de una u otra manera, al “otro”, necesariamente ha de intervenir en el proceso, desde su inicio, ya que la creación de la obra precisa que el propio alumnado se implique íntegramente en ella para lograr provocar una reacción del público o del destinatario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

6. Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.

Una de las características definitorias del lenguaje audiovisual contemporáneo es su necesidad de adaptación al entorno digital. Así pues, el alumnado debe conocer e identificar los procedimientos, herramientas y técnicas para la creación, para lo que es importante que experimente con los diferentes formatos de modo que pueda profundizar activamente en sus enormes potencialidades creativas y aprenda a desenvolverse en diferentes situaciones y circunstancias de producción.

El proceso de realización de una producción audiovisual ha sido tradicionalmente complejo y requería de la participación de un número de personas relativamente amplio. La tecnología digital ha modificado esto en gran medida y, a día de hoy,

resulta posible contar una historia con imágenes y sonido con la ayuda únicamente de un teléfono móvil y un ordenador. Así pues, el arco expresivo del audiovisual se ha ampliado enormemente, dando cabida, por ejemplo, a las narrativas del yo más habituales en la literatura o en otras formas de expresión artística de producción menos compleja que la del audiovisual estándar.

En cualquier caso, el lenguaje audiovisual se continúa caracterizando por su naturaleza multidisciplinar, ya que implica particularidades de las artes escénicas, el arte digital, etc. Así pues, el alumnado debe afrontar el reto de la creación de producciones audiovisuales involucrando en ellas una serie de acercamientos a otros medios de expresión, en el proceso pautado y ordenado que caracteriza a la producción audiovisual. Desde la gestación de la idea hasta la pieza terminada, tendrá que pasar por un proceso que requiere orden y constancia. Esta experiencia deberá aportar una preocupación natural por la sostenibilidad de los proyectos afrontados. La consecuencia de esta aproximación del alumnado a la producción audiovisual será la construcción de la personalidad artística rica y amplia indispensable para la creación de obras significativas en este terreno, guiándoles hacia producciones sean fruto de su expresión personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL5, STEM3, STEM5, CD1, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.

La creación artística y/o audiovisual carece de sentido si no llega al público, alcanzando toda su potencialidad cuando, además, consigue involucrarlo de un modo u otro. Para hacerlo existen múltiples vías de difusión de los trabajos audiovisuales, entre las que destacan, actualmente, las digitales por su sencillo manejo e inmediatez, sin que sea conveniente desdeñar otras posibilidades.

Es importante que el alumnado conozca el mayor número posible de herramientas digitales, de modo que pueda dar a conocer sus producciones a un público lo más amplio posible, aprendiendo a evaluar las reacciones de los receptores de su obra de manera respetuosa y autocrítica.

Durante cada proceso de creación, el alumnado determinará qué métodos de producción son idóneos para cada tipo de producto audiovisual y analizará las distintas reacciones que provoca en el público con cada uno de ellos, estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CCL5, CD2, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3

Criterios de evaluación.**Competencia específica 1.**

1.1. Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.

1.2. Comprender y defender la importancia del patrimonio fotográfico y audiovisual como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.

1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Competencia específica 2.

2.1. Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.

2.2. Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los variados tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 3.

3.1. Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.

3.2. Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.

Competencia específica 4.

4.1. Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde la planificación hasta el resultado final.

4.2. Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.

Competencia específica 5.

5.1. Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.

5.2. Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.

5.3. Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.

Competencia específica 6.

6.1. Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

6.2. Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios.

6.3. Realizar una producción audiovisual, individual o grupal, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa los medios y habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.

6.4. Comprender la importancia del trabajo colaborativo en un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones de los demás.

Competencia específica 7.

7.1. Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.

7.2. Analizar y evaluar de forma conjunta las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.

Saberes básicos.

Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

- Productos audiovisuales: tipos y códigos expresivos.
- Características expresivas de la imagen fija y móvil. Cualidades funcionales, semánticas y técnicas.
- Movimientos de cámara. Encuadre e iluminación.

- **Bloque 2. Análisis de situaciones audiovisuales**

- El uso del tiempo en los productos audiovisuales. El plano y la secuencia.
- La narración audiovisual: el montaje.

- Recorrido histórico del montaje cinematográfico.
- El montaje como recurso expresivo.

Bloque 3. Elaboración de guiones

- Tema y estructura narrativa del guion.
- El guion literario y fases de producción: idea, documentación, argumento y escaleta.
- El guion técnico y el storyboard.
- Fases de producción audiovisual.
- El guion audiodescriptivo.
- Proceso creativo del guion en relación con la expresividad de imagen, sonido y música.

Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo

- El ojo humano y la cámara fotográfica.
- Partes y usos de los diferentes parámetros de la cámara fotográfica.
- Elementos de la iluminación y sus valores expresivos. Tipos de fuentes de luz y

posicionamiento.

- Procesos de captación de imágenes fijas y en movimiento.
- Almacenaje de documentación fotográfica y videográfica. Tipos de formatos.

Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes

- La imagen digital: formatos, unidades, tamaño, resolución, modos de color.
- Programas de edición digital de imágenes fijas. Herramientas y recursos expresivos.

Bloque 6. Edición de piezas visuales

- Programas de edición de vídeo. Formatos de almacenaje.
- Edición de un vídeo. Rótulos, gráficos, transiciones, sonido, subtítulos, audiodescripción y

corrección y armonización cromática.

- Animación.
- Fases de la producción audiovisual.

Bloque 7. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido

- Analogía entre el oído y la electro-acústica.
- Historia del registro sonoro.
- Electroacústica. Microfonía: tipos y usos. Conexiones. Equipos de registro de entrada, salida

y monitoraje.

- Configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones de sonido. Formatos de audio.
- Programas de edición en audio.

Bloque 8. Diseño de bandas sonoras

- Elementos de una banda sonora. Valores funcionales, expresivos y comunicativos.
- La producción sonora.
- Análisis de la parrilla de radio.
- Programas de edición de sonido.

1º TRIMESTRE

- o **Unidad Didáctica 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales (Bloque 1)**
- o **Unidad Didáctica 2: Análisis de situaciones audiovisuales (Bloque 2)**
- o **Unidad Didáctica 3: Elaboración de guiones (Bloque 3)**
- o **Unidad Didáctica 4: Captación de imágenes fotográficas y de vídeo (Bloque 4)**
- o **Unidad Didáctica 5: Tratamiento digital de imágenes (Bloque 5)**
- o **Unidad Didáctica 6: Edición de piezas visuales (Bloque 6)**
- o **Unidad Didáctica 7: Cualidades técnicas del equipamiento de sonido (Bloque 7)**
- o **Unidad Didáctica 8: Diseño de bandas sonoras (Bloque 8)**

PRIMER TRIMESTRE

- o **Unidad Didáctica 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales**

o

Unidad Didáctica 6: Bloque 6. Edición de piezas visuales

SEGUNDO TRIMESTRE

- o **Unidad Didáctica 3: Elaboración de guiones**
- o **Unidad Didáctica 6: Edición de piezas visuales. Continuación**
- o **Unidad Didáctica 4: Captación de imágenes fotográficas y de vídeo**

TERCER TRIMESTRE

- o **Unidad Didáctica 4: Captación de imágenes fotográficas y de vídeo. Continuación**
- o **Unidad Didáctica 5: Tratamiento digital de imágenes**
- o **Unidad Didáctica 7: Cualidades técnicas del equipamiento de sonido**
- o **Unidad Didáctica 8: Diseño de bandas sonoras**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		COMPETENCIA
1. Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.	6%	- Actividades de iniciativa e interés. - Participación en el trabajo dentro del aula - Hábitos de trabajo - Habilidades y destrezas en el trabajo experimental - Desarrollo de conceptos relacionados con las unidades didácticas - Resolución de problemas sencillos propuestos en las unidades didácticas	1.1. Identifica la tipología, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales a partir de su visionado y análisis crítico.	CCC
			1.2. Reconoce las características expresivas en composiciones fotográficas y productos audiovisuales y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas.	CC

			1.3. Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.	CC
--	--	--	---	----

IMAGEN Y SONIDO. BLOQUE 2: ANÁLISIS DE SITUACIONES AUDIOVISUALES				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.	6%	- Actividades de iniciativa e interés. - Participación en el trabajo dentro del aula - Hábitos de trabajo - Habilidades y destrezas en el trabajo experimental - Desarrollo de conceptos relacionados con las unidades didácticas - Resolución de problemas sencillos propuestos en las unidades didácticas	1.1. Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.	CD
			1.2. Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.	CS
			1.3. Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la	CC

			continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.	
			1.4. Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.	SI

IMAGEN Y SONIDO. BLOQUE 3: ELABORACIÓN DE GUIONES AUDIOVISUALES				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Elabora guiones para una producción audiovisual aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.	6%	- Actividades de iniciativa e interés. - Participación en el trabajo dentro del aula - Hábitos de trabajo - Habilidades y destrezas en el trabajo experimental - Desarrollo de conceptos relacionados con las unidades didácticas - Resolución de problemas sencillos propuestos en las unidades didácticas	1.1. Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones para producciones audiovisuales.	CC
			1.2. Elabora la estructura narrativa y de un guion para una producción audiovisual de ficción, a partir del análisis de una idea o proyectos previos.	CL, SI
			1.3. Construye el guion literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, argumento y escaleta.	CL, SI
			1.4. Realiza el guion técnico y el storyboard de una secuencia dramática previa.	CL, CD

			1.5. Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.	SI, CE
			1.6. Identificar las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.	SI

IMAGEN Y SONIDO. BLOQUE 4: CAPTACIÓN DE IMÁGENES FOTOGRÁFICAS Y DE VÍDEO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.	6%	- Actividades de iniciativa e interés. - Participación en el trabajo dentro del aula - Hábitos de trabajo - Habilidades y destrezas en el trabajo experimental - Desarrollo de conceptos relacionados con las unidades didácticas - Resolución de problemas sencillos propuestos en las unidades didácticas	1.1. Compara el proceso de captación de imágenes del ojo humano con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual.	CD, CC
			1.2. Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales.	CD
			1.3. Construye la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas.	SI, CC
			1.4. Dispone la iluminación necesaria para adecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo y a las intenciones expresivas.	SI, CC
			1.5. Registra con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.	SI

IMAGEN Y SONIDO. BLOQUE 5: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
1. Realizar el tratamiento digital de imágenes empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.	30%	- Actividades de iniciativa e interés. - Participación en el trabajo dentro del aula - Hábitos de trabajo - Habilidades y destrezas en el trabajo experimental - Desarrollo de conceptos relacionados con las unidades didácticas - Resolución de problemas sencillos propuestos en las unidades didácticas	1.1. Corrige anomalías de las imágenes fijas captadas, realizando los ajustes necesarios y adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes.	CD
			1.2. Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones y efectos necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.	CD
			1.3. Elige de manera apropiada el tipo de formato de archivo de imágenes fijas, así como distintas alternativas de almacenaje de datos.	CD

IMAGEN Y SONIDO. BLOQUE 6: EDICIÓN DE PIEZAS VISUALES				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Editar piezas audiovisuales aplicando técnicas y herramientas de programas de tratamiento de vídeo, relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios.	30%	- Actividades de iniciativa e interés. - Participación en el trabajo dentro del aula - Hábitos de trabajo - Habilidades y destrezas en el trabajo experimental - Desarrollo de conceptos relacionados con las unidades didácticas - Resolución de problemas sencillos propuestos en las unidades didácticas	1.1. Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.	CC
			1.2. Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto.	SI
			1.3. Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.	CC, CD

			1.4. Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.	CD
			1.5. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.	CD
			1.6. Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.	CC

IMAGEN Y SONIDO				
BLOQUE 7: CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO Y DE LOS PROYECTOS MULTIMEDIA				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.	3%	- Actividades de iniciativa e interés. - Participación en el trabajo dentro del aula - Hábitos de trabajo - Habilidades y destrezas en el trabajo experimental - Desarrollo de conceptos relacionados con las unidades didácticas - Resolución de problemas sencillos propuestos en las unidades didácticas	1.1. Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles.	CC
			1.2. Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro.	SI
			1.3. Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.	CM, CC
			1.4. Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.	CD
			1.5. Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos.	CM, CC
			1.6. Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos,	CM, CC

			equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales.	
			1.7. Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de música, doblaje y efectos sonoros.	CM, CC

IMAGEN Y SONIDO				
BLOQUE 7: CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO Y DE LOS PROYECTOS MULTIMEDIA				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
2. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.	3%	- Actividades de iniciativa e interés. - Participación en el trabajo dentro del aula - Hábitos de trabajo - Habilidades y destrezas en el trabajo experimental - Desarrollo de conceptos relacionados con las unidades didácticas - Resolución de problemas sencillos propuestos en las unidades didácticas	2.1. Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia.	CD, CC
			2.2. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.	CD, CC
			2.3. Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, adecuados a los proyectos multimedia.	CD, SI
			2.4. Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia.	SI

IMAGEN Y SONIDO. BLOQUE 8: DISEÑO DE BANDAS SONORAS				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA
1. Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro.	10%	- Actividades de iniciativa e interés. - Participación en el trabajo dentro del aula - Hábitos de trabajo - Habilidades y destrezas en el trabajo experimental - Desarrollo de conceptos relacionados con las unidades didácticas - Resolución de problemas sencillos propuestos en las unidades didácticas	1.1. Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.	CC
			1.2. Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.	SI
			1.3. Elabora mediante aplicaciones digitales la banda sonora de un producto audiovisual, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.	CD

Programación de las unidades

Los bloques de contenidos se distribuirán en las siguientes Unidades Didácticas:

Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

- Unidad 1: Características expresivas de la imagen
- Unidad 2: Movimientos de cámara. Tipos de planos
- Unidad 3: Productos audiovisuales

Bloque 2. Análisis de situaciones audiovisuales

- Unidad 4: Análisis de situaciones audiovisuales

Bloque 3. Elaboración de guiones audiovisuales

- Unidad 5: Elaboración de guiones audiovisuales.

Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo

- Unidad 6: Captura y almacenamiento de imágenes fotográficas.
- Unidad 7: Captura y almacenamiento de vídeo.

Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes

- Unidad 8: Tratamiento digital de imágenes.

Bloque 6. Edición de piezas visuales

- Unidad 9: Tratamiento digital de vídeo.

Bloque 7. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido y de los proyectos multimedia

- Unidad 10: Cualidades del equipamiento para medios audiovisuales.

Bloque 8. Diseño de bandas sonoras

- Unidad 11: Diseño de bandas sonoras.

El desarrollo de las Unidades Didácticas se distribuirá de la siguiente manera:

■ **PRIMER TRIMESTRE**

- Unidad 1: Características expresivas de la imagen
- Unidad 2: Movimientos de cámara. Tipos de planos
- Unidad 3: Productos audiovisuales
- Unidad 4: Análisis de situaciones audiovisuales
- Unidad 6: Captura y almacenamiento de imágenes fotográficas.
- Unidad 8: Tratamiento digital de imágenes.

■ **SEGUNDO TRIMESTRE**

- Unidad 8: Tratamiento digital de imágenes.
- Unidad 10: Cualidades del equipamiento para medios audiovisuales.
- Unidad 11: Diseño de bandas sonoras.

■ **TERCER TRIMESTRE**

- Unidad 5: Elaboración de guiones audiovisuales.
- Unidad 7: Captura y almacenamiento de vídeo.
- Unidad 9: Tratamiento digital de vídeo.

La mencionada temporalización será flexible, adaptándose a las necesidades y características del alumnado

		1ª eval		2ª eval		3ª eval	
CREACIONES ARTÍSTICAS Y AUDIOVISUALES. Relación de las unidades didácticas con los criterios de evaluación		UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
Criterios de evaluación	% Crit						
1.1. Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	4.7 %						
2.2. Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los variados tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	4.7 %	11.1 %					
4.1.Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	4.7 %		11,1 %				
4.2.Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	4.7%			11.1 %			
5.1. Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual	4.7%				20.5 %		
5.2. Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.	4.7%					15%	

5.3. Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	4.7%						
6.1. Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	4.7%						
6.2. Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios	4.7%				13%		13%
6.4. Comprender la importancia del trabajo colaborativo en un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones de los demás.	4.7%						
6.3. Realizar una producción audiovisual, individual o grupal, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa los medios y habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	4.7 %						5,2%
7.1. Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.	4.7 %						
7.2. Analizar y evaluar de forma conjunta las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando	4.7 %						

tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.							
1.2.Comprender y defender la importancia del patrimonio fotográfico y audiovisual como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa	4.7%		5%			2,5%	
TOTALES	100%	5%	22,5%	7,5%	25%	20%	15%
		33,3%		33,5%		33,2%	

:

RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES:

La recuperación de las asignaturas pendientes de los cursos anteriores, se encargará la jefa de departamento de contactar con dichos alumnos, les dará un plan de trabajo por evaluaciones, donde se recojera la fecha de entrega de los trabajos. Al final de curso se volverá a contactar con dichos alumnos, para que entreguen aquellas actividades que no han entregado durante el curso, sobre todo con aquellos

que no han presentado ningún trabajo durante el curso para que con un plan de trabajo puedan recuperar, entregando unas actividades propuestas para realizar y presentar para la evaluación final. Los alumnos que no se han presentado a ninguna evaluación para recuperar deberán presentarse en la evaluación extraordinaria, donde se les dará un plan de trabajo que deben presentar a la jefa de departamento. Los criterios de evaluación serán los contenidos mínimos que el alumno debe alcanzar por niveles para superar el curso, y que están recogidos en la programación.

12) ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad de los alumnos reviste especial importancia en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, debido a la complejidad de algunos de los contenidos del programa, debe estar siempre presente en la actividad docente para lograr los mejores resultados.

Atención a la diversidad en la programación

La programación de esta área presenta ciertos contenidos en los que los alumnos muestran un nivel poco homogéneo. Tal es el caso de la comprensión de algunos aspectos que exigen un alto nivel de visión espacial o un nivel de ejecución muy especializado.

Por otra parte, no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados. Por esto, debe de estar diseñada de modo que asegure un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, dando oportunidades para recuperar lo no adquirido en su momento. El carácter cíclico que presenta la programación de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en la que la misma unidad didáctica se repite con distinto nivel de desarrollo a lo largo de los cursos de la ESO, da la oportunidad de volver a retomar los conceptos básicos no asimilados totalmente en cursos anteriores.

Por otra parte, el desarrollo de cada unidad didáctica abre posibilidades de observación, análisis y creación que permiten al profesor adaptar el programa a las peculiaridades de los alumnos a partir de unos parámetros básicos.

Atención a la diversidad en la metodología.

La atención a la diversidad está contemplada también en la metodología y en las estrategias didácticas concretas que van a aplicarse en el aula. Estas estrategias afectan fundamentalmente a la enseñanza de los conceptos y a los diferentes niveles de dificultad en la propuesta de actividades.

-
- a En cuanto a la enseñanza de los conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno.
 - b En cuanto a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético. De esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

Las medidas de atención a la diversidad que establezcan los centros para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias clave y los objetivos de la etapa, y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente. Las medidas de atención a la diversidad tendrán como finalidad fundamental el adecuado aprovechamiento escolar, la atención personalizada y la superación de las dificultades de aprendizaje.

Los intereses de los alumnos, su motivación, e incluso, sus aptitudes, se diferencian progresivamente a lo largo de esta etapa. Cada alumno posee una serie de peculiaridades que lo diferencia del resto de sus compañeros, por tanto, no todos ellos van a aprender al mismo ritmo, o van a tener las mismas capacidades e intereses. La educación debe permitir y facilitar desarrollos educativos distintos, que se correspondan con esos intereses y aptitudes. El objetivo último de esta opción educativa es conseguir que el alumno alcance los objetivos generales de la etapa y desarrolle las competencias clave.

Por lo tanto, la materia se organizará atendiendo a la diversidad del alumnado.

Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias clave y los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, uno de los objetivos esenciales del área, no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno, las que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular. La atención a la diversidad es pues, no sólo una propuesta programática aislada. En esta materia se quiere trabajar la materia en su auténtica dimensión expresiva y creativa.

13) EVALUACIÓN DE LA LABOR DOCENTE

Las observaciones precedentes de los instrumentos y pruebas de evaluación y de la experiencia cotidiana nos permitirá valorar el trabajo de los alumnos, considerar el ritmo y orientación de sus aprendizajes y adoptar aquellas decisiones y medidas correctoras que sirvan para mejorar la calidad de nuestro trabajo.

Estos datos y el contacto con nuestros compañeros serán analizados en las reuniones semanales del Departamento. Cada uno de los miembros del Departamento llevará a cabo, regularmente, tanto de forma individual como conjunta, la evaluación de la práctica docente que se podrá realizar siguiendo diferentes vías:

-Reflexión y análisis personal del proceso diario de enseñanza y aprendizaje
fruto del contacto y del trabajo de cada profesor con sus propios alumnos.

-Reflexión, valoración y análisis trimestral de los resultados de las diferentes
evaluaciones por grupos y por niveles de alumnos.

-Encuestas anónimas realizadas entre el alumno y/o los padres de alumnos en
las que recogerán sus propias valoraciones.

Más concretamente la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje se servirá de los siguientes indicadores:

Para evaluar los Objetivos:

- Se estudiará el grado de cumplimiento de los objetivos marcados en la programación didáctica.
- En las reuniones del Departamento: Una vez por evaluación.
- Mediante cuestionarios al alumno: Al finalizar el curso.

Para evaluar los Contenidos:

- Se estudiará el grado de cumplimiento de los contenidos y sus diferentes causas.
- En las reuniones del Departamento: Una vez por evaluación y al finalizar el curso.

Para evaluar la Metodología utilizada:

- Se estudiará la metodología utilizada en cada actividad, por parte de cada profesor, atendiendo a los principios programados.
- Mediante cuestionarios al alumno: Una vez por evaluación.

Para evaluar los resultados de cada Evaluación:

-
- Se tendrá en cuenta el estudio estadístico de calificaciones por cursos grupos y contenidos: Al final de cada evaluación y al finalizar el curso.

Para evaluar los Recursos Didácticos:

- Se estudiará, en las reuniones de Departamento, la idoneidad en cantidad y calidad de los recursos disponibles teniendo también en cuenta la opinión de los propios alumnos: Una vez por evaluación y al principio y al final del curso.

Para evaluar las Actividades Complementarias y Extraescolares:

- Se estudiará el cumplimiento de las actividades programadas, la participación del alumnado y las diferentes causas.
- En las reuniones de Departamento: Una vez por evaluación.
- Por cuestionarios a alumnos y padres: Al finalizar el curso.

Aspectos a mejorar en la Programación:

- Se estudiarán en las reuniones de Departamento por parte de los profesores: Al finalizar el curso.

14) MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

PARA EL ALUMNO:

Láminas y apuntes proporcionados por el profesor.

En las asignaturas de este Departamento no hay libro de texto obligatorio.

Únicamente, se recomienda, para Dibujo Técnico-II, el manual de la Editorial Donostiarra.

MATERIALES QUE HA DE TRAER EL ALUMNO:

Bloc de dibujo tamaño A-4.

Folios blancos para la realización de bocetos.

Lapicero HB, recomendando que sea un portaminas de mina 0,5 mm de grosor.

Rotuladores de colores.

Escuadra y cartabón a juego de tamaño mediano.

Regla graduada.

Transportador de ángulos.

Compás.

Goma de borrar blanda.

Sacapuntas.

Tijeras escolares y pegamento en barra.
Lápices de colores de madera.
Ceras blandas.
Témperas: colores primarios (amarillo, magenta, azul cian), blanco y negro
Pinceles: nº 2, 6 y 10.
Plato o paleta para mezclar.
Materiales diversos para Dibujo Artístico.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

Presentaciones teóricas del profesor y presentaciones orales trabajos de los alumnos:
Pizarra tipo "Veleda". Pantalla Digital Interactiva. Proyector de documentos.
Juego de escuadras para pizarra.
Recursos en la red:
Presentaciones, videos, power point.
Material bibliográfico.
Caballetes, tableros, modelos de escayola y otro material diverso para Dibujo Artístico.
Programas de Dibujo técnico (Autorcap), Edición Fotográfica (Photoshop), diseño (ilustración). Montaje de video (Adobe). Stop Motion.
Herramientas del Croma, Focos.
Ordenadores portátiles.

AULAS:

Aula de dibujo dotada con pileta con agua.
Mesas grandes y altas.
Ordenadores.
Aula de informática, cuando sea necesario.

15) PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS y EXTRACURRICULARES.

No siempre resulta factible programar con exactitud las actividades complementarias y extraescolares al comienzo del curso escolar, ya que su realización depende de factores que a menudo son imprevisibles -la oferta cultural disponible en cada momento-, o de la actividad