



# DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS



# CURSO 2024 – 2025

# IES PEÑAS NEGRAS

## ÍNDICE

1. Introducción.....	4
1.1 La importancia de programar.....	4
1.2 Características de la materia.....	4
2. Consideraciones generales	
2.1 Centro y entorno.....	5
2.2 Marco normativo.....	7
2.3 Prioridades de la programación didáctica.....	8
2.4 Composición del Departamento.....	9
3. Objetivos generales de la etapa	
3.1 Objetivos ESO.....	10
3.2 Objetivos BACHILLERATO.....	11
4. Competencias clave y perfil de salida del alumnado.	
4.1 Contribución de las materias que conforman el departamento, para la adquisición de las competencias clave.....	13
4.2 Descriptores operativos.....	160000
4.3 Perfiles de salida.....	19
4.4 Relación entre descriptores operativos y competencias clave dentro de la asignatura.....	20
4.5 Situaciones de aprendizaje.....	21
5. Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación.	
5.1 Saberes básicos.....	22
5.2 Competencias específicas.....	22
5.3 Criterios de evaluación.....	23
6. Metodología	
6.1 Metodología de carácter general.....	57
6.2 Metodología de carácter específico.....	58
6.3 Organización del espacio.....	70
6.4 Materiales y recursos didácticos.....	71
6.5 Situaciones de aprendizaje.....	72
6.6 Normas generales de clase.....	75
7. Inclusión. Atención a las diferencias individuales del alumnado	
7.1 Principios de inclusión educativa.....	78
7.2 Medidas de inclusión a nivel de aula.....	78

7.3 Medidas de inclusión individualizadas.....	80
7.4 Atención individualizada con la materia pendiente.....	81
7.5 Medidas extraordinarias de inclusión educativa.....	81
7.6 Adaptaciones de carácter metodológico en la organización, temporalización, y presentación de las actividades y contenidos.....	82
7.7 Escolarización por debajo del curso que le corresponde.....	82
7.8 Medidas para la inclusión y atención a la diversidad en la ESO.....	82
7.9 Medidas para la inclusión y atención en bachillerato.....	86
8. Elementos transversales.....	89
9. Fomento del plan de lectura.....	91
10. Uso de las TIC.....	92
11. Evaluación	
11.1 En qué momento evaluar.....	94
11.2 Temporalización y calificación del proceso de aprendizaje.....	96
11.3 Cómo evaluar. Instrumentos y procedimientos de evaluación.....	116
11.4 Qué evaluar.....	119
11.5 Evaluación y calificación del proceso de enseñanza – aprendizaje.....	119
11.6 Recuperación del proceso de enseñanza – aprendizaje.....	123
11.7 Evaluación del proceso de la práctica docente.....	124
12. Actividades complementarias.....	126



# 1. INTRODUCCIÓN

---

## 1.1 LA IMPORTANCIA DE PROGRAMAR

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. Sin embargo, 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, la programación pretende potenciar la reflexión del profesorado, mejorar así su práctica profesional, adecuar la respuesta educativa al alumnado y al centro y proporcionar una formación 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.

## 1.2 CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos, la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

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.

La materia parte de los bloques impartidos, supuestamente, en la Educación Primaria, en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos saberes de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Dibujo Técnico y Expresión Artística.

La parte dedicada a la Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje que hace referencia al proceso de creación. Se intenta dotar al alumnado de una mayor autonomía para afrontar la creación de sus propios proyectos artísticos, ayudándoles a planificar mejor los pasos a seguir, tanto en la realización de proyectos propios como colectivos.

Se analizan las características del lenguaje visual y audiovisual, desde el cual se elabora un análisis crítico de las imágenes que nos rodean. También se hace especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque dedicado al Dibujo Técnico, se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación, aplicando estos conocimientos a la resolución de problemas y a la elaboración de distintos diseños.

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.

En el IES PEÑAS NEGRAS (Mora), la Programación Didáctica LOMLOE del Departamento de Artes Plásticas 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. 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.

## **2. CONSIDERACIONES GENERALES**

---

### **2.1 CENTRO Y ENTORNO**

El centro se encuentra en Mora, un pueblo situado a 30 Km. de Toledo. Dispone de una autovía que le permite estar comunicado con la capital. La principal actividad económica es la agricultura, siendo el cultivo del olivar lo más destacado. El Proyecto Educativo establece los objetivos generales del centro y los principios que vamos a desarrollar: la igualdad de derechos; el respeto a las diferencias sociales, culturales y religiosas; fomentar la solidaridad, la integración, el esfuerzo y la mejora de las relaciones entre todos los miembros de la comunidad educativa. En definitiva, formar personas.

La Educación Secundaria Obligatoria tiene como finalidad lograr que el alumnado adquiera los elementos básicos de la cultura, especialmente en su aspecto humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar los hábitos de estudio y trabajo; preparar para seguir estudios superiores o para la inserción laboral y formar para el ejercicio de los derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos. Las distintas materias que conforman nuestro departamento cobran especial importancia en este aspecto pues, 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 la etapa de Educación Secundaria Obligatoria; 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 les rodea. 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. Así pues, la Educación Plástica, en general, es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento.

En cuanto al Dibujo Técnico, debemos decir que se considera imprescindible como medio de comunicación, en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales, de las ideas y de las formas, en cualquier proyecto de diseño e ingeniería; que desarrolla las competencias necesarias para poder comunicarse con objetividad, en un mundo cada vez más complejo que requiere del diseño y fabricación de nuevos productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras.

El alumnado que cursa la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, tiene edades comprendidas entre los 12 y los 16 años formando parte de los grupos de 1º, 2º, 3º Y 4º de ESO, siendo de carácter obligatorio en 2º de ESO Y 3º ESO y optativo, tanto en 1º (Proyectos de EPV), como en 4º de ESO (Expresión Artística). El alumnado es muy variado. En este periodo evolutivo se tienen en cuenta las transformaciones físicas y fisiológicas, cognitivas, sociales y morales, debiendo contribuir al desarrollo equilibrado de las diferentes dimensiones de la personalidad de los adolescentes, para que sean capaces de tomar decisiones con criterio y autonomía y se incorporen a la sociedad de forma responsable. Se trata de aprovechar su máximo potencial de aprendizaje mediante el desarrollo de las habilidades que son propias del pensamiento abstracto. Los grupos de 1º, 2º y 3º de ESO suelen contar con un total de 26 a 28 alumnos por clase. Algunos de ellos tienen muy poco hábito de trabajo. En 2º ESO, el alumnado es muy heterogéneo y en general poco disciplinado, sobre todo en los casos de alumnos que repiten curso o bien han promocionado por imperativo legal. En 4º de ESO, no todos los alumnos escogen la materia por afinidad o perfil artístico. Sin embargo, el alumnado suele reaccionar bien a las propuestas de trabajo, siendo participativos y con un ritmo de trabajo aceptable.

La materia optativa de 1º ESO (Proyectos de EPV), tiene la finalidad de facilitar que el alumnado amplíe su competencia en el uso de los recursos expresivos del lenguaje plástico, el diseño y la imagen para que sea capaz de expresar de forma creativa los sentimientos, ideas y experiencias, a la vez que se inician en el conocimiento de la Historia del Arte. Es una materia totalmente práctica, desarrollada para el trabajo de proyectos y especialización en diferentes técnicas artísticas. La principal complicación que observamos desde el departamento es la baja iniciativa por parte del alumnado en el aporte de materiales y la escasa participación en la búsqueda de éstos, aunque la mayoría de los alumnos que cursan esta materia optativa, suelen ser bastante participativos y creativos.

En cuanto a Dibujo Técnico: materia cursada en 1º y 2º de Bachillerato: el alumnado que elige esta materia optativa, lo hace en función del itinerario más conveniente para sus intereses profesionales futuros por lo que suelen estar muy motivados y ponen mucho interés y empeño en las clases, lo cual, constituye una base para diseñar un aprendizaje activo y participativo. Se trata de que los alumnos consigan una preparación especializada para la posterior incorporación a estudios superiores y para la inserción laboral.

## 2.2 MARCO NORMATIVO

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

**LOMLOE: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre**, por la que se modifica la Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo.

**LOE: Ley Orgánica de Educación 2 /2006, de 3 de mayo** que establece el sistema educativo en el que desarrollamos nuestra práctica docente. (BOE de 29 de diciembre)

**LOMCE: Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre**, para la Mejora de Calidad Educativa. DEROGADA (vigente solo en los currículos de los cursos pares). Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE 3 de enero de 2015) y decretos de currículo autonómicos.

**Real Decreto 732/1995, de 5 de mayo**, por el que se establecen los derechos y deberes de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio)

**Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. (BOE de 30 de marzo)

**Real Decreto 243/2022, de 5 de abril** por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

**Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre**, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional. Toda esta normativa, de carácter básico, se concreta en nuestra Comunidad Autónoma, fundamentalmente, en la legislación que se enuncia a continuación:

**Decreto 40/2015, de 15 de junio de 2015**, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha 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 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).

**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 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 (DOCM de 22 de junio).

**Orden 169/2022, de 1 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).

**Orden 186/2022, de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).

**Circulares sobre ordenación y organización de las enseñanzas de ESO y Bachillerato para el curso 2023-24**

### 2.3 PRIORIDADES DE 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 hacia los demás, favoreciendo una convivencia cordial. Estos principios tienen relación directa con el Plan de Convivencia del centro.
- **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 el mismo espacio/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.
- **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.
- **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.
- **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. Sin embargo, para que este plan se implante de forma adecuada y con éxito, se deberían reunir las condiciones adecuadas en cuanto a medios informáticos que, hoy en día, no se dan.
- **Actividades complementarias y extracurriculares:** es una característica esencial del centro favorecer las actividades complementarias y extraescolares, sin olvidar que deben suponer un complemento a las tareas educativas que en él se desarrollan. G. Relación con el entorno: el centro está dispuesto a colaborar en actividades culturales, lúdicas o de ocio que, -siempre que se desarrollen con fines educativos-, se organicen en su entorno.

## 2.4 COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO

**PROFESORAS:** D<sup>a</sup>. Lourdes Gómez de la Cruz

D<sup>a</sup>. Ana M<sup>a</sup> Blanco Cabeza. Jefa de Departamento.

**MATERIAS A IMPARTIR:**

- **Educación Secundaria Obligatoria:**
  - . **Primer Ciclo:** Proyectos de Artes Plásticas y Visuales – curso - 1º E.S.O  
Educación Plástica, Visual y Audiovisual – curso - 2º E.S.O  
Educación Plástica, Visual y Audiovisual – curso - 3º E.S.O
  - . **Segundo Ciclo:** Expresión Artística – curso – 4º E.S.O
- **Bachillerato:**
  - . **Primero:** Dibujo técnico I
  - . **Segundo:** Dibujo técnico II

### DISTRIBUCIÓN DE LOS ESPACIOS, REPARTO DE MATERIAS Y HORARIO DE REUNIONES DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

Disponemos de dos aulas-materia. Una de ellas situada en el edificio B y otra en el edificio C del centro, donde las profesoras que componen este departamento imparten las diferentes asignaturas.

D<sup>a</sup>. Lourdes Gómez de la Cruz, impartirá clase de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales en 1º ESO; E.P.V.A a 2º ESO y 3º ESO; también impartirá Dibujo Técnico I, en 1º de Bachillerato, haciéndose cargo también de una Tutoría de 2º ESO.

D<sup>a</sup>. Ana M<sup>a</sup> Blanco Cabeza se hará cargo de la Jefatura de Departamento e impartirá clase en los siguientes cursos: Dibujo Técnico II, en 2º de Bachillerato; Expresión Artística en 4º de E.S.O; E.P.V.A en 2º y 3º de E.S.O y Proyectos de Artes Plásticas y Visuales en 1º ESO.

Las reuniones de coordinación de este departamento tendrán lugar durante el curso 2024-2025, los miércoles a 4ª hora.

## 3. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

### 3.1 ESO

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 2.1 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”. De acuerdo con este artículo, planteamos:

**OBJETIVOS 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”).

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

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

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

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

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

## 3.2 BACHILLERATO

**Objetivos en el currículo LOMLOE de Bachillerato.** Los objetivos educativos son los 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. El Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

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

**b)** Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que le permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. 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 la historia, e impulsar 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 o cualquier otra condición o circunstancia personal o 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, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.



- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- 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

## **4. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO**

---

El currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan las creencias, de la cultura y de la historia personal y colectiva, tanto de uno mismo como de los demás.

El perfil de salida se convierte en el elemento nuclear de la nueva estructura curricular que se conecta con los objetivos de etapa.

Programamos por competencias con el fin de dotar a los alumnos de una serie de destrezas que les permitan desenvolverse en el siglo XXI. Con este planteamiento, la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 (Diario Oficial de la Unión Europea de 4 de junio de 2018) invita a los Estados miembros a la potenciación del aprendizaje por competencias, entendidas como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto.

**El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y el Decreto 82/2022, de 12 de julio**, adoptan la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Así, los artículos 11 de dichas normas (**Real**

**Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y del Decreto 82/2022, de 12 de julio)** establecen que las competencias clave son las siguientes:

- a) COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.CCL
- b) COMPETENCIA PLURILINGUE (CP)
- c) COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA E INGENIERÍA.(STEM)
- d) COMPETENCIA DIGITAL (CD)
- e) COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER. (CPSAA)
- f) COMPETENCIA CIUDADANA. (CC)
- g) COMPETENCIA EMPRENDEDORA. (CE)
- h) COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES. (CCEC)

#### **4.1 CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS QUE CONFORMAN EL DEPARTAMENTO PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.**

Dentro del nuevo currículo se establecen tres asignaturas de diferentes caracteres, pero en relación, las cuales, permiten a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudinales y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan las creencias, de la cultura y de la historia personal y colectiva, tanto de uno mismo como de los demás.

Estas tres asignaturas son: Proyectos de Artes Plásticas y Visuales, optativa de 1º de ESO; Educación Plástica Visual y Audiovisual para 2º y 3º de ESO y Expresión Artística en 4º de ESO, de carácter optativo.

En el presente documento se desarrollará la vinculación de las Competencias Clave con las asignaturas durante este curso. En la asignatura de EPVA se desarrollan las siguientes Competencias Clave gracias al carácter teórico-práctico que tiene. Cada Competencia Clave se desarrolla en distintos grados dando mayor valor o mayor relación a la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales, que destaca por encima de otras y que es otorga a la materia un aspecto fundamental para la adquisición de esta competencia.

- **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.** La comunicación se da durante todo el desarrollo del contenido de la materia en diferentes vías de expresión, además de contribuir a la mejorar de la alfabetización del alumnado con el uso de vocabulario específico de la asignatura. En el día a día, los alumnos/as deben de ser capaces de explicarse, analizar, argumentar o exponer sus propias ideas relacionadas con los trabajos artísticos, en forma mayormente oral pero también en trabajos escritos. Desde el conocimiento de su propio contexto sociocultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico (bidimensional y tridimensional). A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, lo cual pondrá en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Esto permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de disfrute. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la interacción y el intercambio comunicativo a través del lenguaje plástico. Por último, la búsqueda y el tratamiento crítico de la información constituirán un aspecto clave.

- **COMPETENCIA PLURILINGÜE.** Los recursos que se proporcionan al alumnado serán en otros idiomas, esencialmente inglés. Esto es debido a que, en esta disciplina, gran parte de los textos y recursos se encuentran en inglés. Se realiza esta actuación para superar la barrera que supone encontrar un texto en inglés e ignorarlo. Para ello se realizarán en clase explicaciones expositivas utilizando recursos en inglés. DE esta manera, aunque la explicación se realice en español, el alumno ya va asociando conceptos y vocabulario a términos en inglés. El siguiente paso es conseguir utilizar ellos mismos estos recursos para conseguir sus fines. Por ejemplo, a través de una tarea concreta que se les solicite en un proyecto determinado, como la búsqueda de tipografías para sus proyectos de Diseño Gráfico.
- **COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES.** Se relaciona directamente con nuestra materia debido al peso con el que se desarrolla en el día a día cada actividad, proyecto o situación de aprendizaje. Con esta competencia permitimos a los alumnos/as profundizar en aspectos estéticos y culturas actuales, además de comprender los anteriores. En la puesta en práctica otorgamos a los alumnos/as a través del uso de diferentes herramientas, materiales, soportes y técnicas de expresión la capacidad de conocer y experimentar con ellos dándoles un uso individual y personal. Con ello son capaces de expresar sus propias necesidades creativas y artísticas con el uso de las diferentes formas artísticas, desde el dibujo hasta la fotografía o el vídeo, mejorando su comunicación a través de un lenguaje personal, su sensibilidad artística. Comprenden así el lenguaje artístico como otro medio de comunicación y expresión. Así, desarrollará sus habilidades perceptiva y comunicativa, su sensibilidad y su sentido estético. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Atendiendo a la gran diversidad cultural de nuestra sociedad se aprenderán y desarrollarán. Los principios de la libertad de expresión y el diálogo entre culturas y sociedades presentes en la realización de experiencias artísticas compartidas, en las que se apoyarán y se aprecia
- **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA , TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM).** Al establecerse en esta asignatura una relación profunda entre conocimiento conceptual y conocimiento procedimental en todos los niveles de la etapa, el alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras (propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, proporción, composición, perspectiva, etc.). Se conocerán y manipularán diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de procesos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones posibles, contrastar ideas, diseñar pruebas, se fomentan los valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc., atendiendo a los principios de la ética social, de la salud y de la conservación y mejora del medio natural. Se verán las aplicaciones prácticas de los conceptos en el mundo de la tecnología e ingeniería, en especial la elaboración de planos y utilización de las herramientas geométricas para encontrar soluciones a problemas de diseño de producto, arquitectura e ingeniería de las contribuciones de los demás compañeros. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común, transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las siete competencias clave.
- **COMPETENCIA DIGITAL.** Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. Esta información se transformará en conocimiento, para obtener textos e imágenes digitales, dibujando planos, realizando variaciones formales y de color, generando figuras, componiendo secuencias visuales y sonoras, etc. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas

informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual. Por otro lado, la participación y el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

- **COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER.** Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.
- **COMPETENCIA CIUDADANA.** A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes
- **COMPETENCIA EMPRENDEDORA.** Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

**Para alcanzar estas competencias clave se han definido un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes. Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada ámbito o materia.**

## 4.2. DESCRIPTORES OPERATIVOS

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

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

Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen también en el Perfil los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar la Educación Secundaria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión entre las dos etapas que componen la enseñanza obligatoria.

## Competencia en comunicación lingüística (CCL)



Descriptores operativos. Al completar la Educación Secundaria, 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)**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Competencia digital (CD)**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Competencia ciudadana (CC)**

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

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

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

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

## **Competencia emprendedora (CE)**

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

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

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

## **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

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

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

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

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

### **4.3 PERFILES DE SALIDA**

Perfiles de salida Según el Real Decreto 82/2022 en el artículo 11 y dentro del Anexo I se menciona el uso que le daremos a los perfiles de salida al término de la enseñanza básica. Estos perfiles fijan las competencias clave que el alumno debe haber adquirido y desarrollado cuando concluye su enseñanza básica.

El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo.

Se tomarán por tanto como referente en la evaluación de esta etapa para concluir en la obtención del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria. El perfil de salida parte de una visión a la vez estructural y funcional de las competencias clave, cuya adquisición por parte del alumnado se considera indispensable para su desarrollo personal, para resolver situaciones y problemas de los distintos ámbitos de su vida, para crear nuevas oportunidades de mejora, así como para lograr la continuidad de su itinerario formativo y facilitar y desarrollar su inserción y participación activa en la sociedad y en el cuidado de las personas, del entorno natural y del planeta.

La vinculación entre los descriptores operativos y las competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas, pueda deducirse 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.

**Al concluir la etapa el/la alumno/a deberá ser capaz de hacer frente y resolver estos principales desafíos de la actualidad a través de la activación de los aprendizajes adquiridos a lo largo de su periodo dentro de la Educación Secundaria Obligatoria:**

- Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.
- Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración de sus derechos.
- Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.
- Desarrollar un espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.
- Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica. - Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.
- Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.
- Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad. - Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo



de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

#### 4.4 RELACIÓN ENTRE DESCRIPTORES OPERATIVOS Y COMPETENCIAS CLAVE DENTRO DE LA ASIGNATURA.

<u>OBJETIVOS DE ETAPA</u>	<u>COMPETENCIAS</u>
a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.	CSC
b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.	AA SIEE
c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.	CSC SIEE
d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.	CSC
e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.	CL
f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.	CL
g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.	CMCT
h) Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.	CMCT CSC CEC
i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.	CD
j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.	CEC
k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social	CMCT CSC SIEE
l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado	CMCT
m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.	CSC SIEE
n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico	CSC

## 4.5 SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que se concretan en las competencias específicas de cada materia o ámbito de la etapa, se verán favorecidos por metodologías didácticas 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, les permitan construir el conocimiento con autonomía 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 o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, 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. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a 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.

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 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.

## 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”*<sup>4</sup>

Se han organizado los saberes básicos de las distintas asignaturas en sus correspondientes unidades didácticas, a las cuales les corresponde una cantidad de sesiones determinada. En cada unidad didáctica se podrán dar una o más situaciones de aprendizaje, dependiendo del contexto actual de cada momento y la naturaleza de las entregas y sesiones teóricas. Hay que tener en cuenta la flexibilidad de la programación didáctica, por lo que queda sujeta a cambios dependiendo de las sesiones de autoevaluación y las posibles circunstancias que puedan darse a lo largo del curso.

## 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.

Criterios de evaluación de Educación Plástica Visual y Audiovisual y Proyectos de Artes Plásticas y Visuales Dentro de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, 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. Se presentan ahora los criterios de evaluación de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales, optativa de 1º ESO y de Educación Plástica Visual y Audiovisual. Los criterios están relacionados con sus porcentajes correspondientes y con las competencias específicas y saberes básicos que se trabajaran con cada uno.

## PROYECTOS ARTÍSTICOS. 1º ESO

En este caso, los saberes básicos se encuentran todos en un curso.

### SABERES BÁSICOS (PROYECTOS ARTÍSTICOS 1º ESO)

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»**, 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.

**En 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»**, 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.

**Con el cuarto: «La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo»**, se pretende relacionar los contenidos propios de la materia con otras disciplinas, como pueden ser las científicas, las relacionadas con la ecología o las humanidades, además de llevar a cabo proyectos interdisciplinares en el entorno del centro. A través de 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.

## SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS DE PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

En nuestra materia 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. La distribución de los saberes básicos y las sesiones dedicadas a cada uno de ellos se muestra en la siguiente tabla. El número de sesiones tiene un carácter orientativo que funcionará en relación con la práctica diaria en el aula, pudiendo verse alterado por motivos ajenos a la clase o por la ralentización del contenido debido al nivel del grupo, al igual que puede verse avanzado por el buen ritmo de ésta.

BLOQUES	UNIDADES DIDÁCTICAS	SABERES BÁSICOS	SESIONES
		<b>A. El proceso creativo</b>	
A: Creatividad en el aula.	U.D.1 El proceso creativo	Fases del proceso creativo	10 sesiones
	U.D 1	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.	
	U.D.2 Técnicas de creatividad	Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.	10 sesiones
		<b>B. El arte para entender el mundo.</b>	
B. Elementos artísticos y su desarrollo en el arte	U.D.3. Elementos principales del arte	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.	12 sesiones
	U.D.3	Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos	



		en las imágenes fijas y en movimiento.	
	U.D.3	El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.	
		<b>C. Experimentación con técnicas artísticas.</b>	
	U.D.4 Técnicas de expresión artística.	Técnicas y medios gráfico-plásticas.	12 sesiones
		Técnicas y medios audiovisuales.	
		Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.	
		<b>D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.</b>	
C. Sostenibilidad y arte en la escuela	UD.5. Arte a lo largo de la historia	Arte y ciencia	8 sesiones
	UD.6. Arte, ciencia y sostenibilidad	Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad	8 sesiones
	U.D. 4,5,6	Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.	
	U.D.7 La instalación artística	El proyecto artístico interdisciplinar.	10 sesiones

**1º EVALUACIÓN: Aproximadamente 25 sesiones**

**2º EVALUACIÓN: Aproximadamente 25 sesiones**

**FINAL: Aproximadamente 22 sesiones**

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

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". Concretamos dentro de los siguientes apartados las competencias específicas correspondientes a EPVA y PAPV.

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. 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.

Las competencias dentro de esta materia (Proyectos artísticos), se organizan como una consecución de la etapa previa, como vehículo para proporcionar al alumnado la oportunidad y experimentar con diferentes recursos expresivos. 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. La idea general de la asignatura es poder adquirir aprendizajes y competencias del nivel, junto con estrategias que permitirán desarrollar también conexiones con los saberes de otras materias.

## VINCULACIÓN ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación se muestran los criterios de evaluación, competencias específicas y los descriptores operativos asociados a cada uno. La manera de ser distribuidos y evaluados a lo largo del curso se muestra en relación a las unidades didácticas. De esta forma, quedan asociados a los saberes básicos según el anterior apartado. De esta forma, se garantiza una evaluación flexible, pues al estar asociados a unidades didácticas se permite una adaptación a las necesidades del alumnado dependiendo de la solvencia con que resuelvan cada unidad didáctica. Asimismo, suponen una vía para relacionar todos los elementos aquí descritos con los posteriores criterios de evaluación, instrumentos de evaluación y situaciones de aprendizaje.

DESCRIP-TORES OPERATIVOS	PESO RELATIVO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%
CCL1 CP1 STEM3 CD3 CPSAA5 CE3 CCEC4.	2,14% 2,14% 2,14% 2,14% 2,14% 2,14% 2,14%	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.	15%  Ejercicios prácticos	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	5%
				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.	5%
				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	5%
CCL3 CD1 CD2 CCEC1 CCEC2.	4% 4% 4% 4% 4%	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.	20%  Ejercicios prácticos	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.	10%
				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.	10%
CP1 STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 CD2 CCEC3 CCEC4	3,13% 3,13% 3,13% 3,13% 3,13% 3,13% 3,13%	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.	25%  Ejercicios prácticos	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.	5%
				3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando	15%

				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.	5%
CCL1 CCL5 CP1 CC1 CD3 CCEC3 CCEC4.	2,85% 2,85% 2,85% 2,85% 2,85% 2,85%	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.	20% Ejercicios prácticos	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	10%
				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.	10%
CCL5 CP1 STEM3 CD3 CPSAA3 CC1 CE1 CE2	2,22% 2,22% 2,22% 2,22% 2,22% 2,22% 2,22%	5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.	20% Ejercicios prácticos	5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando 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. en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	15%
				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.	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>		<b>100%</b>		<b>100%</b>

**En Proyectos de Artes Plásticas la ponderación se hace por curso y no por trimestre pues hay bloques que se trabajan durante los tres trimestres.**

## EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO y 3º ESO

### UNIDADES DIDÁCTICAS 2º ESO

**HORAS: 2 SEMANALES**

#### 1º TRIMESTRE

1. Un mundo de imágenes (septiembre – octubre. 8 sesiones)
2. El lenguaje visual ( octubre – noviembre, 8 sesiones)
3. Un mundo organizado ( noviembre – diciembre, 8 sesiones)

#### 2º TRIMESTRE

4. A escala (enero, 8 sesiones)
5. Crear objetos (enero – febrero, 8 sesiones)
6. Crear mensajes (marzo, 8 sesiones)

#### 3º TRIMESTRE

7. Espacio, luz, volumen (marzo-abril, 8 sesiones)
8. Capturar un instante (abril – mayo, 8 sesiones)

9. Ilustrar historias (mayo – junio, 8 sesiones)

## UNIDADES DIDÁCTICAS 3º ESO

**HORAS:2 SEMANALES**

### 1º TRIMESTRE

1. La imagen en los medios de comunicación. (septiembre – octubre, 8 sesiones)
2. Cuerpo y emoción (octubre – noviembre, 8 sesiones)
3. Otras miradas ( noviembre – diciembre, 8 sesiones)

### 2º TRIMESTRE

4. Movimiento y composición (enero-8 sesiones)
5. Artesanía e industria (enero – febrero, 8 sesiones)
6. La obra de arte (marzo-8 sesiones)

### 3º TRIMESTRE

7. Espacios (marzo – abril,8 sesiones)
8. Diseñar para persuadir (abril – mayo, 8sesiones)
9. Creación multimedia y digital (mayo – junio, 8 sesiones)

## SABERES BÁSICOS (EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 2º Y 3º ESO)

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

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

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

<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>UNIDADES DIDÁCTICAS</b>
<b>A. Patrimonio artístico y cultural</b>	
Los géneros artísticos	1,6,7,8,9
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.	2,3,4,5,6,7,8,9
Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	1,3,6,7,8,9
<b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b>	
El lenguaje visual como forma de comunicación.	3,10, 11
Elementos básicos del lenguaje visual: El punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	5, 7, 8, 9
Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	1,5
La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	1
La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	2,7
<b>C. Expresión artística y gráfico – plástica: Técnicas y procedimientos.</b>	
El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	2,6,7
Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	1,2,3,4,5,6,7,8,9
Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.	4,
Técnicas básicas de expresión gráfico- plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	7, 8, 9
Técnicas básicas de expresión gráfico plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
<b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual</b>	
El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: Informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	8,9
Imágenes visuales y audiovisuales: Lectura y análisis.	8,9,
La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales	
Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	3,8,9
Edición digital de la imagen fija y en movimiento.	9
Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje	9

**VINCULACIÓN ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 2º Y 3º ESO**

<b>DESCRITORES OPERATIVOS</b>	<b>PESO RELATIVO</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>PESO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PESO</b>
CCL1, CPSAA3, CC1,	1% cada D.O.	1. Comprender la importancia	5%	1.1 Reconocer los factores	<b>2.5%</b>



CC2, CCEC1.		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.		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.	<b>2.5%</b>
CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.	0,14% Cada D.O.	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.	5%	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	<b>2.5%</b>
				2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	<b>2.5%</b>
CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	0,71% Cada D.O.	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	5%	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	<b>2.5%</b>

		alimentar el imaginario.		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	<b>2,5%</b>
CCL2, CD1, CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC3, CCEC2.	2,5 % Cada D.O.	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.	20%	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	<b>20%</b>
				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	<b>20%</b>
CCL2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	3,75% Cada D.O.	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.	30%	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.	<b>15%</b>
				5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando Racionalidad, empatía y sensibilidad, y	<b>15%</b>

				seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	
CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	0,4% Cada D.O.	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.	2%	6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	1%
				6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	1%
CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	3,33% C.U.	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.	30%	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.	30%
CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	0,42% Cada D.O.	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.	3%	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.	15
				8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y	1%

				desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	
				8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	<b>1%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>			100%	<b>100%</b>

Teniendo en cuenta las ponderaciones citadas para la materia de EPVA y su relación con los descriptores operativos pautadas por la legislación vigente, esta materia trabaja las distintas competencias clave en los siguientes porcentajes:

CCL	CP	STEAM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	TOTAL
<b>5%</b>	<b>0%</b>	<b>25%</b>	<b>10%</b>	<b>10%</b>	<b>10%</b>	<b>15%</b>	<b>25%</b>	<b>100%</b>

## 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, el 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.

## **SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

Horas: 3 semanales

### **PRIMER TRIMESTRE**

1. El proceso creativo (septiembre- octubre , 11 sesiones)

2. Arte y sociedad (octubre – noviembre, 11 sesiones)
3. Arte y naturaleza (noviembre – diciembre, 11 sesiones)

## SEGUNDO TRIMESTRE

4. Diseño sostenible (enero, 11 sesiones)
5. Crear tendencias (enero-febrero, 11 sesiones)
6. Narrar con imágenes (marzo, 11 sesiones)

## TERCER TRIMESTRE

7. Crear objetos (marzo – abril, 11 sesiones)
8. Crear espacios (abril – mayo, 11 sesiones)
9. Arte para la vida (mayo – junio, 11 sesiones)

SABERES BÁSICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS
<b>A. Técnicas gráfico plásticas</b>	1,2,3,4,5,6,7,8,9
Técnicas de dibujo y pintura: Técnicas secas y húmedas.	
Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas. Contexto histórico.	
Técnicas de estampación. Procedimientos directos activos, 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.	
Ejemplo de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	
<b>B. Fotografía, lenguaje visual y audiovisual y multimedia</b>	1,2,3,4,5,6,7,8,9.
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.	
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 y 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 vídeo – arte.	

## VINCULACIÓN ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DESCRIPTORES OPERATIVOS	PESO RELATIVO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PESO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PESO
CCL2 CCL3 CP3 CD1 CD2 CPSAA3 CC1 CCEC1 CCEC2	2,77 % 2,77% 2,77% 2,77% 2,77% 2,77% 2,77% 2,77% 2,77%	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	25% Actividad Cuestionario	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.	14,5
			Actividad Comentarios.	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.	14,5
CD2 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC3 CCEC4	3,57% 3,57% 3,57% 3,57% 3,57% 3,57% 3,57%	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	25 % Actividades individuales y grupales	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes	14.5%

			Actividades individuales y colectivas	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	<b>14,5%</b>
CD2 CD3 CD5 CPSAA1 CPSAA3 CCEC3 CCEC4.	<b>3,57%</b> <b>3,57%</b> <b>3,57%</b> <b>3,57%</b> <b>3,57%</b> <b>3,57%</b> <b>3,57%</b>	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.	<b>25%</b> Actividades individual y colectiva	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.	<b>14,5%</b>
				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.	<b>14,5%</b>
CCL1 STEM3 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5	<b>2,5%</b> <b>2,5%</b> <b>2,5%</b> <b>2,5%</b> <b>2,5%</b> <b>2,5%</b>	4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de	<b>25%</b> Actividades Individuales y colectivas	4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando	<b>8.33%</b>

CE1 CE3 CCEC3 CCEC4	2,5% 2,5% 2,5% 2,5%	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.		las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	
			Actividades Individuales y colectivas	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.	8.33%
			Cuestionario Exposición oral	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	8.33%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>		<b>100%</b>		<b>100%</b>

CCL	CP	STEAM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	TOTAL
5%	0%	25%	10%	10%	10%	15%	25%	100%

## DIBUJO TÉCNICO. BACHILLERATO

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

desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, 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. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético 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. 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. En este sentido, 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 (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones, lo que facilitará las interacciones y permitirá la realización de construcciones de mayor complejidad, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio. Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados. A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina. Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

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

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

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

Por último, en el bloque **«Sistemas CAD»**, se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa. El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

## **1. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO AL TÉRMINO DE LA ETAPA**

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.

### **2.1. Competencias clave**

Las competencias se definen como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes. Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos previstos en la LOMLOE, para esta etapa educativa, está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las siguientes competencias clave:

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 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.

## **2.2. DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

(Vistos al principio de la programación)

### **DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO**

**CURSO 1º BACHILLERATO**

**HORAS: 4 SEMANALES**

**UNIDADES DIDÁCTICAS-TEMPORALIZACIÓN**

**UNIDADES DIDÁCTICAS.(Temporalización)**



## PRIMER TRIMESTRE

1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS Y EVOLUCIÓN DEL DIBUJO (1-2 sesiones)
2. FUNDAMENTOS GRÁFICOS DEL DIBUJO TÉCNICO (1-2 sesiones)
3. MATERIALES E INSTRUMENTOS DE DIBUJO (1-2 sesiones)
4. TRAZADOS GEOMÉTRICOS ELEMENTALES (1-2 sesiones)
5. ÁNGULOS (1-2 sesiones)
6. OPERACIONES CON ELEMENTOS GEOMÉTRICOS (2-3-sesiones)
7. LA CIRCUNFERENCIA Y EL CÍRCULO (1-2 sesiones)
8. PROPORCIONALIDAD, IGUALDAD Y SEMEJANZA (4-5 sesiones)

El resto de las sesiones hasta completar las 42, se dedicarán a resolución de ejercicios prácticos, tanto individuales como grupales y a sesiones de pruebas de evaluación teórico – prácticas.

## SEGUNDO TRIMESTRE

9. POLÍGONOS (2-3 sesiones)
10. MOVIMIENTOS Y TRANSFORMACIONES (2-3 sesiones)
11. TANGENCIAS (2-3 sesiones)
12. CURVAS CÓNICAS (2-3 sesiones)
13. CURVAS TÉCNICAS (2-3 sesiones)

El resto de las sesiones hasta completar las 42, se dedicarán a resolución de ejercicios prácticos, tanto individuales como grupales y a sesiones de pruebas de evaluación teórico – prácticas.

## TERCER TRIMESTRE

14. GEOMETRÍA EN EL ESPACIO (1-2 sesiones)
15. FUNDAMENTOS DEL SISTEMA DIÉDRICO ORTOGONAL (4-5 sesiones)
16. SISTEMA DIÉDRICO ORTOGONAL. RELACIONES DE PERTENENCIA EN DIÉDRICO (1-2 sesiones)
17. PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA. (3-4 sesiones)
18. LA NORMALIZACIÓN Y EL DIBUJO INFORMATIZADO (2-3 sesiones)
19. EL DIBUJO INFORMATIZADO (1-2 sesiones)

El resto de sesiones hasta completar las 42, se dedicarán a resolución de ejercicios prácticos, tanto individuales como grupales y a sesiones de pruebas de evaluación teórico – prácticas.

## 4. SABERES BÁSICOS

SABERES BÁSICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS
<b>A. Fundamentos geométricos</b>	
Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.	1
Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	1
Concepto de lugar geométrico. Arco Capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	2
Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.	8
Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	3
Tangencias básicas. Curvas técnicas.	11,12,13
Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza de las	Todas las unidades

ejecuciones.	
<b>B. Geometría proyectiva</b>	
Fundamentos de la geometría proyectiva	14
Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.	15
Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.	
Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: Punto, recta y plano.	17
Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	
Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua...	
<b>C. Normalización y documentación gráfica de proyectos</b>	
Escala numérica y gráfica. Construcción y uso.	8
Formatos. Doblado de planos	3
Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	18
Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.	18
<b>D. Sistemas CAD</b>	
Aplicaciones vectoriales 2D – 3D	19
Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	19

## 5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### VINCULACIÓN ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DESCRIPTORES OPERATIVOS	PESO RELATIVO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%
CCL1 CCL2 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CEC1 CEC2	0.62% 0.62% 0.62% 0.62% 0.62% 0.62% 0.62%	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	5%	1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la	5%

		geométricas y los elementos técnicos utilizados.		perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico	
CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA5 C E2	4,28% 4,28% 4,28% 4,28% 4,28% 4,28%	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.	30%	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	10%
				2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	10%
				2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución	10%
STEM1 STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5  CE2  CE3.	8% 8% 8% 8% 8% 8%	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	56%	3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	20%

		realidad tridimensional sobre la superficie del plano.			
				3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	<b>20%</b>
				3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	<b>4%</b>
				3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	<b>2%</b>
				3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	<b>10%</b>
CCL2 STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	<b>0.87%</b> <b>0,87%</b>	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.	<b>7%</b>	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.	<b>5%</b>
				4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de	<b>2%</b>

				reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	
STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CE3 CEC4	0,25% 0,25% 0,25% 0,25% 0,25% 0,25% 0,25%	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.	2%	5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	1%
				5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	1%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>		<b>100%</b>		<b>100%</b>

## DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO

**CURSO 2º BACHILLERATO**

**HORAS: 4 SEMANALES**

UNIDADES DIDÁCTICAS.(Temporalización)

**HORAS: 4 SEMANALES**

## PRIMER TRIMESTRE

1. SISTEMA DIÉDRICO (PARALELISMO, PERPENDICULARIDAD, DISTANCIAS, ABATIMIENTOS, GIROS Y CAMBIOS DE PLANO (septiembre – octubre 30 sesiones)
2. SÓLIDOS POLIÉDRICOS. SECCIONES Y DESARROLLO (noviembre – diciembre 18 sesiones)

## SEGUNDO TRIMESTRE

3. TRAZADOS GEOMÉTRICOS
4. POLÍGONOS
5. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS
6. TANGENCIAS
7. CURVAS CÍCLICAS
8. CURVAS CÓNICAS

Un total de 42 sesiones repartidas entre estas 8 unidades didácticas. Se repartirá la temporalización dependiendo del grado de demanda en cada una de ellas por parte del alumnado.

## TERCER TRIMESTRE

9. SISTEMA AXONOMÉTRICA (12 sesiones)
10. PERSPECTIVA CABALLERA (10 sesiones)
11. SISTEMA CÓNICO (12 sesiones)
12. NORMALIZACIÓN (3 sesiones)

### VINCULACIÓN ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DESCRIPORES OPERATIVOS	PESO RELATIVO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%
CCL1 CCL2 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CEC1 CEC2	0.25% 0.25% 0.25% 0.25% 0.25% 0.25% 0.25%	1: Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados	2%	1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingenierías contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los	2%



				campos de la arquitectura y la ingeniería.	
CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA5 C E2	4,28% 4,28% 4,28% 4,28% 4,28% 4,28%	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.	28%	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación	8%
				2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	10%
				2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	10%
STEM1 STEM2 STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 CE2 CE3.	9,42% 9,42% 9,42% 9,42% 9,42%	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.	66%	3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	25%
				3.2 Representar	12%

				cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	
				3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	16%
				3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	4%
				3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso: la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	7%
				3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	2%
CCL2 STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	0,375% 0,375% 0,375% 0,375% 0,375% 0,375%	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.	3%	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.	3%

STEM2	0,25%	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 y tres dimensiones	1%	5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	1%
STEM3	0,25%				
STEM4	0,25%				
CD1	0,25%				
CD2	0,25%				
CD3	0,25%				
CE3	0,25%				
CEC4					
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>		<b>100%</b>		<b>100%</b>

CCL	CP	STEAM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	TOTAL
5%	0%	70%	5%	5%	5%	5%	5%	100%

## CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES. 2° BACHILLERATO

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 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 es 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 las 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 de 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; 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.

## UNIDADES DIDÁCTICAS.(Temporalización)

**HORAS: 4 SEMANALES**

### **PRIMER TRIMESTRE**

(42 sesiones aproximadamente)

- 1. IMAGEN FIJA.**  
ILUMINACIÓN EN LA FOTOGRAFÍA  
EL PROYECTO FOTOGRÁFICO.

### **SEGUNDO TRIMESTR**

(42 sesiones aproximadamente)

- 2 IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SONIDO (Enero-marzo,**

### **TERCER TRIMESTR**

(42 sesiones aproximadamente)

- 3. DERECHOS DE AUTOR (marzo – abril**
- 2. IMPACTO SOCIAL (mayo**

<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>UNIDADES DIDÁCTICAS</b>
<b>A. Cultura audiovisual</b>	1,2,3
Impacto social	
Gestión de proyectos audiovisuales	
Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.	
El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, vídeo instalaciones – video arte e instalaciones artísticas y vídeo clip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.	
Derechos de autor.	
<b>B. Preproducción</b>	2
La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.	
Fases de la producción audiovisual.	
Elementos formales de la fotografía y el audiovisual.	
Encuadre y composición.	
Planificación y angulación.	
Movimientos de cámara	
Narrativas. El lenguaje audiovisual	
Guión literario, guión técnico y storyboard	
<b>C. Producción</b>	1,3
El proyecto fotográfico. Iluminación.	
Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.	
Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; r acord.	
Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.	
<b>D. Montaje y postproducción</b>	1,2,3
Edición de fotografía. Fotomontaje.	
Edición de vídeo. El montaje.	
Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.	
Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.	

## VINCULACIÓN ENTRE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<b>DESCRIPORES OPERATIVOS</b>	<b>PESO RELATIVO</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>PESO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>%</b>
CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	0,66 %cada D.O	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	<b>10%</b>	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	<b>5%</b>

		universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.		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.	<b>4%</b>
				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	<b>1%</b>
CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.	0,83 cada D.O.	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.	<b>10%</b>	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.	<b>5%</b>
				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	<b>5%</b>



				y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	
CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	2,30 %cada O.D.	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.	<b>30%</b>	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.	<b>20%</b>
				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.	<b>10%</b>
CCL3, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.	2.22% cada D.O.	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	<b>20%</b>	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.	<b>10%</b>
				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.	<b>10%</b>
CCL1, CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3,	1.36 % cada	5. Utilizar la creación audiovisual como un medio	<b>15%</b>	5.1. Utilizar el lenguaje audiovisual como un	<b>5%</b>

CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2	D.O	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.		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.	<b>5%</b>
				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.	<b>5%</b>
CCL5, STEM3, STEM5, CD1, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	0.58% cada D.O.	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.	<b>10%</b>	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.	<b>2.5%</b>
				6.2. Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su	<b>2.5%</b>

				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.	<b>2.5%</b>
				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 los demás.	<b>2.5%</b>
CCL1, CCL3, CCL5, CD2, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC4.2.	0.38% cada D.O.	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.	<b>5%</b>	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.	<b>2.5%</b>
				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.	<b>2,5%</b>

<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>		<b>100%</b>		<b>100%</b>
--------------	-------------	--	-------------	--	-------------

CCL	CP	STEAM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	TOTAL
30 %	0 %	0%	30%	10%	5 %	10%	15%	100%

## 6. METODOLOGÍA

### 6.1. METODOLOGÍA DE CARÁCTER GENERAL

Entendemos la metodología didáctica como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados potenciando el desarrollo de las competencias clave desde una perspectiva transversal.

La metodología didáctica deberá guiar los procesos de enseñanza-aprendizaje de cada área, y dará respuesta a propuestas pedagógicas que consideren la atención a la diversidad y el acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, se emplearán métodos que, partiendo de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, se ajusten al nivel competencial inicial de este y tengan en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

### 6.2 METODOLOGÍA DE CARÁCTER ESPECÍFICO.

#### 6.2.1 Principios metodológicos de la Educación Secundaria

A modo de síntesis, como principios metodológicos de la Educación Secundaria podríamos señalar:

- El aprendizaje significativo a través de una enseñanza para la comprensión y una estimulación de los procesos de pensamiento. Promover una enseñanza para la comprensión que fomente el desarrollo de un pensamiento eficaz, crítico y creativo. Enseñar a pensar desarrollando destrezas y hábitos mentales, a través de todas las áreas, y posibilitando el desarrollo de un pensamiento eficiente transferible a todos los ámbitos de la vida y acorde con un aprendizaje competencial. Como se verá más adelante, se hará visible en actividades que ponen en juego el pensamiento a través de organizadores visuales, procesos cognitivos o procedimientos de autoevaluación.
- La aplicación de lo aprendido en diferentes contextos reales o simulados, mostrando su funcionalidad y contribuyendo al desarrollo de las competencias clave. La realización de tareas y actividades que conlleven la aplicación de lo aprendido en diferentes contextos reales o simulados contribuye al desarrollo de las competencias clave y da mayor sentido a muchos de los aprendizajes.
- El aprendizaje por descubrimiento como vía fundamental de aprendizaje. Siempre que sea posible, el aprendizaje debe dar respuesta a cuestiones que se ha planteado el alumnado e implicar un proceso de investigación o resolución, para lo cual resultan idóneos los proyectos de trabajo y las tareas competenciales, entre otros.
- El fomento del compromiso del alumnado con su aprendizaje. Para ello, se promoverá la motivación intrínseca del alumnado, vinculada a la responsabilidad, autonomía y al deseo de aprender. Todas las claves en las que se fundamenta este proyecto, como se verá más adelante, darán fiel respuesta a este principio.

- La concreción de la interrelación de los aprendizajes tanto en cada área como de carácter interdisciplinar. Para ello, es especialmente aconsejable la aplicación de una metodología basada en los centros de interés, los proyectos, los talleres o las tareas competenciales. Este principio responde a la necesidad de vincular la escuela con la vida.
- La preparación para la resolución de problemas de la vida cotidiana como elemento motivador para el aprendizaje. Requiere un entrenamiento en la búsqueda reflexiva y creativa de caminos y soluciones ante dificultades que no siempre tienen una solución simple u obvia. Las habilidades relacionadas con la resolución de problemas se relacionan con la planificación y el razonamiento, pero también con la adaptación a nuevas situaciones, la intuición, la capacidad de aprender de los errores y de atreverse a probar, con el desarrollo del pensamiento reflexivo, crítico y creativo, y con el emprendimiento. Este principio fundamenta la incorporación de una amplia gama de procesos cognitivos en las actividades que se les va a plantear al alumnado en cada uno de los temas.
- El fomento de la creatividad a través de tareas y actividades abiertas que supongan un reto para el alumnado en todas las áreas. El alumnado debe comprender que el conocimiento está inacabado y que es posible explorar otras posibilidades, lo que supone perderle el miedo a cometer errores en la búsqueda y reflexionar sobre el valor de sus propuestas.
- El desarrollo de destrezas básicas que potencien aspectos clave como la lectura, el debate y la oratoria, aspecto que se trabaja con carácter interdisciplinar en todas las áreas a través del proyecto lingüístico.
- Fomentar la autonomía en los aprendizajes que conlleva el desarrollo de la competencia de aprender a aprender como elemento fundamental para el aprendizaje a lo largo de la vida. Requiere incluir en el currículo y en la práctica educativa aspectos como el autoconocimiento, las estrategias de aprendizaje y su autorregulación, el trabajo en equipo y procesos de autoevaluación. En cada tema se reflexionará sobre el «¿Cómo he aprendido?». Además, se van a poner en juego actividades de corte cooperativo.
- La inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como recurso didáctico del profesorado, pero también como medio para que el alumnado explore sus posibilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias aportaciones y creaciones utilizando diversos lenguajes (TAC). Este uso de las TIC se evidenciará en cada tema de diversas formas, favoreciendo que el alumnado se vaya creando su propio entorno personal de aprendizaje.
- Lograr un buen clima de aula que permita al alumnado centrarse en el aprendizaje y le ayude en su proceso de educación emocional. Este clima depende especialmente de la claridad y consistencia de las normas y de la calidad de las relaciones personales. Para ello, se tendrá muy presente que hay que ayudar al alumnado a desarrollar y fortalecer los principios y los valores que fomentan la igualdad y favorecen la convivencia, desde la prevención de conflictos y la resolución pacífica de los mismos, así como la no violencia en todos los ámbitos. Este principio y los dos siguientes estarán presentes de manera explícita en actividades que requieren una toma de conciencia de las emociones en sí mismos y en las demás personas, así como en actividades cooperativas donde el alumnado aprenderá de las aportaciones que haga a sus compañeras y compañeros, y de las que reciba.
- La atención a la diversidad del alumnado como elemento central de las decisiones metodológicas que conlleva realizar acciones para conocer las características de cada alumno o alumna y ajustarse a ellas. Nos preocuparemos por los problemas de aprendizaje de los alumnos, atendiéndoles de forma personalizada para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, a aquellos que presenten dificultades en la comprensión de los conceptos explicados en clase. - Explicar con la máxima claridad posible, los aspectos considerados de mayor relevancia en cada una de las actividades

propuestas para que el alumno, conozca exactamente cual son los objetivos de cada trabajo propuesto.

- Se potenciará el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo. Para ello, se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial de cada alumno y alumna y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.
- Se fomentará el uso de estrategias de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a la gestión de sus emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos, con un programa completo que se desarrolla a lo largo de toda la Educación Secundaria, desde las propias actividades que desarrolla el alumnado en su aula y que desarrollaremos en el apartado siguiente sobre «metodologías activas».
- La combinación de diversos agrupamientos, valorando la tutoría entre iguales y el aprendizaje cooperativo como medios para favorecer la atención de calidad a todo el alumnado y la educación en valores. Ello debe revertir en una mejor valoración por parte del alumnado de la diversidad del aula y una mejor capacidad para trabajar con todos los compañeros y compañeras.
- Introducción de nuevos conceptos, relacionándolos con los ya conocidos. Las explicaciones teóricas serán breves y con la mayor claridad posible sobre los conceptos de cada tema y los objetivos de cada actividad propuesta, adaptándose siempre al nivel de conocimiento de los alumnos, procurando hacer interesante, amena y práctica la materia mediante el uso de imágenes y videos sobre los contenidos explicados previamente en clase, siempre que los medios y la conexión sean adecuados.
- Ayudar a relacionar los contenidos con otras asignaturas para que los alumnos aprendan a relacionar las distintas materias.
- Facilitar la comunicación con los alumnos.
- Motivar a los alumnos para que participen activamente en el desarrollo de la clase. - Conseguir transmitir la importancia y utilidad que la asignatura tiene para las actividades futuras y el desarrollo profesional del alumno.
- Marcar un ritmo de trabajo que permita seguir las clases sin dificultad.
- Aplicar los conocimientos teóricos a las prácticas que se llevan a cabo en el aula.
- Llevar varios registros de todo lo que se hace en el aula para ayudar al alumno en la adquisición de los saberes básicos y la consecución de las competencias necesarias para superar la materia.
- Controlar rigurosamente la asistencia a clase puesto que estas materias requieren de la presencialidad como requisito fundamental en la adquisición de las mencionadas competencias.
- Fomentar en el alumno la capacidad de crear sus propios recursos expresivos.

### **5.2.2 Metodologías activas**

Todos estos principios y orientaciones se van a ver concretados en un abanico amplio de escenarios y actividades que requerirán al alumnado poner en juego diferentes habilidades de pensamiento, utilizando los mecanismos diversos de recepción de la información y su posterior difusión, manejando una amplia riqueza de recursos y espacios que facilitan trascender de aprendizajes académicos a otros con mayor impacto en su vida personal, familiar o social a través

de situaciones auténticas o retos, y todo ello afrontándolo de manera individual y también a través del aprendizaje cooperativo o situaciones de trabajo en equipo.

Para ello, partiremos de situaciones auténticas que generen un aprendizaje aplicado más allá de lo exclusivamente académico y que, además, genere aprendizajes emocionantes y de transformación. Se partirá de una situación de aprendizaje que provoque y motive, dándole un sentido a cada tema desde un punto de vista funcional y de aplicación, justificando así la necesidad de aprender unos conocimientos que luego se van a aplicar, dejando abierta la posibilidad de que el alumnado aporte, por ejemplo, su creatividad, tome decisiones o asuma roles durante el proceso.

Será un aprendizaje vivencial en el que se facilita la participación directa y activa de quienes intervienen, aplicando lo que se está aprendiendo en cada una de las secciones del tema a situaciones donde se producen los problemas o retos a resolver. De esta forma, el aprendizaje se hace significativo por parte del alumnado porque pueden experimentar, sentir, pensar y actuar al mismo tiempo. Integra la investigación, siendo el libro y el material complementario digital los primeros recursos para la indagación y la búsqueda de información.

Se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y la participación del alumnado, estimulando la reflexión y el pensamiento crítico. Las actividades y tareas planteadas y sugeridas serán variadas, contendrán propósitos e interrogantes para favorecer el desarrollo de estrategias de pensamiento que permita al alumnado adquirir los conocimientos y comprenderlos para avanzar en ellos desde su análisis y aplicación en contextos diversos, generando aprendizajes profundos transferibles a otras situaciones del ámbito académico, personal, familiar y social, formulando hipótesis, aportando valoración y juicio crítico, y contribuyendo a crear conocimiento. El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren tan solo en el desarrollo de algunos de ellos.

Las estrategias para el desarrollo del pensamiento (analítico, lógico, crítico, creativo, eficaz y metacognitivo) serán las que nos ayuden a aprender a pensar y las que mejoren el dominio de los conocimientos, su aplicación y su transferencia. Estas estrategias desarrollan los procesos cognitivos y muestran un conjunto de pasos a seguir para orientar las formas de pensar según los modos de procesamiento de la información y el tipo de respuesta requeridos. Estarán presentes en cada uno de los temas de manera explícita e intencionada en actividades que, de manera natural, ayudarán al alumnado a hacer conscientes los pasos necesarios de los que requiere para armar una reflexión, hacer una propuesta o plantear una serie de dudas.

De igual forma se potenciará y facilitará un proceso de reflexión del alumnado acerca de los nuevos aprendizajes y las relaciones existentes entre ellos. De este modo, el alumnado hará más evidentes los aprendizajes clave, así como las relaciones entre estos nuevos conocimientos.

En las páginas finales de cada unidad, mediante el uso de un portfolio, también tendrá un papel clave para la reflexión personal y crítica que muestre no solo el progreso académico, sino también habilidades y estrategias vinculadas con las claves de la metodología a desarrollar. El portfolio permite al alumnado crecer en su desarrollo competencial, especialmente en la nueva y más importante alfabetización para el siglo XXI: aprender a aprender. Ayudará a vertebrar estos procesos de reflexión evaluativa necesarios en el aula. Con las distintas actividades que en él se proponen, pretendemos que se convierta en un instrumento de aprendizaje y autoevaluación que lleve al estudiante a ser consciente de su propio aprendizaje desde cuatro perspectivas: reflexionando sobre lo que ha aprendido, tomando evidencias de sus avances, pensando sobre su



proceso de aprendizaje y buscando situaciones de la vida cotidiana en las que pueda aplicar esos aprendizajes.

Adquirir estas destrezas relacionadas con la reflexión y el pensamiento crítico requiere de un dominio de la competencia lingüística de manera significativa. Para ello, otra de las claves incluidas en la metodología es la integración de un plan lingüístico en el que participan todas las áreas de manera coordinada. Esto significa que en todas las áreas existe una coherencia horizontal (en el curso) y vertical (en la etapa) en cuanto a la selección de tipologías textuales y su posterior tratamiento de manera oral y escrita (expresión y comprensión). Una tipología textual es una forma de organizar la diversidad textual y de clasificar los distintos textos orales y escritos que existen. Los textos, como producto de la actuación lingüística, se presentan en una multiplicidad y diversidad prácticamente inabarcables; no obstante, son susceptibles de ser ordenados en tipologías que los clasifiquen y agrupen a tenor de conjuntos de rasgos que los identifiquen y los diferencien entre sí. La clasificación del texto más comúnmente aceptada en los trabajos de lingüística, basada en el propósito o intención comunicativa, es la que distingue entre narrativos, descriptivos, expositivos o explicativos, argumentativos e instructivos. Por su estructura también vamos a considerar que las tipologías anteriores se puedan presentar mediante textos continuos o discontinuos. Cada vez que se contemple una lectura motivadora, se generarán propuestas que combinen las tipologías textuales propuestas, bien presentadas de manera continua, o discontinua. A lo largo del resto de actividades, cualquiera de ellas es susceptible de ser abordada mediante el enfoque de esta clave. Cada vez que se proponga una actividad que se lleve a cabo de manera oral o bien requiera presentar o comprender una producción escrita, estará vinculada con esta clave, aunque se sugieren cuáles son las imprescindibles en cada uno de los temas. Esta clave también estará presente en cada situación de aprendizaje y en la posible difusión del producto final.

Otra de las claves fundamentales a nivel metodológico es la presencia de actividades para que se lleven a cabo de manera cooperativa. El alumnado participará activamente en su proceso de aprendizaje, también en cooperación, aplicando estrategias de negociación, consenso, mediación, empatía y asertividad, con responsabilidad compartida y ayuda mutua con el resto de las compañeras y compañeros, maximizando sus aprendizajes y los del resto del grupo, generando interdependencia positiva.

La estructuración del aprendizaje de forma cooperativa, si se lleva a cabo de manera óptima, crea un clima en el aula que favorece dicho aprendizaje y posibilita conseguir mejores resultados escolares. Facilita la atención a la diversidad, proporcionando estrategias y recursos para la gestión de la heterogeneidad en el aula; el profesorado dispone de más tiempo para atender de forma individualizada, adecuándose a los ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos y las alumnas; estos también cuentan con la ayuda de sus compañeros y compañeras, lo que hace posible un modelo inclusivo dentro del aula, mejorando la calidad de las interacciones dentro del grupo y con los maestros y las maestras, propiciando que el clima del aula sea más positivo.

Este impulso, desde el aprendizaje cooperativo, pretende también educar en valores como la solidaridad, la cooperación, la convivencia, el diálogo y el respeto a la diferencia, dentro del contexto natural y no forzado del propio alumnado, en el que entrena y pone en práctica las habilidades sociales y comunicativas.

Apostar por la cooperación supone huir de modelos basados en la competición donde solo importa el reto y no el grupo. También huye de la sumisión, donde solo importa la relación y no los retos que se proponen.

Apostar por la cooperación supone compartir unos retos en equipo, siendo ambas cuestiones igualmente importantes para los niños y las niñas, ya que la educación integral incluye adquirir también competencias personales y sociales, además de conocimientos.

Trabajar las habilidades personales y sociales requiere poner el foco en la educación emocional y hacerla presente también de manera explícita e intencional en las actividades de aula. Esto significa que el alumnado ha de aprender una serie de habilidades que contribuyan a que a nivel intrapersonal identifique y reconozca las emociones, regulándolas y gestionándolas, y a nivel interpersonal, a que adquiera habilidades de relación con las personas y a tener experiencias de satisfacción personal. Su aparición en la metodología se contempla en dos escenarios claramente identificados:

**Aprendizajes emocionantes.** El investigador Francisco Mora asegura que el elemento esencial en el proceso de aprendizaje es la emoción porque solo se puede aprender aquello que se ama, aquello que le dice algo nuevo a la persona, que significa algo, que sobresale del entorno. «Sin emoción –dice– no hay curiosidad, no hay atención, no hay aprendizaje, no hay memoria». Las situaciones de aprendizaje de cada tema persiguen generar aprendizajes desde propuestas emocionantes que activen al alumnado y les provoquen a aplicar lo aprendido para dar respuesta a la situación problema. Cuando los aprendizajes son emocionantes, se genera un estado de motivación intrínseca, en la que la persona está inmersa en lo que está haciendo.

**Actividades emocionales** integradas en cada tema. Integradas en cada uno de los temas con una secuencia lógica y progresiva que permita al alumnado tomar conciencia plena de las emociones en sus actividades cotidianas.

A nivel metodológico también se contempla el emprendimiento como una de las claves de acuerdo a lo que la normativa vigente nos propone en torno a esta competencia. Requerirá por parte del alumnado la capacidad de análisis, planificación, organización, gestión y toma de decisiones; capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas; comunicación, presentación, representación y negociación efectivas; habilidad para trabajar, tanto individualmente como dentro de un equipo; participación, capacidad de liderazgo y delegación; pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad; autoconfianza, evaluación y autoevaluación, ya que es esencial determinar los puntos fuertes y débiles de uno mismo y de un proyecto, así como evaluar y asumir riesgos cuando esté justificado (manejo de la incertidumbre y asunción y gestión del riesgo). También el desarrollo de actitudes y valores como la predisposición a actuar de una forma creadora e imaginativa; el autoconocimiento y la autoestima; la autonomía o independencia, el interés y esfuerzo y el espíritu emprendedor. Se caracteriza por la iniciativa, la proactividad y la innovación, tanto en la vida privada y social como en la profesional. También está relacionada con la motivación y la determinación a la hora de cumplir los objetivos, ya sean personales o establecidos en común con otros, incluido el ámbito laboral.

Esta clave estará presente de manera explícita y transversal en las actividades en las que tenga que poner en juego las diferentes habilidades y destrezas asociadas al sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

El uso de las TIC es otra de las claves fundamentales contempladas a nivel metodológico, y no solo para preparar al alumnado a saber hacer dentro del contexto digital, también para que entienda las TIC no como un fin en sí mismas, sino como un medio para el aprendizaje y la comunicación (TAC: tecnologías del aprendizaje y la comunicación) y para el empoderamiento y la participación (TEP: tecnologías del empoderamiento y la participación). Se pretende que el alumnado sea el protagonista de su aprendizaje en el contexto digital, genere contenidos, los comparta, construya de manera conjunta y vaya más allá de ser un mero observador o consumidor.

A su vez se nos presenta otro reto, que es procurar que todos los alumnos y alumnas adquieran las capacidades necesarias para llegar a ser competentes en el manejo digital, planteando una metodología basada en situaciones de la vida cotidiana y ligando el conocimiento a las experiencias y a la resolución de problemas. Se pondrá especial hincapié en esta finalidad, entendiendo la transversalidad de las tecnologías como herramienta fundamental para la adquisición del resto de competencias.

Con carácter general, la metodología debe partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado. Uno de los elementos fundamentales en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento de su papel, más activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje, y, a tal fin, el profesorado ha de ser capaz de generar en él la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y los valores presentes en las competencias.

**Actividades complementarias** que se pueden proponer al alumnado, conviene reflexionar sobre estas cuestiones:

- ¿Se consiguieron los objetivos propuestos a partir de las actividades realizadas?
- ¿Cuál fue el resultado de la realización de las actividades?
- ¿Cuáles de ellas han gustado más?
- ¿Qué propuestas de mejora podemos señalar?

A partir del trabajo a partir de competencias, se obtendrán diversas evidencias de aprendizaje que incluye el currículo de cada asignatura. Para registrarlas, utilizaremos portafolios de aprendizaje en el aula, lo que hace necesario que, a lo largo de las distintas unidades didácticas, se planifiquen la realización y la recogida de pruebas que muestren el nivel de consecución del estándar, así como su evolución a lo largo del curso.

**El portafolio** es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución de cada alumno y alumna; esta recogida puede pautarse, o dejar que sea el propio alumnado el que seleccione qué evidencias quiere mostrar. Cada evidencia debe incorporar una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal. El documento del portafolio puede realizarse en papel o en formato digital. En el anexo de evaluación se presenta un guion para su realización.

**Las evidencias que podemos recoger en el área pueden obtenerse a partir de:**

- **Actividades del libro del alumnado** o de la guía que aparecen en cada unidad.
- **Mapas mentales o conceptuales** elaborados por los alumnos.
- **Productos de aprendizaje** diseñados para poder aplicarlos en tareas realizadas en un contexto real; por ejemplo: unidades de medida diseñadas por ellos, el diseño de un objeto con figuras geométricas, murales, trabajos de aplicación de las tareas, etc.
- **Pruebas escritas** que evidencien el trabajo realizado en cada unidad.

- **Problemas de aplicación de contenidos** en los que es necesario el desarrollo del razonamiento lógico.

- **Herramientas de autoevaluación y coevaluación** del trabajo en el aula.

### **5.2.3. Principios metodológicos de Bachillerato**

La metodología didáctica en el Bachillerato debe favorecer la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos apropiados de comentario y análisis de texto, definición conceptual y, además, también debe subrayar la relación de los aspectos teóricos de las materias tanto con la vida cotidiana como con otras materias.

En Bachillerato, la relativa especialización de las materias determina que la metodología didáctica esté fuertemente condicionada por el componente epistemológico de cada materia y por las exigencias del tipo de conocimiento propio de cada una.

Además, la finalidad propedéutica y orientadora de la etapa exige el trabajo con metodologías específicas y que estas comporten un importante grado de rigor científico y de desarrollo de capacidades intelectuales de cierto nivel (analíticas, explicativas e interpretativas).

Adaptación a las características del alumnado de Bachillerato, ofreciendo actividades diversificadas de acuerdo con las capacidades intelectuales propias de la etapa.

- A modo de síntesis los principios metodológicos de bachillerato serán los siguientes:

**Autonomía:** facilitar la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo.

**Actividad:** fomentar la participación del alumnado en la dinámica general del aula, combinando estrategias que propicien la individualización con otras que fomenten la socialización.

**Motivación:** procurar despertar el interés del alumnado por el aprendizaje que se le propone.

**Integración e interdisciplinariedad:** presentar los contenidos con una estructura clara, planteando las interrelaciones entre los contenidos de Filosofía y los de otras disciplinas de otras áreas.

**Rigor y desarrollo de capacidades intelectuales de cierto nivel (analíticas, explicativas e interpretativas).**

**Variedad en la metodología, dado que el alumnado aprende a partir de fórmulas muy diversas.**

### **5.2.4. Metodologías activas**

La forma de conseguir estos objetivos queda, en cada caso, a juicio del profesorado, en consonancia con el propio carácter, con la concepción de la enseñanza y con las características de su alumnado.

No obstante, resulta conveniente utilizar estrategias didácticas variadas, que combinen, de la manera en que cada uno considere más apropiada, las estrategias expositivas, acompañadas de actividades de aplicación, y las estrategias de indagación.

## ○ Las estrategias expositivas

Presentar al alumnado, oralmente o mediante textos, un conocimiento ya elaborado que debe asimilar. Resultan adecuadas para los planteamientos introductorios y panorámicos y para enseñar hechos y conceptos; especialmente aquellos más abstractos y teóricos, que difícilmente el alumnado puede alcanzar solo con ayudas indirectas.

No obstante, resulta muy conveniente que esta estrategia se acompañe de la realización por el alumnado de actividades, que posibiliten el engarce de los nuevos conocimientos con los que ya posee.

## ○ Las estrategias de comentario y análisis textual

Presentan al alumnado una serie de materiales en bruto que debe elaborar, siguiendo unas pautas de actuación. Se trata de enfrentarlo a textos, argumentaciones y debates problemáticos en los que debe poner en práctica y utilizar reflexivamente conceptos, procedimientos y actitudes para así adquirirlos de forma consistente.

El empleo de estas estrategias está más relacionado con el aprendizaje de procedimientos, aunque estos conllevan, a su vez, la adquisición de conceptos, dado que tratan de poner al alumnado en situaciones que fomenten su reflexión y pongan en juego sus ideas y sus conceptos. También son muy útiles para el aprendizaje y para el desarrollo de hábitos, de actitudes y de valores.

Las técnicas didácticas en que pueden traducirse estas estrategias son muy diversas. Entre ellas destacamos por su interés las tres siguientes:

- Las tareas sin una solución clara y cerrada, en las que las distintas opciones son igualmente posibles y válidas, para hacer reflexionar al alumnado sobre la complejidad de los problemas humanos y sociales, sobre el carácter relativo e imperfecto de las soluciones aportadas para ellos y sobre la naturaleza provisional del conocimiento humano.
- El estudio de casos o hechos y de situaciones concretos como instrumento para motivar y para hacer más significativo el estudio de los fenómenos generales y para abordar los procedimientos de causalidad múltiple.
- Los proyectos de investigación, estudios o trabajos de redacción habitúan al alumnado a afrontar y a resolver problemas con cierta autonomía, a plantearse preguntas y a adquirir experiencia en la búsqueda y en la consulta autónoma. Además, le facilitan una experiencia valiosa sobre el trabajo de los especialistas en la materia.

## Las estrategias de indagación

Presentan al alumnado una serie de materiales en bruto que debe estructurar, siguiendo unas pautas de actuación. Se trata de enfrentarlo a situaciones problemáticas en las que debe poner en práctica y utilizar reflexivamente conceptos, procedimientos y actitudes para así adquirirlos de forma consistente.

El empleo de estas estrategias está más relacionado con el aprendizaje de procedimientos, aunque estos conllevan a su vez la adquisición de conceptos, dado que tratan de poner al alumnado en situaciones que fomenten su reflexión y pongan en juego sus ideas y conceptos. También son muy útiles para el aprendizaje y el desarrollo de hábitos, actitudes y valores.

Las técnicas didácticas en que pueden traducirse estas estrategias son muy diversas. Entre ellas destacamos por su interés las tres siguientes:

- Las tareas sin una solución clara y cerrada, en las que las distintas opciones son igualmente posibles y válidas, para hacer reflexionar al alumnado sobre la complejidad de los problemas humanos y sociales, sobre el carácter relativo e imperfecto de las soluciones aportadas para ellos y sobre la naturaleza provisional del conocimiento humano.
- El estudio de casos o hechos y situaciones concretas como instrumento para motivar y hacer más significativo el estudio de los fenómenos generales y para abordar los procedimientos de causalidad múltiple.
- Los proyectos de investigación, estudios o trabajos habitúan al alumnado a afrontar y a resolver problemas con cierta autonomía, a plantearse preguntas, y a adquirir experiencia en la búsqueda y la consulta autónoma. Además, le facilitan una experiencia valiosa sobre el trabajo de los especialistas en la materia y el conocimiento científico.

## Las actividades didácticas

En cualquiera de las estrategias didácticas adoptadas es esencial la realización de actividades por parte del alumnado, puesto que cumplen los objetivos siguientes:

- Afianzan la comprensión de los conceptos y permiten al profesorado comprobarlo.
- Son la base para el trabajo con los textos y para fomentar las capacidades de comprensión, de análisis y de razonamiento.
- Permiten dar una dimensión múltiple a los conceptos, percibiendo sus conexiones con otras nociones y su aplicación a diferentes ámbitos del conocimiento.
- Fomentan actitudes que ayudan a la formación humana del alumnado.

Criterios para la selección de las actividades

- Que desarrollen la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, utilizando diversas estrategias.
- Que proporcionen situaciones de aprendizaje que exijan una intensa actividad mental y que lleven a reflexionar y a justificar las afirmaciones o las actuaciones.
- Que estén perfectamente interrelacionadas con los contenidos teóricos.
- Que tengan una formulación clara, para que el alumnado entienda sin dificultad lo que debe hacer.
- Que sean variadas y que permitan afianzar los conceptos, trabajar los procedimientos (textos, imágenes, películas y otros documentos), desarrollar actitudes que colaboren en la formación humana y atender a la diversidad en el aula (tienen distinto grado de dificultad).
- Que den una proyección práctica a los contenidos, aplicando los conocimientos a la realidad.
- Que sean motivadoras y conecten con los intereses del alumnado, por referirse a temas actuales o relacionados con su entorno.

Sobre la base de estos criterios, las actividades programadas responden a una tipología variada que se encuadra dentro de las categorías siguientes:

## Actividades de enseñanza-aprendizaje

A esta tipología responde una parte importante de las actividades planteadas en el libro de texto. Se encuentran en los apartados siguientes:

En cada uno de los grandes subapartados en que se estructuran las unidades didácticas se proponen actividades al hilo de los contenidos estudiados. Son, generalmente, de localización, de afianzamiento, de análisis e interpretación de textos y de ampliación de conceptos.

En las unidades didácticas se proponen actividades de comentario de textos, análisis de documentos audiovisuales (películas o documentales) y de obras de arte.

### **Actividades de introducción – motivación y conocimientos previos**

Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender.

Están diseñadas a partir del conocimiento por parte del/la profesor/a de los intereses, ideas y opiniones de los alumnos/as sobre los contenidos que van a desarrollar. Y sirven para despertar la curiosidad en torno al tema a tratar.

Se realizarán estas actividades en dos momentos distintos:

- Uno, al comienzo del curso por medio de una evaluación inicial.

- Y dos, al comienzo de cada una de las unidades didácticas, y se basarán en una lluvia de ideas, cuestionarios iniciales, organización en grupos con un portavoz a los que se les hace preguntas sobre lo ya aprendido y sobre lo que van a aprender en la unidad correspondiente, con su posterior exposición al resto de la clase...

### **Actividades de desarrollo o de aplicación**

De los contenidos teóricos a la realidad y al entorno del alumnado. Este tipo de actividades, en unos casos, se refieren a un apartado concreto del tema y, por tanto, se incluyen entre las actividades planteadas al hilo de la exposición teórica; en otros casos, se presentan como trabajos de investigación o de reflexión personal argumentada sobre algunos temas.

Son las que permiten conocer los conceptos, los procedimientos o las actitudes nuevas, y también las que permiten comunicar a los demás la labor realizada.

Pueden ser de varios tipos:

**Actividades de repetición:** Tienen como finalidad asegurar el aprendizaje, es decir, que el alumno sienta que ha interiorizado lo que su profesor le ha querido transmitir. Son actividades muy similares a las que previamente ha realizado el profesor.

**Actividades de consolidación:** Sirven para afianzar y poner en práctica los aprendizajes asimilados, a la vez que aprender a relacionar unos contenidos con otros. Un ejemplo de actividad de este tipo son los trabajos prácticos, (que debido a la naturaleza de la materia serán las más utilizadas), donde los alumnos/as aplican y relacionan los conocimientos adquiridos.

**Actividades funcionales o de extrapolación:** Son aquellas en las que el alumnado es capaz de aplicar el conocimiento aprendido en contextos o situaciones diferentes a las trabajadas en clase.



**Actividades de investigación:** Son aquellas en las que el alumnado participa en la construcción del conocimiento mediante la búsqueda de información y la inferencia, o también, aquellas en las que utiliza el conocimiento para resolver una situación/problema propuesto.

En ellas cada alumno utilizando el método que prefiera (enciclopedia, internet, revistas...), buscará información sobre algún contenido de la unidad, para su posterior exposición en el transcurso de las diferentes sesiones, o sobre algún tema a ampliar o algún tema de actualidad relacionado con la materia a tratar, de este último tipo se propondrá un trabajo por evaluación que será de carácter individual y se evaluará al finalizar dicha evaluación.

**Actividades resumen:** Se suelen hacer al finalizar cada unidad didáctica. Se pueden realizar esquemas, resúmenes, mapas conceptuales, murales...que ayuden a retener las ideas principales, a relacionar unos contenidos con otros. Este tipo de actividades podrían también incluirse en el grupo anterior. **Actividades de refuerzo:** se plantearán a lo largo de las sesiones a aquellos/as alumnos/as con dificultades de aprendizaje, o para los que no han asimilado suficientemente algún conocimiento, para que así se trabajen los conocimientos desde un nivel adecuado a sus características evitando el aburrimiento y el desenganche de la materia.

**Actividades de refuerzo:** Las programamos para alumnos con algún tipo de retraso o dificultad. No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno.

**Actividades de ampliación:** Dirigidas a alumnos de aprendizaje rápido, que consiguen en poco tiempo los objetivos propuestos. Un ejemplo podría ser que se documentasen en algún tema de actualidad referente a los contenidos y su posterior exposición.

**Actividades de recuperación:** Son las que programamos para los alumnos que no han adquirido los conocimientos trabajados. Deberán basarse en aquellos criterios de evaluación no conseguidos

**Actividades de evaluación:** Diseñadas para comprobar el grado de consecución de los objetivos planteados.

De los contenidos teóricos a la realidad y al entorno del alumnado. Este tipo de actividades, en unos casos, se refieren a un apartado concreto del tema y, por tanto, se incluyen entre las actividades planteadas al hilo de la exposición teórica; en otros casos, se presentan como trabajos de investigación o de reflexión personal argumentada sobre algunos temas.

### **Actividades encaminadas a fomentar la concienciación**

El debate, el juicio crítico, la tolerancia, la solidaridad... Este tipo de actividades suele aparecer al final de las unidades del libro de texto.

Por otra parte, las actividades programadas presentan diversos niveles de dificultad. De esta forma permiten dar respuesta a la diversidad del alumnado, puesto que pueden seleccionarse aquellas más acordes con su estilo de aprendizaje y con sus intereses.

La corrección de las actividades fomenta la participación del alumnado en clase, aclara dudas y permite al profesorado conocer, de forma casi inmediata, el grado de asimilación de los conceptos teóricos, el nivel con el que se manejan los procedimientos y los hábitos de trabajo.

## **5.3. AGRUPAMIENTOS DE ALUMNOS**

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, cada profesor decidirá, a la vista de las peculiaridades y necesidades concretas de sus alumnos, el tipo de agrupamiento que considere más operativo.

A continuación, se muestran las distintas modalidades de agrupamiento y las necesidades que cubre cada una:

#### Trabajo individual

- Actividades de reflexión personal.
- Actividades de control y evaluación.

Pequeño grupo (apoyo) • Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. • Ampliación para alumnos con ritmo más rápido. • Trabajos específicos.

Agrupamiento flexible Ofrece respuestas puntuales a diferencias en:

- Nivel de conocimientos.
- Ritmo de aprendizaje.
- Intereses y motivaciones

#### Talleres

- Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.

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

### **6.3. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO**

El aula materia está organizada para que sea accesible y útil a la hora de trabajar en el espacio. Para garantizar la participación de todo el alumnado, el material mueble, se estructura para atender a la diversidad.

En la mayoría de las sesiones se emplea el aula como espacio, organizando las mesas y sillas con distintas disposiciones en función de la actividad o grupo que ocupe el aula.

Además de ese espacio contamos en el instituto con la posibilidad de emplear otros espacios. Espacios fuera del aula Sala de usos múltiples Para proyecciones, presentaciones y uso de un espacio mayor para actividades grupales.

Sala de informática Para el empleo de las TICs y realización de actividades curriculares.

Patio de recreo Como espacio de práctica artística y performativa, favorecer la participación del alumnado en el centro.

El tiempo con el que cuenta el calendario escolar para cada sesión es de una duración máxima de 55 minutos. Para que la clase se desarrolle con normalidad y haya una rutina se ha planteado necesaria la organización de la sesión de la siguiente forma, siendo este orden flexible según necesidades:

- Exposición de temas pendientes o tareas de la clase anterior.
- Corrección grupal en caso de tener tarea de casa de la sesión anterior.
- Exposición oral de la profesora mediante el uso de proyecciones, pizarra o fotocopias.
- Apuntes del temario explicado.
- Resolución de dudas a raíz de la explicación o que se quedarán sin resolver anteriormente.
- Puesta en práctica de la teoría, en algunos casos individual o colectiva, dependiendo de la actividad. (En este punto entra la realización de pruebas escritas o prácticas para la evaluación de los criterios a través de los saberes básicos).
- Recordatorio de tareas o materiales pendientes para el siguiente día. A lo largo del curso la situación podría variar y la organización del tiempo también, todo dependiendo de la eficacia y, teniendo en cuenta aquellas sesiones complementarias como actividades extraescolares

#### 6.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- **Recursos materiales** Dentro del centro podemos acceder a una rica variedad de recursos materiales al alcance de nuestras clases: se provee de material impreso, audiovisual e informático. En algunos casos de proveer al alumnado de material fungible como rotuladores, cartulinas o láminas de dibujo. Los materiales impresos están a disposición de cualquier alumno/a de la materia y del instituto.
- **Recursos Impresos** -Obras generales: - ARHEIM, R.: Arte y percepción visual, versión revisada (edición original 1954), Madrid, Ed. Alianza Forma. 2001. - DONDIS, D.: La sintaxis de la imagen. Barcelona, Ed. Gustavo Gili. 1976. - BERRY, S Y MARÍN, J.: Diseño y color. Barcelona, Ed. H. Blume. 1994. - DAILEY, T.: Guía completa de Ilustración y diseño. Madrid. Ed. H. Blume. 1981. - DOERNER, M.: Los materiales de pintura y su empleo en el arte. Barcelona. Ed. Reverte. 1965 - GHYKA, M.C.: La estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes. Barcelona. Ed. Poseidón. 1983 - HAYES, C.: Guía completa de pintura y dibujo. Madrid. Ed. H. Blume. 1980. - MAYER, R.: Materiales y técnicas de arte. Madrid. Ed. H. Blume. 1985. - NAVARRO DE ZUVILLAGA, J.: Imágenes de la perspectiva. Madrid. Ed. Siruela. 1996. - MALTESE, C.: Las técnicas artísticas. Madrid. Ed. Cátedra, 1993. - PANOFISKY, E.: El significado de las artes visuales. Madrid. Ed. Cátedra, 1993. - WONG, W.: Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Barcelona. Ed. G. Gili. 1974 -Diccionarios: - CRESPI, I Y FERRARIO, J.: Léxico técnico de las artes plásticas. Ed. Eudeba. 1971 - FATAS, G Y BORRÁS, C.: Dicc. de

términos de arte y arqueología. Zaragoza. Guara Ed. 1980 - VERGARA, A Y GÓMEZ CEDILLO, A.: Diccionario de arte español. Madrid. Ed. Alianza. 1996 -Diccionario de Inglés. -Colecciones: - Historia del arte. (1999) Historia 16. - Los grandes genios del arte. (2004) Biblioteca El Mundo. - Grandes genios del arte contemporáneo. El siglo XX (2006) Biblioteca El Mundo. - Grandes genios del arte contemporáneo español. El siglo XX (2006) Biblioteca El Mundo. -Prensa: a partir de recortes de periódicos actuales se recaba información en torno a los contenidos a tratar en cada momento en el aula, para posteriores trabajos y debates. -Posters, murales, carteles y láminas: pueden ser los mejores trabajos de los propios alumnos de cada Unidad Didáctica, los elaborados por los mismos como trabajo en grupo, o pertenecer a alguna editorial o colección. En cualquier caso permanecerán visibles en el aula a modo de recordatorio y ejemplo. -Fotocopias de apuntes, ejemplos, ejercicios o pautas para trabajos. -Plan de Acción: para los trabajos en grupo, les servirá para saber en todo momento, cual es el cometido de cada uno y si lo cumplen debidamente, lo que se convierte en una información valiosa para el/la profesor/a. -Para el ACNEAE: Carpeta-cuaderno de fichas de su Plan de Trabajo Individual. (PTI).

- **Recursos informáticos y audiovisuales**

Como se ha mencionado anteriormente, el instituto cuenta con sala de informática y ordenadores portátiles que se pueden traer al aula para realizar actividades sin necesidad de trasladarse al aula materia de informática.

Este hecho es posible gracias al auge de las tecnologías y su aplicación didáctica en el aula.

Como modo de comunicación de emplea la plataforma Educamos para compartir información, temario y actividades con el alumnado (cada clase tiene creada un Aula Virtual en la que acceden exclusivamente las/os alumnas/os de la clase en particular).

Esta plataforma cuenta además con un sistema de mensajería a través del cual se establecen los comunicados hacia los padres, madres y tutores del alumnado.

Como recursos online para la formación del alumnado y consulta acerca de la materia se ha establecido una serie de páginas webs que se emplean para en clase con el fin de encontrar ejemplos gráficos, información biográfica, artística o como ampliación de los contenidos/saberes explicados en clase.

- **Libro digital.** Libro digital del profesorado con recursos digitales para cada unidad.
- **Banco de recursos en anayaeducacion.es.** Los siguientes materiales de apoyo pueden reforzar y ampliar el estudio de los contenidos de la materia.
  - **Mis recursos en la web.** Recursos web que permiten al alumnado reforzar o ampliar los contenidos de la unidad accediendo a diferentes y atractivos recursos digitales.

Se recomiendan las siguientes direcciones web:

- <https://historia-arte.com/>

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

- <http://www.arte-en-la-calle.com/>

- Arturo Geometría <https://www.youtube.com/channel/UC6loKzM2CHlwgSUVKM7EoxA> - PDDProfesordeDibujo

<https://www.youtube.com/channel/UCPxyQNxXpw1WKncwKTABvTg>

- Paleta de colores online

<https://colorhunt.co/>

-Cualquier página web sobre instituciones museísticas, por ejemplo:

-<https://museocromatica.com>

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

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

-<https://www.march.es/es/cuenca>

- <https://www.macba.cat/es>
- <https://www.moma.org/>
- <http://www.caac.es/>
- <https://www.museodelprado.es>

## 6.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Toda esta metodología se ve traducida en situaciones de aprendizaje, siendo llevado todo ello a un nivel mayor de concreción curricular como es la gestión de aula y la aplicación de las unidades didácticas. Así pues, se diseñan una serie de situaciones de aprendizaje orientadas a aplicarlas con actividades concretas.

En primer lugar, veremos una serie de actuaciones que se verán implementadas en el diseño de cada situación de aprendizaje:

- **Trabajo individual por “islas”** El aula distribuye al alumnado en agrupaciones de entre 6 y 8 alumnos por isla. Cada isla es un conjunto de mesas situadas frente a frente para un trabajo colaborativo. Cada alumno tiene que realizar su propia tarea, pero esta agrupación permite que se compartan ideas o se ayuden los unos a los otros. El profesor debe asegurarse de que cada alumno se esté encargando de su tarea, y la participación de otros alumnos suponga una ayuda, no la realización del trabajo al completo. Este método de agrupamiento permite también al profesor proporcionar ayuda por islas, dado que queda un hueco en el centro que le permite dirigirse a todos los alumnos de una misma isla, haciendo dibujos de demostración o usando la pantalla de su portátil.
- **Trabajo por “especialistas”** En los trabajos en grupo es práctica común asignar roles a cada alumno. Este método también se contempla, pero en este caso no se pone el enfoque en el papel que cada componente del grupo desempeña, sino en el campo en el que se especializa. Al principio de la actividad o proyecto grupal, se asignan especialidades a los distintos componentes del grupo. Estas especialidades se asocian con saberes básicos y competencias específicas de la materia. Por ejemplo, un alumno puede ser el especialista en color, es decir, el colorista. Este alumno se encargaría de supervisar el color en el proyecto, como si de una parte del equipo de dirección artística se tratara. De esta manera cada alumno tiene una responsabilidad concreta, y ha de responder de estas decisiones ante dudas o comentarios del profesor. Este método de trabajo permite también realizar llamadas de especialistas. Estas consisten en llamar a todos los coloristas de todos los grupos. El profesor dará unas pautas concretas o materiales específicos a estos alumnos, mientras el resto del grupo trabaja. De esta manera se fomenta el aprendizaje colaborativo, pues luego estos alumnos tendrán que comunicar al resto del grupo lo que se les ha enseñado o comentado.
- **Proyecto grupal a nivel de aula.** Muchos proyectos están diseñados para obtener un resultado global a partir de las aportaciones individuales de cada alumno. Las aportaciones individuales es la actividad concreta que tiene que realizar cada alumno, evaluada individualmente para permitir la atención y evaluación individualizada. Por ejemplo, estudiar el volumen y crear con arcilla figuras con una

temática concreta, por ejemplo, vegetación y fauna para un bosque mágico. El resultado grupal sería a lo que tienen que aspirar todos los alumnos. Se les proporcionan unas especificaciones que tienen que seguir para que el resultado global sea compatible con todas las aportaciones individuales. Por ejemplo, el bosque entero. De esta forma se trabaja el entendimiento del trabajo grupal como aportaciones individuales. Todos los alumnos son eslabones de la misma cadena, y sin ellos no se consigue el resultado final, más grande y ambicioso. Aplicación de contenidos teóricos Hay actividades que buscan llegar a los contenidos de forma inductiva. Gracias a la naturaleza de la asignatura, se pueden diseñar actividades que supongan un descubrimiento de los principios teóricos. Por ejemplo, la experimentación con colores análogos y complementarios para explicar los principios de la teoría del color utilizando como ejemplo las entregas de los alumnos. Estudiar a posteriori los efectos conseguidos con las actividades permite afianzar los conocimientos de forma más efectiva, pues se crean conexiones mentales a experiencias pasadas (la propia actividad), siguiendo de esta forma la metodología del Aprendizaje Significativo.

- **Flexibilidad temática** Es muy importante hacer entender al alumnado las especificaciones de una tarea y las libertades que les permiten. Esto es debido a que una obra artística puede tener muchas vertientes distintas. Por ejemplo, si estamos con el bloque de Arte Narrativo, existe cierta flexibilidad con la historia creada, para permitirles adaptarse a sus propios gustos e inquietudes. De esta forma se adaptan los saberes adquiridos a su propia vida, le ven un provecho y una finalidad que se puede adaptar a la vida de cada uno. Todas estas estrategias y actuaciones derivan en situaciones de aprendizaje que se van diseñado a lo largo del curso para satisfacer las necesidades del grupo de acuerdo con las unidades didácticas y los criterios de evaluación y saberes básicos que van asociados a las mismas.
- A continuación, se muestra un ejemplo de su aplicación

<b>TINTA</b>	<b>TINTA Y REDES SOCIALES: el zentangle y el inktober</b>
<b>MATERIA CURSO</b>	<b>EPVA 3º ESO</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el concepto de textura visual.</li> <li>• Crear de forma autónoma texturas visuales.</li> <li>• Manejar correctamente el rotulador calibrado (tinta).</li> <li>• Utilizar el gesto y trazo con fines expresivos y prácticos.</li> <li>• Crear una obra artística partiendo de unos requisitos abiertos y flexibles.</li> <li>• Seguir las fases del proceso creativo para llegar a una obra final.</li> <li>• Utilizar distintas estrategias de sombreado y trazado de acuerdo con el medio.</li> </ul>
<b>CONTEXTO</b>	Actualmente existe la convicción de que el dibujo es un talento, cuando cualquier persona puede llegar a buenos resultados con práctica guiada. Asimismo, en el contexto educativo muchas veces se tiene que gestionar la frustración. Con esta situación de

	aprendizaje el alumnado adquiere los conocimientos y competencias a partir de situaciones en las que tiene que superar un fracaso, como es un error hecho a tinta a mano alzada, para descubrir un resultado final que sigue siendo exitoso a pesar de la frustración previa.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b> 2,4,5,8	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> 2.1, 4.1, 5.1, 5.2, 8.1, 8.2, 8.3 <b>SABERES BÁSICOS</b> B.2, B.3, C.2, C.4, C.7, D.3
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	OCTUBRE 2023. 7 SESIONES
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>Método expositivo-práctico:</b> se mostrarán los fundamentos teóricos relacionados con los saberes básicos y se mostrará en proyector y pizarra demostraciones de la realización de la actividad. <b>Método por descubrimiento:</b> a través de la creación del zentangle se crearán texturas visuales sin llegar a definir este término, para posteriormente sacar conclusiones. <b>Aprendizaje significativo:</b> se hará referencia al zentangle en el momento de sombrear con tinta en la segunda parte
<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blog de la asignatura: <a href="http://www.alucinandoencolorines.blogspot.com.es">www.alucinandoencolorines.blogspot.com.es</a></li> <li>• Material del alumnado: bloc de dibujo, rotulador calibrado, escuadra, cartabón y regla graduada.</li> <li>• Redes sociales</li> </ul>
<b>TAREAS Y ACTIVIDADES</b>	<b>AGRUPAMIENTOS Y SESIONES</b>
Zentangle: elaboración de un mosaico con texturas visuales para después juntar con los del resto de compañeros y así crear un mosaico mural conjunto	Individual/gran grupo 5 SESIONES
Inktober: utilización del movimiento artístico en redes "inktober" para la realización de una ilustración creativa a tinta utilizando técnicas de bocetado y entintado.	Individual 3 SESIONES
<b>EVALUACIÓN</b>	Se utilizarán los instrumentos de evaluación: "actividad" y "observación". En cada uno se dispondrán distintos aspectos a evaluar como técnica y creatividad, relacionados con los criterios de evaluación correspondientes. Se comprobará el correcto funcionamiento de la actividad y la adquisición de los saberes básicos para futuras actualizaciones de la actividad.

## 6.6. NORMAS GENERALES DE CLASE

Para garantizar el correcto desarrollo de la sesión y facilitar un adecuado ambiente de trabajo en el aula, se exponen a continuación las siguientes normas de convivencia que todo el alumnado debe cumplir para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Puntualidad y orden a la entrada y salida del aula.



- Guardar silencio en el aula y prestar atención a la profesora mientras está explicando, respetando permanentemente el turno de palabra para que todos los alumnos tengan acceso a la información que se les facilita en cada sesión de clase.
- Hablar en un tono de voz adecuado y no interrumpir a la persona que está hablando en ese momento, de manera que todos podamos escuchar lo que está diciendo.
- Favorecer un ambiente calmado y respetuoso en clase para mejorar la concentración del alumnado y facilitar una atención personalizada, en cada sesión.
- Traer siempre el material necesario para cada trabajo. Si en más de tres ocasiones, probablemente consecutivas o poco espaciadas en el trimestre, ocurriese este hecho, sería motivo de sanción.
- No insultar, agredir o utilizar la violencia -tanto verbal como física- para solucionar cualquier conflicto que pueda surgir en el aula o como forma de burla hacia otros compañeros o profesores.
- No comer en clase.
- Prestar el material escolar a quien lo necesite, haciéndolo llegar a través de los compañeros más próximos en el aula.
- Se debe pedir permiso para utilizar cualquier material que se encuentre dentro del aula.
- No se puede salir de clase a menos que sea una urgencia o se haya pedido permiso a la profesora.
- Cuando se utilicen los grifos, su uso será relajado, sin acumularse más de dos personas en el lavabo y limpiando siempre aquello que se ensucia.
- Al finalizar la clase todos los alumnos deben limpiar su mesa y las zonas próximas a la misma; secarla si es necesario y dejar su espacio de trabajo perfectamente limpio para ser utilizado por otra persona en la siguiente sesión.
- Se debe mantener siempre la limpieza en el aula. En caso contrario, el alumno se quedará toda la clase limpiando el aula, siempre que la profesora lo solicite como medida de corrección.
- A última hora, antes de abandonar el aula, los alumnos deben ordenar y colocar debidamente todas las sillas encima de las mesas, con la finalidad de facilitar el trabajo del personal de limpieza.
- **Cualquier persona que no siga estas normas será expulsada del aula con su correspondiente sanción, en función de la gravedad de la situación.**

## **7. INCLUSIÓN. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.**

---

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 postobligatorias, 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.

## **7.1 PRINCIPIOS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA**

La inclusión educativa abarca a la totalidad del alumnado y se sustentará en los principios de:

1. Normalización, participación, inclusión, compensación educativa e igualdad entre mujeres y hombres.
2. Equidad e igualdad de oportunidades que permita el desarrollo de las potencialidades, capacidades y competencias de todo el alumnado.
3. Coeducación y respeto a la diversidad sexual y afectiva, a la identidad de género y a la diversidad de modelos de familia.
4. Accesibilidad y diseño universal de actuaciones educativas para todas las personas.
5. El enfoque comunitario y preventivo de la intervención educativa.

6. Transversalidad entre administraciones que garantice la convergencia, colaboración y coordinación de líneas y actuaciones.

7. Fundamentación teórica, actualización científica, tecnológica y rigor en la aplicación de los programas y actuaciones a desarrollar.

8. Responsabilidad compartida de todos los agentes y sectores de la comunidad educativa, propiciando y alentando el compromiso de las familias para lograr una atención adecuada y eficiente a todo el alumnado.

9. Flexibilidad organizativa, con el objetivo de favorecer la autonomía personal, la autoestima, la generación de expectativas positivas en el alumnado, el trabajo cooperativo y la evaluación del propio aprendizaje.

10. Disponibilidad y sostenibilidad, en la provisión, desarrollo y disposición de los recursos y medios para llevar a cabo buenas prácticas escolares. A continuación, abordamos actuaciones concretas en pro de la inclusión educativa, teniendo en cuenta las características del alumnado de nuestro grupo.

## **7.2 MEDIDAS DE INCLUSIÓN A NIVEL DE AULA**

Se coordina entre el equipo de Orientación y el departamento las actividades que se les prepara a los alumnos/as con necesidades de apoyo educativo.

Cada alumno/a es diferente y por tanto sus necesidades educativas también; con ello nos referimos a los ritmos de aprendizaje y su progreso. Para conocer el punto de partida de cada alumno/a se le realiza a comienzo de curso una prueba de evaluación inicial con la cual podremos tener una idea de los conocimientos previos en la materia y las limitaciones que pueda haber para enfocar el inicio de clases adaptándolo al nivel de cada uno/a y del grupo en general. En esta prueba se abordarán aprendizajes relacionados con la práctica con instrumentos de dibujo, definiciones de elementos de la expresión plástica y visual, conocimientos en el manejo de materiales, aplicación de colores, gamas, mezcla de primarios y secundarios... además de análisis de manifestaciones artísticas de nuestra cultura. Además de ello, se concretan las siguientes medidas a nivel de aula que favorecen el aprendizaje de todo el alumnado y que contribuyen a su participación en la dinámica del grupo - clase.

- Aprendizaje interactivo, metodologías activas: talleres de aprendizaje, aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales, etc.
- Organización de aula: trabajo por rincones, co-enseñanza, centros de interés, bancos de actividades graduadas, agendas, apoyos visuales, etc.
- Detección temprana de dificultades: foco prioritario 1º y 2º ESO.
- Programas de enriquecimiento, creatividad y desarrollo de las destrezas cognitivas.
- Refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria, dirigido a favorecer la participación en el grupo-clase.
- Tutoría individualizada. Para promover el desarrollo socioafectivo y académico.
- Ajustes metodológicos individualizados.

- Actuaciones de acceso al currículo que eliminen barreras de movilidad, comunicación y comprensión. Deportistas de alto rendimiento/estudios superiores de música o danza.

#### **1. Accesibilidad cognitiva y física de instalaciones e infraestructuras del aula.**

- Disposición del mobiliario del aula que permita una cómoda movilidad y fácil acceso al pupitre.
- Distribución de los alumnos en sitios delanteros.
- Distribución del alumnado de modo que todos sean accesibles para el profesor.
- Uso de mobiliario adaptado en tamaño, forma o disposición.
- Designación de alumnos tutores para prestar apoyo a su compañero

#### **2. Organización y uso accesible de los tiempos** (organización temporal del aula).

- Realización de pruebas de evaluación en dos sesiones.
- Flexibilizar los tiempos

#### **3. Técnicas y Estrategias didácticas y metodológicas empleadas por el profesorado.**

- Priorizar técnicas de comprensión lectora.
- Presentar, a través de los contenidos, técnicas de estudio (subrayados, resúmenes, mapas conceptuales, ...)
- Trabajos en grupos colaborativos.

#### **4. Disponibilidad de materiales (del aula) adaptados y equipamientos accesibles**

- Uso de proyector y altavoces en el aula.
- Uso de mobiliario adaptado, según las necesidades del alumno.
- Uso del diccionario, libros de consulta en el aula.
- Uso de ordenadores portátiles.

#### **5. Disponibilidad y variedad de medios y soportes de comunicación**

- Uso de presentaciones que ayuden al alumno a concretar contenidos.
- Comunicación con las familias a través de la agenda del alumno y de la plataforma.

#### **6. Adaptaciones y modificaciones en los contenidos (a nivel de aula)**

- Repaso de conocimientos previos. - Relacionar contenidos lingüísticos con situaciones reales del alumno.

#### **7. Adaptaciones y modificaciones en la variedad y tipología de actividades para interaccionar con el contenido**

- Realización de actividades de repaso, refuerzo y/o ampliación
- Realización de actividades interactivas y auto corregibles en páginas web.
- Presentación de pruebas en papel milimetrado o rayado.
- Presentar las actividades a realizar con separaciones marcadas y visibles.
- Dar instrucciones precisas y claras para la realización de actividades.

#### **8. Estrategias organizativas de aula**

- Colocación de los alumnos por parejas de manera que se facilite la colaboración entre ellos y el coaprendizaje .
- Designación de alumnos tutores.
- Planteamiento de lecturas que atiendan a la diversidad del grupo y que fomenten el respeto entre iguales

### **7.3 MEDIDAS DE INCLUSIÓN INDIVIDUALIZADAS**

Estas medidas se crean para facilitar la comprensión y el seguimiento de la materia, sus contenidos y procedimientos. Se incluye dentro de estas todas aquellas actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos elaborados y trabajados que se crean para aquellos alumnos/as que lo precisen. Con ello el objetivo además del seguimiento de los procesos de enseñanza- aprendizaje sería, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, a la vez que se incrementa y favorece su participación en las actividades del grupo y del centro. Estas medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado y todos los profesionales que trabajen con el alumnado y contarán con el asesoramiento del Equipo de Orientación y Apoyo o el Departamento de Orientación, en el Plan de Trabajo y cuando proceda, en la evaluación psicopedagógica. Estas medidas no suponen una modificación del currículo del nivel académico al que pertenece el/la alumno/a.

### 1. Adaptaciones de acceso que supongan modificación o provisión de recursos especiales, materiales o tecnológicos de comunicación, comprensión y/o movilidad:

- Ayudas técnicas para movilidad y desplazamientos.
- Ayudas técnicas posturales.
- Ayudas técnicas para comunicación.
- Ayudas técnicas para manipulación para el aseo.
- Ayudas técnicas visuales / auditivas. - Software accesible.
- Materiales y /o soportes adaptados.

### 2. Adaptaciones de carácter metodológico en la organización, temporalización y presentación de las actividades y contenidos:

- Adaptaciones metodológicas (modelado, moldeamiento, enseñanza guiada, enseñanza incidental, auto instrucciones etc):
  - Adaptaciones y ajustes en la organización temporal (rutinas, descansos, horarios).
  - Adaptaciones y ajustes en la presentación y desarrollo de actividades (Actividades de introducción, repaso, refuerzo y/o ampliación de contenidos, relación de contenidos con el contexto cercano al del alumno, elaboración de esquemas y mapas conceptuales)
  - Adaptaciones y ajustes en la presentación de contenidos (reducción de contenidos, uso de textos para la comprensión lectora y la extracción de información, uso de material audiovisual para la ejemplificación de los contenidos teóricos, plantilla para la elaboración de actividades más complejas, elaboración de esquemas...)
- 3.Actuaciones de seguimiento individualizado (agenda, contrato didáctico, economía de fichas, etc.)

### 3.Adaptaciones y ajustes en procedimientos/técnicas e instrumentos de evaluación.

- Organización de criterios específica, evaluación de contenidos mínimos, uso de exámenes adaptados, actividades sencillas y diarias...)

## **7.4 ATENCIÓN INDIVIDUALIZADA AL ALUMNADO CON MATERIA PENDIENTE**

El/la alumno/a con materia pendiente no ha alcanzado los objetivos, competencias clave, específicas o comprendido los criterios de evaluación dentro de la programación de la materia; por tanto, se deberá de recuperar la materia suspensa a través de un programa de refuerzo, PRE. Dicho programa se coordina desde el departamento y lleva un seguimiento docente a través de la profesora para su elaboración y correspondiente entrega en el plazo que se estipule. Este plan constará de actividades que recogen todos los criterios de evaluación correspondientes a la materia suspensa y que servirán de apoyo para la realización de un examen de recuperación de la materia pendiente en la fecha elegida por el departamento.

## 7.5 MEDIDAS EXTRAORDINARIAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

Estas medidas están pensadas para limitar las barreras de aprendizaje y participación de los alumnos que exigen una evaluación psicopedagógica y orientación, es el caso de alumnos/as ACNEE. Los alumnos/as ACNEE son asistidos en el aula por una ATE. Puede deberse la adopción de estas medidas en casos de discapacidad, trastornos graves de conducta, dificultades específicas de aprendizaje, alta capacidad intelectual, integración tardía en el sistema educativo español...

### 1. Adaptaciones de acceso que supongan modificación o provisión de recursos especiales, materiales o tecnológicos de comunicación, comprensión y/o movilidad:

- Ayudas técnicas para movilidad y desplazamientos.
- Ayudas técnicas posturales.
- Ayudas técnicas para comunicación.
- Ayudas técnicas para manipulación para el aseo.
- Ayudas técnicas visuales / auditivas. Presentación de los exámenes con una tipografía clara y de mayor tamaño Presentación de las diferentes pruebas en papel milimetrado o rayado.
- Software accesible.
- Materiales y /o soportes adaptados.

## 7.6 ADAPTACIONES DE CARÁCTER METODOLÓGICO EN LA ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y CONTENIDOS.

- Adaptaciones metodológicas (modelado, moldeamiento, enseñanza guiada, enseñanza incidental, auto instrucciones, etc.)
- Adaptaciones y ajustes en la organización temporal (rutinas, descansos, horarios): Organización de exámenes en más de una sesión.
- Adaptaciones y ajustes en la presentación y desarrollo de actividades: Organizar lo diferentes ejercicios de cada examen de menor a mayor dificultad o viceversa. Presentar uno o dos ejercicios por cada una de las caras del folio dejando espacio para su cumplimentación.
- Adaptaciones y ajustes en la presentación de contenidos (tipografías sencillas, negritas, simbología de fácil comprensión, enumeración de pasos, ejemplificación con imágenes...)

- Actuaciones de seguimiento individualizado (agenda, contrato didáctico, economía de fichas, etc.)

## **7.7. ESCOLARIZACIÓN POR DEBAJO DEL CURSO QUE LE CORRESPONDE**

- Adaptaciones curriculares de profundización y ampliación o los programas de enriquecimiento curricular.
- Programas específicos de intervención en diferentes áreas y habilidades. Adaptaciones y ajustes en procedimientos/ técnicas e instrumentos de evaluación

## **7.8 MEDIDAS PARA LA INCLUSIÓN Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LA ESO.**

### **6.8.1 Descripción del grupo después de la evaluación inicial**

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
  - Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.
- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.
- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

### **6.8.2 Necesidades individuales**

La evaluación inicial nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).
- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).



- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de las docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

### **6.8.3 Pautas DUA**

Entre los principios generales de la Educación Secundaria se especifica que las medidas organizativas, metodológicas y curriculares que se adopten a tal fin se regirán por los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

El Diseño Universal para el Aprendizaje es un enfoque basado en la flexibilización del currículo, para que sea abierto y accesible desde su diseño, para que facilite a todo el alumnado igualdad de oportunidades para aprender.

Para asegurar que todo el alumnado pueda desarrollar el currículo, hay que presentarlo a través de diferentes formas de representación, expresión, acción y motivación.

El DUA implica que pongamos nuestra mirada en la capacidad y no en la discapacidad, que huyamos del modelo de déficit para centrarnos en un modelo competencial, que veamos como discapacitantes los modos y los medios con los que se presenta el currículo y no a las personas, porque todos tenemos capacidades, pero de un modo diferente.

#### Principios y pautas DUA

Las investigaciones de neurociencia aplicada a la educación explican cómo funciona nuestro cerebro cuando aprendemos, cuáles son las redes neuronales que se activan respecto al qué, el cómo y el porqué del aprendizaje, teniendo siempre presente que nuestro cerebro es único, dinámico y cambiante.

El DUA debe contagiar todos los elementos del proceso educativo; no solo se refiere a la planificación de elementos curriculares prescriptivos, sino también a los medios o los recursos que utilizemos, a la forma de utilizarlos, a la metodología de enseñanza, a la propuesta de actividades, a la evaluación, a la organización de agrupamientos, espacios y tiempos.

Propone una serie de pautas que deben presidir nuestras prácticas educativas:

	MATERIALES IMPRESOS	ENTORNO DIGITAL
SECUENCIA DE APRENDIZAJE		
ODS	La relación con los ODS (retos del siglo XXI) y con la vida cotidiana del alumnado optimiza la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2).	Da acceso a la información actualizada sobre los ODS al profesorado y al alumnado utilizando múltiples medios de comunicación (5.1).
Contexto	- Las preguntas vinculan la situación de aprendizaje con las experiencias y los conocimientos previos del alumnado (3.1). - Aporta información objetiva y contrastable	

	sobre la importancia del desafío (8.1).	
El desafío	- Estimula la reflexión colectiva a través de una estrategia de pensamiento útil para afrontar los problemas cotidianos (9.2). - Fomenta la autonomía proponiendo un producto final abierto a la contextualización en el centro y a la elección del alumnado (7.1), variando los niveles de exigencia (8.2). - Facilita la generación y la transferencia de los aprendizajes esenciales (3.4). - Fomenta la colaboración para la realización y la difusión colectiva del producto final (8.3).	
Secuencia de aprendizaje	Guía de forma ordenada la consecución del desafío (6.1), modelando y visibilizando el proceso (6.2) con un organizador gráfico (6.3).	Permite reconstruir el proceso de aprendizaje de forma interactiva con el apoyo del organizador gráfico que representa el progreso hacia la consecución del desafío (3.3).
Cierre de unidad y portafolios de las situaciones de aprendizaje	- Maximiza la transferencia de los aprendizajes a nuevos contextos y situaciones (3.4). - Incorpora actividades que permiten respuestas abiertas que fomentan la experimentación, la resolución de problemas y la creatividad (7.2). - Ofrece indicaciones y apoyo para visualizar el proceso y los resultados previstos para la consecución del producto final del desafío (6.1). - Fomenta la interacción, la tutorización entre iguales a través de técnicas de aprendizaje cooperativo (8.3).	
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>		
Aprendizajes esenciales	- Identifica el vocabulario básico (color, iconos, tipografía) de cada unidad (2.1). - Proporciona ejemplos de buena ejecución y avisos que focalizan la atención (3.2) minimizando la inseguridad y las distracciones (7.3). - La representación alternativa al texto facilita la comprensión y la conexión personal con el contexto de aprendizaje (2.5). - Proporciona definiciones claras y bien estructuradas de los conceptos (2.2) y los representa con diversos tipos de organizadores gráficos que representan las ideas clave y sus relaciones (3.2) de manera progresiva entre los niveles de la etapa (3.3). - Incorpora acciones de práctica y revisión sistemáticas que favorecen la generalización de los aprendizajes (3.4).	- Propone actividades interactivas para la detección de ideas previas (3.1). - Utiliza las píldoras audiovisuales en la apertura de la UD como presentación de los aprendizajes, promoviendo expectativas y creencias que aumentan la motivación (9.1). - Presenta en cada UD información adicional en distintos formatos que proporcionan alternativas a la información auditiva (1.2) y visual (1.3) como representaciones alternativas al texto (2.5): vídeos, organizadores gráficos, visual thinking, etc., utilizables, además, para dinamizar la participación. - Selecciona «Lo esencial» de cada Unidad Didáctica (3.2) y proporciona Para estudiar: esquemas o resúmenes (3.3) interactivos imprimibles de los saberes básicos que permiten personalizar la presentación de información (1.1). - Complementa el texto escrito a través de otros medios como apoyo Para exponer los saberes básicos con presentaciones o vídeos (2.5).
Actividades de aplicación		Ofrece apoyo para ejercitar los saberes básicos con actividades interactivas trazables en cada Unidad Didáctica utilizando herramientas y tecnologías de apoyo (4.2).
Actividades competenciales	- Incorpora actividades que permiten respuestas personales abiertas que fomentan la participación, la experimentación, la resolución de problemas	Proporciona modelos y apoyos del proceso y pautas de comprobación de los resultados (6.1) apoyando la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2) y facilitando la gestión de

	y la creatividad (7.2). - Proporciona modelos y apoyos por medio de estrategias y llaves de pensamiento que facilitan el procesamiento de la información y su transformación en conocimiento útil (3.3). - Fomenta la interacción y la tutorización entre iguales a través de técnicas de aprendizaje cooperativo (8.3).	la información y los recursos (6.3). - Infografías Plan Lingüístico. - Infografías TIC.
<b>RECURSOS COMPLEMENTARIOS</b>		
Clase invertida	Proporciona métodos alternativos para que el alumnado acceda a la información e interactúe con el contenido (4.1).	Proporciona alternativas para la respuesta y la navegación (4.1) por medio de videos y variadas herramientas tecnológicas (4.2) complementando el texto escrito a través de múltiples medios (2.5)
Plan TIC-TAC		Utiliza múltiples herramientas para la construcción y la composición (5.2).
Game Room (aprendizaje basado en juegos)		Utiliza múltiples medios de comunicación como medios alternativos de expresar lo aprendido (5.1).
Atención a la diversidad	Define competencias con niveles de apoyos graduados para la práctica y la ejecución variando los niveles de exigencia (4.1)	Diversidad e inclusión: Permite la personalización de las informaciones adecuándola a la diversas características y necesidades educativas del alumnado (1.1) y ofreciendo fichas de adaptación al currículo, de ejercitación y de profundización.
<b>EVALUACIÓN</b>		
Actividades de evaluación	Estimula la autoevaluación y la coevaluación, proporcionando variedad de instrumentos y actividades de evaluación y la elaboración del portafolio de las situaciones de aprendizaje (9.3).	- Estimula la autoevaluación y la coevaluación (9.3) con actividades interactivas no trazables con herramientas y tecnologías de apoyo (4.2). - Aumenta la capacidad de hacer un seguimiento de los avances (6.4): - Instrumentos y actividades interactivas trazables de heteroevaluación. - Generador de pruebas de evaluación y ejercitación por niveles de desempeño (básico/avanzado) en los distintos momentos de la programación anual (inicial, durante el desarrollo, final) (5.3). - Evaluación competencial.
Cierres de unidad y portafolios de las situaciones de aprendizaje	- Maximiza la transferencia de los aprendizajes a nuevos contextos y situaciones (3.4). - Estimula el logro y la mejora por medio de estrategias de autorregulación que permiten afrontar los desafíos con información relevante sobre fortalezas personales y patrones de error (9.2).	Instrumentos vinculados al portafolio imprimibles, que permiten la personalización en la presentación de información (1.1) en cada UD, aumentando la capacidad del alumnado para realizar un seguimiento continuo de sus avances (6.4) a través de la autoevaluación y la reflexión (9.3) y la utilización del feedback y orientando una mejor ejecución (8.4).
<b>PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>		
	Evidencia la relevancia de metas y objetivos relacionando los elementos curriculares vinculados con los aprendizajes esenciales (competencias específicas y criterios de evaluación) y los saberes básicos de cada UD con el perfil de salida de las competencias	Facilita la autoevaluación y la coevaluación proporcionando instrumentos de evaluación de la práctica docente (9.3).

## **7.9. MEDIDAS PARA LA INCLUSIÓN Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO**

Uno de los principios básicos que ha de tener en cuenta la intervención educativa es el de la individualización, consistente en que el sistema educativo ofrezca a cada alumno y a cada alumna la ayuda pedagógica que necesite en función de sus motivaciones, de sus intereses y de sus capacidades de aprendizaje. Surge de ello la necesidad de atender esta diversidad.

En el Bachillerato, etapa en la que las diferencias personales en capacidades específicas, motivación e intereses suelen estar bastante definidas, la organización de la enseñanza permite que el propio alumnado resuelva esta diversidad mediante la elección de modalidades y de optativas. No obstante, es conveniente dar respuesta, ya desde las mismas asignaturas, a un hecho constatable: la diversidad de intereses, motivaciones, capacidades y estilos de aprendizaje que los alumnos manifiestan.

Es preciso, entonces, tener en cuenta los estilos diferentes de aprendizaje de los alumnos y adoptar las medidas oportunas para afrontar esta diversidad. Hay estudiantes reflexivos (se detienen en el análisis de un problema) y estudiantes impulsivos (responden muy rápidamente); estudiantes analíticos (pasan lentamente de las partes al todo) y estudiantes sintéticos (abordan el tema desde la globalidad); unos trabajan durante períodos largos y otros necesitan descansos; algunos necesitan ser reforzados continuamente y otros no; los hay que prefieren trabajar solos y los hay que prefieren trabajar en pequeño o en gran grupo.

Dar respuesta a esta diversidad no es tarea fácil, pero sí necesaria, pues la intención última de todo proceso educativo es lograr que los alumnos alcancen los objetivos propuestos.

### **6.2 Actividades de detección de conocimientos previos**

- Debate y actividad pregunta-respuesta sobre el tema introducido por el profesorado, con el fin de facilitar una idea precisa sobre de dónde se parte.
- Repaso de las nociones ya vistas con anterioridad y consideradas necesarias para la comprensión de la unidad, tomando nota de las lagunas o dificultades detectadas.
- Introducción de cada aspecto teórico ateniéndose a su contexto y a su importancia para temas actuales y cotidianos, siempre que ello sea posible.

### **6.3 Como actividades de consolidación**

- Realización de ejercicios apropiados y todo lo abundantes y variados que sea preciso, con el fin de afianzar los contenidos teóricos, culturales y léxicos trabajados en la unidad.
- Trabajo con los textos complementarios de cada unidad para asentar y para consolidar los conocimientos adquiridos.

Esta variedad de ejercicios cumple, asimismo, la finalidad que perseguimos. Con las actividades de recuperación-ampliación, atendemos no solo a los alumnos que presentan

problemas en el proceso de aprendizaje, sino también a quienes han alcanzado en el tiempo previsto los objetivos propuestos.

Las distintas formas de agrupamiento del alumnado y su distribución en el aula influyen, sin duda, en todo el proceso. Entendiendo el proceso educativo como un desarrollo comunicativo, es de gran importancia tener en cuenta el trabajo en grupo, recurso que se aplicará en función de las actividades que se vayan a realizar –concretamente, por ejemplo, en los procesos de análisis y de comentario de textos–, pues consideramos que la puesta en común de conceptos y de ideas individuales genera una dinámica creativa y de interés en el alumnado.

#### 6.4 Actividades de síntesis resumen

Se concederá, sin embargo, gran importancia en otras actividades al trabajo personal e individual; en concreto, se aplicará en las actividades de síntesis/resumen y en las de consolidación, así como en las de recuperación y en las de ampliación.

Hemos de acometer, pues, el tratamiento de la diversidad en el Bachillerato desde dos vías:

1. La atención a la diversidad en la programación de los contenidos, presentándolos en dos fases: la información general y la información básica, que se tratará mediante esquemas, resúmenes, paradigmas, etc.

2. La atención a la diversidad en la programación de las actividades. Las actividades constituyen un excelente instrumento de atención a las diferencias individuales del alumnado. La variedad y la abundancia de actividades con distinto nivel de dificultad permiten la adaptación, como hemos dicho, a los diversos intereses, capacidades y motivaciones.

#### 7. LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO Y LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN CONSONANCIA CON LAS ORIENTACIONES METODOLÓGICAS ESTABLECIDAS

La evaluación debe considerarse, en consecuencia, un elemento inseparable de la práctica educativa, que permite conocer la situación en la que se encuentra el alumnado para poder realizar los juicios de valor oportunos que faciliten la toma de decisiones respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje. Los principios que guiarán la evaluación del alumnado en la etapa de Bachillerato son:

- La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las distintas materias.

- El profesorado de cada materia decidirá, al término del curso, si el alumno o alumna ha logrado los objetivos y ha alcanzado el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes.

- El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que determinen las administraciones educativas.

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

- En aquellas comunidades autónomas que posean más de una lengua oficial de acuerdo con sus Estatutos, el alumnado podrá estar exento de realizar la evaluación de la materia Lengua Cooficial y Literatura según la normativa autonómica correspondiente.

· Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado, y que garanticen, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adaptan a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

### 7.1. ¿Cómo evaluar?

En la programación debe fijarse cómo se va a evaluar al alumnado; es decir, el tipo de instrumentos de evaluación que se van a utilizar. Los sistemas de evaluación son múltiples, pero, en cualquier caso, en los instrumentos que se diseñen, deberán estar presentes las actividades siguientes:

- **Actividades conceptuales.** En ellas los alumnos irán sustituyendo de forma progresiva sus ideas previas por las desarrolladas en clase. Deben ser capaces de manejar un vocabulario específico y definir con precisión y con claridad los conceptos centrales de cada unidad.

- **Actividades de comentario de texto.** Fundamentalmente, el alumnado debe ser capaz de analizar un texto, identificando su tema, sus tesis y sus ideas secundarias. Para ello, ha de poder exponer los argumentos o las estructuras de razonamiento del texto.

- **Actividades de síntesis.** Este tipo de actividades están orientadas a la comprensión de los contenidos temáticos de las diferentes unidades y a la reelaboración de dichos contenidos. El alumnado debería poder entender y exponer los principales puntos del tema y razonar a partir de ellos.

- **Actividades de razonamiento y de argumentación.** Suponen una mayor autonomía por parte del alumnado, puesto que debe elaborar una idea fundamentada y apoyada en una serie de argumentos. Esta actividad puede realizarse de forma escrita, como una redacción, una toma de postura ante una tesis, etc., u oralmente, en una exposición pública o en un debate.

En cuanto al «formato» de las actividades, se pueden utilizar los siguientes:

- Actividades de composición, como redacciones, disertaciones, debates, comentarios de texto, etc.
- Actividades de libro abierto.
- Actividades orales.
- Trabajos complementarios.
- Pruebas objetivas escritas: cuestiones en las que hay que justificar las respuestas y resolución de ejercicios y de problemas.

Cada instrumento de evaluación debe tener distinto peso a la hora de la calificación final, para lo que habrá que valorar la fiabilidad, la objetividad, la representatividad, la adecuación al contexto del alumnado, etc., de dichos instrumentos.

## 8. ELEMENTOS TRANSVERSALES

---

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria la educación en valores debe de ser complementaria a los contenidos curriculares o saberes básicos. Estos valores se afrontan en las diferentes materias/ámbitos a través de los propios criterios de evaluación, debiéndose también incardinar con los proyectos de centro que los trabajan. Los valores son los pilares en los que se asienta toda sociedad, por tanto, educar en valores debe de ser una tarea transversal a los contenidos de las materias/ámbitos. Su importancia radica en la necesidad de formar alumnos que sean capaces de desenvolverse de manera cívica y democrática en la sociedad actual. Se trabajan de forma interdisciplinar, tienen carácter instrumental dentro de la materia y de igual forma. De acuerdo a los currículos de Primaria y Secundaria, hay 6 elementos transversales:

### **Comprensión lectora:**

- Realización de tareas de investigación en las que es necesario consultar documentos, bien sean de carácter físico, como libro u online como páginas webs.
- Lectura de instrucciones en enunciados de ejercicios diarios de clase.
- Lectura de libros relacionados con el área de las artes para profundizar en conocimiento.

### **Expresión oral y escrita**

- Comprensión de los enunciados planteados en clase.
- Realizar lecturas en voz alta sobre un texto o hablar de los correspondientes temas a tratar de la sesión.
- Emplear diferentes soportes y tipologías texturales como textos técnicos, tablas de datos, diccionarios, atlas, manuales, prensa...)
- Escribir resúmenes, análisis de obras artísticas, apuntes de clase sobre lo que ha comentado la profesora o escribir mientras se dicta unas pautas o información al respecto.
- Presentación pública, por parte del alumnado, de alguna elaboración personal o de grupo para tratarse en clase.
- Exposición de argumentos de forma personal acerca de los conocimientos adquiridos, desde preguntas generales a cuestiones más concretas.
- Empleo de actividades de gamificación para fomentar la escritura y lectura.

### **Comunicación audiovisual**

- En el día a día se emplean imágenes para reforzar la comprensión de los conceptos o ejercicios planteados.
- Creación de contenido audiovisual como parte del currículo y para la comprensión de este medio de comunicación.
- Análisis de formas audiovisuales como películas, documentales ...
- Visionado de diferentes tipos de creaciones como método para aprender y como forma de ocio.

### **Tecnologías de la Información y la Comunicación**

- Uso de la plataforma Educamos mediante la cual se establece comunicación con tutores, padres y madres y con el alumnado a través del Aula Virtual, en la cual encuentran sus apuntes, información acerca de la unidad didáctica y ejercicios.
- Familiarización con el lenguaje, herramientas y softwares de las TICs mediante la realización de pequeños ejercicios y diferentes usos de los equipos.
- Uso de programas sencillos de presentación y de editores de texto para redactar, revisar ortografía, crear títulos, gráficos...
- Empleo de programas de edición fotográfica.

### **Emprendimiento**

- Adquirir estrategias que ayuden a 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 se pregunta.
- Desarrollar ejercicios de creatividad colectiva entre los alumnos que ayuden a resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

### **Educación cívica y constitucional**

- Análisis de obras artísticas relacionadas con el respeto mutuo, los valores constitucionales y los Derechos Humanos.
- Normas de clase para trabajar y mejorar la convivencia.
- Evitar el uso de un lenguaje no sexista, agresivo o violento.
- Respeto y valoración de trabajos plásticos provenientes de diferentes épocas y culturas.
- Valoración del trabajo en equipo como la manera más eficaz para realizar determinadas actividades.
- Estudiar el papel de artistas mujeres a lo largo de la historia y ponerlo en valor.
- Reconocimiento de la capacidad de cada uno/a de los/as compañeros/as.

## **9. FOMENTO DEL PLAN DE LECTURA**

---

Se partirá del reciente Plan de Lectura del Centro para llevar a cabo una serie de actuaciones en el aula y en la planificación de las distintas asignaturas para garantizar que el alumnado recurre a la lectura con asiduidad y de manera provechosa. En las diferentes materias correspondientes a este departamento impartidas en la ESO, se llevarán a cabo distintas actividades que formarán parte de las propuestas artísticas que el alumno realizará en el aula, donde se relacionarán las artes



plásticas y visuales con la literatura. Por ser ambas, formas de expresión artística que se complementan a través de la combinación de sus propios lenguajes y por compartir la búsqueda común de la reflexión y la belleza, el alumno utilizará la combinación de dichos lenguajes para materializar sus ideas a través de la ilustración de los textos propuestos por las profesoras que imparten la materia. Estos textos estarán relacionados principalmente con autores vinculados a nuestro entorno; a la ciudad de Toledo, como pueden ser: Gustavo Adolfo Bécquer, Garcilaso de la Vega, Miguel de Cervantes, Quevedo, Lope de Vega, Calderón de la Barca, entre otros autores, que reflejan en su obra el amor y el apego a esta histórica ciudad. A través de este ejercicio de expresión artística, el alumno, además de tener un conocimiento más cercano de las diferentes técnicas de expresión plástica, creará sus propias imágenes plasmadas mediante la expresión de sus sentimientos, emociones y percepciones, acercándose al ejercicio de la lectura y por consiguiente, a la literatura. Expresarse mediante la ilustración de un texto relacionado también con la historia de nuestro entorno, ayudará al alumno a desarrollar mecanismos de percepción y reflexión en torno a hechos que tuvieron lugar en el pasado, relacionados con lugares y espacios que en el presente, nosotros mismos ocupamos. Para ello, se recogen las siguientes actuaciones concretas a aplicar en las asignaturas del Departamento:

- Realización de lecturas en clase por turnos, del material didáctico que se esté trabajando en cada momento.
- Realización de lecturas individuales del motivo de investigación requerido en la actividad en curso.
- Escribir guiones para proyectos audiovisuales que posteriormente serán revisados por otros compañeros pertenecientes al mismo grupo, de esta forma se fomenta la lectura analítica.
- Lectura de artículos y contenidos didácticos relacionados con la Historia del Arte para desarrollar determinadas actividades.
- Realización de trabajos de manera voluntaria u obligatoria que requieran leer un recurso concreto para su posterior análisis crítico y comentario en clase.

## 10. EL USO DE LAS TIC

---

Otro elemento de particular interés en esta etapa educativa es el de la comunicación audiovisual y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Las TIC están cada vez más presentes en nuestra sociedad y forman parte de nuestra vida cotidiana, y suponen un valioso auxiliar para la enseñanza que puede enriquecer la metodología didáctica. **Desde esta realidad, consideramos imprescindible la incorporación en las aulas de EPVA, la pantalla digital, como herramienta que ayudará a desarrollar en el alumnado diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes, una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.**

**Sería muy importante contar con esta pantalla digital en el aula-materia puesto que, las materias adscritas a nuestro departamento, tienen unas características especiales en cuanto a la**

**utilización de recursos materiales y espacios específicos y para su adecuado desarrollo, deberíamos impartir las clases en el aula-materia y no en las aulas comunes, donde lo estamos haciendo actualmente, por contar en dichas aulas con una pantalla digital que nos facilita la utilización de los libros digitales correspondientes a los distintos cursos de ESO.**

**En el momento actual, en las aulas-materia no tenemos acceso a los libros digitales que estamos utilizando con el alumnado de ESO, por carecer de Pantalla Digital.**

Otro factor de capital importancia es la utilización segura y crítica de las TIC, tanto para el trabajo como en el ocio. En este sentido, es fundamental informar y formar al alumnado sobre las situaciones de riesgo derivadas de su utilización, y cómo prevenirlas y denunciarlas.

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, booklets, 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.).

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.

En cuanto a la utilización de las TIC en la materia de «Educación Plástica Visual y Audiovisual», en este ámbito tienen cabida desde la utilización de diapositivas o vídeo hasta la visualización o realización de presentaciones, el trabajo con recursos multimedia, pasando por la búsqueda y selección de información en internet, la utilización de hojas de cálculo y procesadores de texto, hasta el desarrollo de blogs de aula, el tratamiento de imágenes, etc.

Las principales herramientas TIC disponibles y algunos ejemplos de sus utilidades concretas son:

1. Uso de procesadores de texto para redactar, revisar ortografía, hacer resúmenes, añadir títulos, imágenes, hipervínculos, gráficos y esquemas sencillos, etc.

2. Software educativo y profesional para editar, realizar diseño gráfico, modificar imágenes, etc.

3. Uso de hojas de cálculo sencillas para organizar información (datos) y presentarla en forma gráfica.

4. Utilización de programas de correo electrónico.

5. Usos y opciones básicas de los programas de navegación. 6. Uso de enciclopedias virtuales (CD y www).

7. Uso de periféricos: escáner, impresora, pizarra digital, etc.

8. Uso sencillo de programas de presentación (PowerPoint, Prezzi, PowToon etc.): trabajos multimedia, presentaciones creativas de textos, esquemas o realización de diapositivas.

9. Internet: búsqueda y selección crítica de información.

10. Elaboración de documentos conjuntos mediante herramientas de programas de edición simultánea (Drive, etc.).

11. Utilización de los innumerables recursos y páginas web disponibles. Por tanto, se debe aprovechar al máximo la oportunidad que ofrecen las TIC para obtener, procesar y transmitir información. Resaltamos aquí algunas de sus ventajas:

- Realización de tareas de manera rápida, cómoda y eficiente.
- Acceso inmediato a gran cantidad de información.
- Realización de actividades interactivas.
- Desarrollo de la iniciativa y las capacidades del alumno.
- Aprendizaje a partir de los propios errores.
- Cooperación y trabajo en grupo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Flexibilidad horaria

## **11. 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.

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la Educación Secundaria Obligatoria debe reunir estas propiedades:

- Ser continua, porque debe atender al aprendizaje como proceso, contrastando diversos momentos o fases. Ello implica que habrá actividades avanzadas que puedan suponer la superación de anteriores actividades si el caso lo requiere.
- Tener carácter formativo, porque debe tener un carácter educativo y formador y ha de ser un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.
- Ser integradora, porque atiende a la consecución del conjunto de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes.
- Ser individualizada, porque se centra en la evolución personal de cada alumno.
- Ser cualitativa, en la medida que aprecia todos los aspectos que inciden en cada situación particular y evalúa de manera equilibrada diversos aspectos del alumno, no solo los de carácter cognitivo.

En el desarrollo de la actividad formativa, definida como un proceso continuo, existen varios momentos clave, que inciden de una manera concreta en el proceso de aprendizaje:

## 11.1. ¿EN QUÉ MOMENTO EVALUAR?

### Evaluación inicial

Se realizará al comienzo del curso (evaluación inicial), intentando detectar la predisposición e interés, motivación, que pueda tener el alumno/a sobre la materia sirviendo como orientación para el/la profesor/a, para facilitar el aprendizaje significativo. Este tipo de evaluación se realizará también al principio de cada unidad didáctica para detectar el nivel de conocimientos del alumnado.

- Permite conocer cuál es la situación de partida y actuar desde el principio de manera ajustada a las necesidades, intereses y posibilidades del alumnado.
- Se realiza al principio del curso o unidad didáctica, para orientar sobre la programación, metodología a utilizar, organización del aula, actividades recomendadas, etc.
- Utiliza distintas técnicas para establecer la situación y dinámica del grupo clase en conjunto y de cada alumno individualmente.
- Afectará más directamente a las primeras fases del proceso: diagnóstico de las condiciones previas y formulación de los objetivos.

### Evaluación formativa-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.

Durante el proceso de evaluación y durante el desarrollo de las unidades didácticas (**evaluación formativa**) 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. Se irá valorando el trabajo diario de cada alumno y el grado de dominio que va alcanzando sobre los distintos contenidos programados. Al término de las unidades didácticas (evaluación sumativa) para controlar la progresión de aprendizaje de los alumnos y la consecución de los objetivos previstos, se les harán las mismas preguntas que al principio de las unidades, de forma que el propio alumno constate el grado de progreso que puede haber llegado a adquirir

- Valora el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del mismo.
- Orienta las diferentes modificaciones que se deben realizar sobre la marcha en función de la evolución de cada alumno y del grupo, y de las distintas necesidades que vayan apareciendo.
- Tiene en cuenta la incidencia de la acción docente.
- Se aplica a lo que constituye el núcleo del proceso de aprendizaje: objetivos, estrategias didácticas y acciones que hacen posible su desarrollo.

### 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 sumativa-final

Será 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.

- Consiste en la síntesis de la evaluación continua y constata cómo se ha realizado todo el proceso.
- Refleja la situación final del proceso.
- Permite orientar la introducción de las modificaciones necesarias en el proyecto curricular y la planificación de nuevas secuencias de enseñanza-aprendizaje.
- Se ocupa de los resultados, una vez concluido el proceso, y trata de relacionarlas con las carencias y necesidades que en su momento fueron detectadas en la fase del diagnóstico de las condiciones previas.

Autoevaluación y coevaluación, de manera que los alumnos se impliquen y participen en su propio proceso de aprendizaje. De este modo, la evaluación deja de ser una herramienta que se centra en resaltar los errores cometidos, para convertirse en una guía para que el alumno comprenda qué le falta por conseguir y cómo puede lograrlo.

## 11.2. TEMPORALIZACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

### PROYECTOS ARTÍSTICOS 1º ESO

DESCRIP- TORES OPERA- TIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	TRIMESTRES		
			1	2	3
CCL1 CP1 STEM3 CD3 CPSAA5 CE3 CCEC4.	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.	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	X 50%	X 50%	
		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.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
		1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos		X 50%	X 50%
CCL3 CD1 CD2 CCEC1 CCEC2.	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.	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.	X 50%	X 50%	
		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.	X 15%	X	
CP1 STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 CD2 CCEC3 CCEC4	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.	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.	X 25%	X 25%	X 25%
		3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto			X 100%
		3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.		X 50%	X 50%
CCL1 CCL5 CP1 CC1 CD3 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	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		X 50%	X 50%

	comunidad.				
		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.		X 100%	
CCL5 CP1 STEM3 CD3 CPSAA3 CC1 CE1 CE2	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.	5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando 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. en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.		X 50%	X 50%
		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.			X 100%

## PEDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º E.SO.

### TRIMESTRE

DESCRITORES OPERATIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1º	2º	3º
CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.	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.	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.	X 50%		X 50%
		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.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.	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	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad	X		X

	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.	cultural.	50%	50%	50%
		2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	X 50%		X 50%
CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	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.	X 50%		X 50%
		3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y		X 50%	X 50%
CCL2, CD1, CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, 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.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.		X 50%	X 50%
		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		X 50%	X 50%



		4.3 Emplea diferentes recursos gráficos como la línea, el punto, el plano, texturas y claroscuro para expresar distintas visiones, emociones o géneros artísticos.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
		4.4 Dibuja y diferencia los distintos niveles de iconicidad de la imagen		X 100%	
CCL2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	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.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
		5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando Racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
		5.3 Conocer y aplicar conceptos relacionados con las leyes de proporción, ritmo y compositivas.		X 50%	X 50%
CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	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, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.			X 100%

		6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
		6.3 Reflexiona de forma crítica acerca de una obra de cine, analizando su lenguaje, mensaje, uso de elementos visuales, compositivos, herramientas o técnicas.		X 50%	X 50%
		6.4 Dibuja perspectivas de formas tridimensionales empleando el sistema de representación más acorde.		X 50%	X 50%
CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	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.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
		7.2 Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
		7.3 Reconoce elementos básicos del dibujo técnico y los emplea para resolver problemas sencillos de geometría plana.		X 100%	
		7.4 Conoce las propiedades de los polígonos y sus modos de construcción a partir de métodos sencillos.		X 100%	
		7.5 Comprende y aplica casos sencillos de tangencias entre circunferencias y rectas además de aplicarlas en la creación de óvalos, ovoide y espirales.		X 50%	X 50%
CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para	8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma			X 100%

	valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.			
		8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.			X 5%
		8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.			X 8%
		8.4 Conoce y emplea los elementos y finalidades del lenguaje visual y audiovisual			X 100%
		8.5 Utiliza diferentes medios TIC para la creación y presentación de proyectos artísticos.			X 100%
<b>TOTAL</b>			<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

### EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º E.SO.

TRIMESTRE

DESCRIPTORES OPERATIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	1º	2º	3º
CCL2 CCL3 CP3 CD1 CD2 CPSAA3 CC1 CCEC1 CCEC2	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	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.	X 33,3%	X 33,3%	X 33,3%
		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.	X 50%		X 50%
CD2 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC3 CCEC4	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	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes	X 50%	X 50%	
		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	X 50%	X 50%	
CD2 CD3 CD5 CPSAA1 CPSAA3 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.	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.		X 50%	X 50%
		3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales			X

		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.			100%
CCL1 STEM3 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CE1 CE3 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.	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.	X 50%		X 50%
		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.			X 100%
		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	X 33,3%	X 33.3%	X 33.3%

## DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

TRIMESTRE
-----------

DESCRIPORES OPERATIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1º	2º	3º
CCL1 CCL2 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CEC1 CEC2	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 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico	<b>X</b> 100%		
CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA5 C E2	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.	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	<b>X</b> 100%		
		2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	<b>X</b> 100%		
		2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus	<b>X</b> 100%		

		propiedades con rigor en su ejecución			
STEM1 STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5  CE2  CE3.	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 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.		X 100%	
		3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	X 33,3%	X 33,3%	X 33,3%
		3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.			X 100%
		3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.			X 100%
		3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
CCL2  STEM1,  STEM4,  CD2,	4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar	4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de			X 100%

CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	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.			X 100%
STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CE3 CEC4	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 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.			X 100%
		5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.			

## DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO

TRIMESTRE



DESCRIPORES OPERATIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1°	2°	3°
CCL1 CCL2 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CEC1 CEC2	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 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingenierías contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.		X 100%	
CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA5 C E2	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.	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación		X 100%	
		2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.		X 100%	
		2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.		X 100%	

STEM1 STEM2 STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 CE2 CE3.	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 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	X 100%		
		3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	X 50%	X 50%	
		3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	X 100%	X 100%	X 100%
		3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.			X 100%
		3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso: la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
		3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la			X 100%

		perspectiva cónica.			
CCL2 STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, 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.	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.	X 33.3%	X 33.3%	X 33.3%
STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CE3 CEC4	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 y tres dimensiones.	5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.			X 100%

**Todos estos criterios (tanto en 1º como en 2º de bachillerato), se tendrán en función de los bloques de contenidos que se vean en cada trimestre, puesto que podrían variar dependiendo del nivel de conocimiento de los alumnos en la materia y de las necesidades educativas del alumnado que conforma el grupo.**

### CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES 2º BACHILLERATO

DESCRIPORES OPERATIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	TRIMESTRE		
			1º	2º	3º
CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1,	1. Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y	1.1. Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y	X		

CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	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.	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.	X		
		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			X

<p>CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>
		<p>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.</p>		<p>X</p>	
<p>CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3,</p>	<p>3. Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes</p>	<p>3.1. Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>

CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades de organización y gestión de una producción audiovisual.	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.	X	X	X
CCL3, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.	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	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.	X	X	X
		4.2. Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones		X	X

		entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.			
CCL1, CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2	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.	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.		X	X
		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.		X	X
		5.3. Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su		X	X

		ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.			
CCL5, STEM3, STEM5, CD1, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	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.	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.	X	X	X
		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.	X	X	X
		6.3. Realizar una producción audiovisual, individual o grupal, abierta y colaborativa,		X	X



		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 los demás.	X	X	X
CCL1, CCL3, CCL5, CD2, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3, 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.	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.	X	X	X

		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.	X	X	X
--	--	--	---	---	---

**En función de los contenidos que se impartan en cada trimestre, estos criterios podrían variar, dependiendo del nivel de conocimiento de los alumnos en la materia y de las necesidades educativas del alumnado que conforma el grupo. Por este motivo, el profesor podría alterar la secuenciación de saberes, facilitando así, la adquisición de competencias al alumnado.**

### 11.3 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.

Los instrumentos que han de medir los aprendizajes de los alumnos deberán cumplir unas normas básicas:

- a) **Deben ser útiles**, esto es, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa.
- b) **Han de ser viables**, su utilización no ha de entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

**Exploración inicial:** Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el

alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de Evaluación Inicial. Normalmente se utilizarán las preguntas para iniciar el tema y una posterior aplicación del Aprendizaje Significativo.

**Cuaderno del profesor:** Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. En ella se encuentran todos los elementos que se van evaluando, así como los comentarios o anotaciones que se realizan. Se utilizará el soporte Additio, que también puede ser sustituido por Excel o Idoceo o el cuaderno de evaluación de la plataforma Educamos. Estas herramientas permiten valorar de forma ponderada cada entrega del alumnado y relacionarla con los estándares correspondientes. Cada curso-unidad tendrá su propio libro con una hoja por cada alumno para un seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

**Observación diaria:** Se realizará una observación diaria de elementos como los siguientes:

- Valoración de los estándares basados en el trabajo de cada día, muy utilizado para calibrar hábitos y comportamientos deseables.
- Participación en las actividades del aula, como debates, puestas en común..., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.
- Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.
- Desempeño en las competencias clave, en especial las relacionadas con los estándares correspondientes a la unidad didáctica en curso.

**Cuaderno de clase:** En él, el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayudará a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo. Constará de cuadernillo de dibujo tamaño A5 especificado en la lista de materiales al inicio de curso. En él anotarán todo lo que será necesario para ir superando la asignatura, desde apuntes de clases teóricas hasta bocetos para la realización de proyectos más amplios. En ella también dispondrán de una tabla en la que irán anotando las entregas que tienen que ir realizando, la fecha en la que ha de ser entregada y la nota obtenida. Pruebas objetivas Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad y por consiguiente un valor doble de su rúbrica. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.

- De elaboración: evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas tareas competenciales persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.
- De investigación: aprendizajes basados en problemas (PBL).
- Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.
- Fichas de observación grupos-clase.
- Actividades en las que se realice una aplicación práctica de los contenidos teóricos de la asignatura.
- Proyectos en los que se han de aplicar los conocimientos de forma creativa y con nuevos niveles de desempeño. En ellas se valora muy positivamente la fidelidad de la técnica que muestre la comprensión de los conceptos, la creatividad y originalidad de la propuesta, con la que siempre demostrarán ir más allá de lo establecido; y por último el proceso empleado para ello, que forma parte de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los instrumentos de evaluación que vamos a utilizar en la materias de Proyectos de Educación Plástica y Visual correspondiente a 1º E.S.O y EPVA correspondiente a 2º,3º y 4º E.S.O, son los siguientes:

M (Material necesario): El alumno deberá llevar siempre a clase el material necesario para el desarrollo diario de la materia que será controlado por la profesora al comenzar la clase.

LT (Láminas de trabajo)

PE (prueba escrita)

CA (actividades realizadas en el cuaderno)

OD (técnicas de observación directa)

TI (trabajo de investigación)

AC (actividades/tareas) Estos instrumentos de evaluación están asociados a cada criterio de evaluación reflejado en el apartado 5.3 de esta programación y variarán, cada trimestre, en función de los saberes a tratar en cada momento de cada uno de los trimestres del curso.

## **11.4 QUÉ EVALUAR**

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 evaluará el proceso de enseñanza aprendizaje a través de:

- Todos los instrumentos variados que permitan ser contrastados.
- La consecución de las competencias a través de los estándares de aprendizaje.
- La observación sistemática (diarios de clase, observación directa del profesor...)
- El análisis de las producciones de los alumnos (cuaderno de actividades, trabajos diversos, textos escritos, producciones orales, investigaciones...).
- Los intercambios orales con los alumnos (diálogos, entrevistas...).
- Las pruebas específicas (objetivas, exposición de temas, interpretación de datos...)
- Las actividades diarias de clase. Es decir, todos los instrumentos que se hayan utilizado para así conseguir una objetividad absoluta, los cuales tendrán un valor en su rúbrica correspondiente. La media proporcional según el valor de cada una de ellas determinará el valor de la rúbrica final que tendrá una correspondencia con la nota numérica.

## **11.5 EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

La calificación de cada alumno es la suma de la calificación de los criterios de evaluación que han sido evaluados hasta ese momento, de manera que en junio se habrán evaluado todos ellos en cada curso.

Los criterios de calificación han de ser conocidos por los alumnos, porque de este modo se mejora el proceso de enseñanza aprendizaje. El alumno debe saber qué se espera de él y cómo se le va a evaluar; solo así podrá hacer el esfuerzo necesario en la dirección adecuada para alcanzar los objetivos propuestos. Si es necesario, se le debe proporcionar un modelo que imitar en su trabajo. Se arbitrará, también, el modo de informar sobre los criterios de evaluación y calificación a las familias de los alumnos, así como los criterios de promoción. Los criterios de calificación deberían, idealmente, ser consensuados por todos los profesores que imparten clase al grupo, y deberían ser coherentes en todas las materias que se imparten en el centro.

Los resultados de evaluación se expresarán con números sin decimales de 1 a 10, que se añadirán a las siguientes calificaciones: Sobresaliente (9, 10), Notable (7, 8), Bien (6), Suficiente (5) o Insuficiente (4, 3, 2, 1). La calificación «No presentado» solo podrá usarse cuando el alumno no se presente a las pruebas extraordinarias.

Se informará a los alumnos y a las familias de la calificación en la 1ª y en la 2ª evaluación, solamente con carácter orientativo y con carácter prescriptivo y oficial, en la tercera evaluación.

**Medidores de desempeño:** Los resultados de evaluación serán resultado de la media ponderada de todas las notas obtenidas a lo largo del curso, a las que corresponderá un porcentaje dependiendo de la ponderación de los estándares de aprendizaje evaluable que incluyan y la cantidad de estos.

Así pues, el alumno irá obteniendo a lo largo del curso calificaciones de los siguientes elementos, teniendo en cuenta los subsiguientes criterios.

#### **Realización de actividades y proyectos**

• **Las actividades y proyectos serán realizados en el aula. Salvo casos extraordinarios y justificados, no se valorarán actividades que hayan sido realizadas fuera del horario lectivo, a no ser que el profesor lo requiera, por alguna causa determinada.**

• El ejercicio debe contener el nombre, apellidos, curso y grupo del alumno para poder ser identificado correctamente.

• Deberá atender a las pautas fijadas, las cuales se presentan de forma expositiva en el aula con apoyo de recursos digitales que se facilitan al alumno, como la página web de la asignatura o el aula virtual. Por tanto, si el ejercicio no está realizado conforme a las pautas indicadas, no será válido.

• Se tendrá en cuenta la técnica empleada y su corrección, en la que se verá la aplicación de conceptos y contenidos impartidos en clase.

• Se tendrá en cuenta la creatividad y originalidad, valorándose muy positivamente la utilización de recursos no obligatorios y la producción de ideas propias.

• Se valorará el proceso en su realización, el cual se realiza a través de la observación en clase y la entrega de todos los bocetos e intentos fallidos realizados.

• Se valorará la limpieza y presentación de los trabajos, siendo entregados en el formato establecido y mostrando orden, márgenes y una correcta caligrafía.

**Por tanto, la calificación obtenida en estas actividades es un compendio de los siguientes instrumentos de evaluación: cuaderno del profesor, cuaderno del alumno, fecha de entrega, presentación adecuada del trabajo, notas de clase, exposiciones y observación diaria.**

Las entregas se realizarán de la siguiente manera:

• **En clase, al profesor, el alumno/a dispondrá de dos días de clase para su entrega. Si la actividad no ha sido entregada dentro de este plazo, el segundo día será calificada con una nota más baja y a partir de este día, se calificará en las fechas establecidas para su recuperación.** (A no ser que la falta de asistencia del alumno en esta fecha haya sido motivada por enfermedad y sea debidamente justificada por los padres del alumno o en su defecto, su tutor legal). En ese caso, el profesor hará una foto del trabajo. Si el profesor no ha hecho la foto, no se considerará entregado,

el alumno debe asegurarse que se sigue este procedimiento, dado que no valdrá con la mera observación del trabajo.

### **Realización de trabajos escritos**

Los posibles trabajos escritos que se realicen a lo largo del curso deberán ser entregados en formato digital o de forma manual, siempre que se respeten las normas de limpieza, márgenes y la letra sea perfectamente legible. Todos deberán contener los siguientes elementos:

- Portada.
- Índice.
- Contenido del trabajo.
- Anexos (donde se recoja la información manejada por el alumno para elaborar el trabajo, subrayada y discriminada).
- Bibliografía comentada.
- Contraportada (folio en blanco)

### **Pruebas objetivas**

Cuando el profesor lo considere necesario, se realizarán pruebas escritas (exámenes), en las que el alumno tendrá que presentar conceptos de manera escrita y teórica y realizar actividades prácticas en un plazo establecido. En la calificación de estas pruebas se valorarán positivamente los siguientes conceptos:

- Adecuación pregunta/respuesta.
- Corrección formal (legibilidad, márgenes, sangría...) y ortográfica.
- Capacidad de síntesis.
- Capacidad de definición.
- Capacidad de argumentación y razonamiento.
- Correcta utilización de las técnicas aprendidas.
- Adecuada gestión del tiempo.

### **Observación directa de la actitud:**

Colaboración, trabajo en equipo, atención, puntualidad, etc. Dentro de cada unidad didáctica se valora el llamado “Proceso”, el cual incluye todas las aptitudes y competencias, recogidas en los estándares, asociadas al comportamiento, el orden, la limpieza, el respeto a los compañeros y su trabajo, etc. El proceso también se valora el camino utilizado para llegar al resultado final, todas las ideas fallidas y el esfuerzo del alumno en conseguir el resultado deseado.

**En caso de mostrar comportamiento disruptivo y no avanzar en clase con los encargos, la nota de proceso puede llegar a disminuir, pudiendo ser motivo de suspender el apartado correspondiente. La nota de proceso no puede ser recuperada posteriormente.**

### **Rúbricas para la evaluación**

De cada unidad didáctica, de las pruebas objetivas, de la tarea competencial, del trabajo realizado en los PBL... Se valoran distintos factores antes reseñados (técnica, creatividad, proceso...), cuyo nivel de desempeño se valora por separado, para posteriormente ser ponderado y obtener una calificación final asociada a criterios y estándares.

### **RÚBRICA EJEMPLO**

- 1- Demuestra que el total de todos los requerimientos del estándar han sido conseguidos y los sabe aplicar exitosamente. (5)
- 2- Demuestra que la mayor cantidad de los requerimientos del estándar han sido conseguidos y los sabe aplicar exitosamente. (4)
- 3- Demuestra que una cantidad parcial de los requerimientos del estándar han sido conseguidos y los sabe aplicar. (3)
- 4- Demuestra que muchos de los requerimientos del estándar no han sido conseguidos y no los sabe aplicar. (2)
- 5- No comprende la actividad. (1)
- 6- No responde. No intentó hacer la tarea. (0)

De lo anterior se deduce que es requisito imprescindible para la realización de trabajos y tareas planteadas por el profesor a lo largo y al final del curso. **La no ejecución de estos en los plazos acordados supondrá una evaluación negativa en el área y la no superación de la misma.**

La calificación será establecida de manera trimestral, según el calendario que establezca el centro. Para la calificación final de todo el curso, no sólo se considerará la nota media de las tres evaluaciones, sino también el progreso a lo largo del curso escolar.

**En todos los cursos, se deberá obtener una calificación igual o superior a 5 o SUFICIENTE para superar la materia. Al alumno que obtenga la calificación de diez, se le podrá otorgar una Mención Honorífica, junto a la calificación obtenida, no alterando en ningún caso dicha calificación.**

La nota de cada evaluación se hará haciendo la media ponderada de los criterios trabajados en dicha evaluación, teniendo en cuenta lo siguiente: De 0-4'9 = Suspenso De 5-5'9 = Suficiente De 6-6'9 = Bien De 7-8'9 = Notable De 9-10 = Sobresaliente. De esto se deduce que de 0 a 4,99 no superarían el estándar y de 5 a 10 sí. En caso de que en alguna evaluación trimestral no se puedan evaluar algún criterio correspondiente a una competencia, la nota correspondiente a estos criterios se repartirá proporcionalmente entre el resto de criterios correspondiente a dicha competencia. La nota final del alumno será la media ponderada de todos los criterios de evaluación de cada una de las competencias específicas del curso, teniendo en cuenta lo anteriormente dicho en la nota de cada evaluación. También hay que reseñar que debido a la naturaleza evolutiva y de evaluación continua de la materia (incremento de la dificultad), habrá estándares que se evalúen varias veces al año, siendo el valor del último evaluado el que se tomará para realizar la media del trimestre o el año escolar. La calificación del alumno es siempre el número entero de manera que, por ejemplo, un alumno que tiene un 4,9 tiene un 4 y un alumno que tiene un 9,9 tiene un 9.

### **11.6. RECUPERACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

El/la alumno/a que no haya alcanzados los objetivos, competencias clave y específicos a través de los criterios de evaluación de cada UDD o materia, deberá de recuperarla. 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 Consideraciones en la calificación negativa Se obtendrá una calificación negativa en el/los criterios evaluados en los siguientes casos:

- No entrega del trabajo, examen o entrega tardía, después de un mes, de la realización de esta (sin causas justificadas).
- Entrega de trabajo/ examen copiado.
- Copia durante la realización de la prueba escrita.
- Actitud negativa ante la materia (faltar a clase, no traer materiales de trabajo, no realizar las pruebas, trabajos...).
- Alumno/a con trabajo suspenso. Se podrá proponer la recuperación al finalizar cada bloque temático o cada entrega. Para ello se deberá de repetir el trabajo con las mismas pautas establecidas. Sólo en casos excepcionales se hará una reducción de contenidos o criterios para ayudar al alumno a superar la materia.
- Alumno/a con trimestre suspenso. En el caso de que se suspenda uno de los trimestres, se reforzará a ese alumno/a para poder llegar a los contenidos y criterios siguientes y volver a afianzar los conocimientos. Debido al carácter continuo de la evaluación no se realizará prueba extraordinaria.
- Alumno/a con materia suspensa. El alumno que no supere la materia pasará al siguiente curso con ella pendiente. Para la recuperación de esta se realizará dentro del curso natural un Programa de Refuerzo Educativo (PRE) orientado por el profesor por el cual se le dará al alumno/a un cuadernillo con ejercicios en relación con el curso que tiene que recuperar. Además de eso, en el mes de marzo/abril se realizará la recogida de dicho cuaderno y realización de una prueba teórica para comprobar la consecución de los contenidos, competencias y criterios exigidos. En el caso de aquellas personas que estén cursando 3º de EPVA se deberá recuperar la materia de EPVA de 1º o 2º en un mismo examen y con un mismo cuaderno debido al cambio legislativo y debido al carácter cíclico de los contenidos trabajados tanto en 1º como en 2º. Aquellos/as alumnos/as con la materia de 1º pendiente y en cuyo curso natural se obtenga una calificación positiva se recuperará el curso anterior. Para alumnos de 4º de ESO, que tengan suspensas alguna de las asignaturas de 2º o 3º de ESO, recuperarán la materia presentando un cuaderno de actividades que les facilitará el Dpto. En el caso de no presentarlo en la fecha establecida, quedará la materia como no superada.

**Las actividades de recuperación** se asociarán a los criterios de evaluación en LOMLOE. Serán dirigidas a aquellos alumnos que hayan obtenido la calificación de insuficiente en cualquiera de las materias que imparte este departamento, tras calificar el proceso sumativo o final de cada una de las evaluaciones que proponga el Centro. Los procedimientos de recuperación serán los siguientes: A estos alumnos/as se les propondrá un plan de trabajo individualizado, teniendo en cuenta las actividades de refuerzo en aquellos estándares o criterios de evaluación no superados. Este plan consistirá en realizar nuevamente los ejercicios propuestos para el trimestre (láminas y/o trabajos), así como una prueba escrita sobre los estándares básicos no superados o criterios de evaluación de cada trimestre, que se realizará en las primeras semanas de comienzo del siguiente trimestre. Los criterios de calificación serán los siguientes: Realización obligatoria de las partes del procedimiento de recuperación anteriormente descrito. Igualar o superar un 60% de los criterios básicos evaluados

o criterios de evaluación en el anterior procedimiento descrito. En aquellos casos en los que se califique positivamente igual o más del citado 60% de los estándares o criterios, se entenderá que dichos alumnos han superado la evaluación. Las calificaciones trimestrales serán formuladas mediante una calificación cualitativa y otra numérica de uno a diez sin emplear decimales:

Calificación positiva:

- Entre el 90% y el 100% de criterios positivos..... 6 (Bien)
- Entre el 80% y el 89% de criterios positivos..... 5 (Suficiente)
- Calificación negativa: Entre el 60% y el 79% de criterios positivos..... 4 (Insuficiente)
- Entre el 40% y el 59% de criterios positivos..... 3 (Insuficiente)
- Entre el 20% y el 39% de criterios positivos..... 2 (Insuficiente)
- Entre el 0% y el 19% de criterios positivos..... 1 (Insuficiente)

## 11.7. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

La normativa de evaluación de la Orden 186/2022, de 27 de septiembre, en su artículo 10 contempla que todos los docentes y profesionales implicados evaluarán su propia práctica educativa.

### ANÁLISIS DEL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE PARA LA FIGURA DEL PROFESOR.

El profesor deberá contestar las siguientes preguntas relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje y preguntarse por qué llega a estas conclusiones.

- Grado de desarrollo del currículo, en relación con la temporalización prevista.
- Adecuación del currículo previsto al nivel de los alumnos.
- Resultados académicos de los alumnos, en particular proporción de alumnos suspensos.
- Ambiente de trabajo en el grupo-clase.
- Materiales y recursos utilizados: adecuación y eficacia. A partir de la información recogida, se propondrán mejoras y/o cambios para el trimestre o curso siguiente.

Aspectos positivos:

Aspectos mejorables:

Observaciones:

### ANÁLISIS DEL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE PARA LA FIGURA DEL ALUMNO.

## ENTRE TODOS MEJORAMOS

1.¿Cómo trabajamos es clase de EPVA?	SÍ	NO	A VECES
Entiendo a la profesora cuando explica.			
Las explicaciones me parecen interesantes y amenas			
Pregunto lo que no entiendo.			
Realizamos tareas en grupo.			
2.¿Cómo son las actividades?			

Las preguntas están claras y se corresponden con las explicaciones			
Las actividades se corrigen en clase.			
Las actividades, en general, son atractivas y participativas.			
En ocasiones tengo que consultar algún libro.			
Me mandan demasiadas actividades.			
<b>3. ¿Cómo es la evaluación?</b>			
Las preguntas de los exámenes están claras			
Lo que me preguntan, lo hemos dado en clase.			
Tengo tiempo suficiente para contestar las preguntas.			
Hago demasiados exámenes.			
Los exámenes se comprueban después en clase y participo en su corrección.			
Pienso que se tiene en cuenta mi trabajo y mi actitud en clase.			
Creo que, en general, la valoración de mi trabajo es justa.			
<b>4. ¿Cómo es el ambiente?</b>			
En mi clase hay un buen ambiente para aprender.			
Me gusta participar en las actividades de grupo.			
Me llevo bien con mis compañeros/as.			
Me siento respetado por el profesor.			
Me llevo bien con el profesor.			
Los conflictos los resolvemos entre todos.			
En general, me encuentro a gusto en clase.			
<b>VALORACIÓN A REALIZAR EN FUNCIÓN DE LAS RESPUESTAS OBTENIDAS</b>			
<b>POSITIVO</b> ...	<b>MEJORABLE</b> ...		

## **12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS, EXTRAESCOLARES Y EXTRACURRICULARES.**

Las actividades complementarias contribuyen a desarrollar los objetivos y contenidos del currículo en contexto no habituales y con la implicación de personas de la comunidad educativa. Tendrán carácter voluntario para los alumnos las que se realicen fuera del centro o precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

A lo largo del curso, en colaboración con el Departamento de Actividades Complementarias y Extraescolares, se programarán diferentes actividades enmarcadas dentro de este apartado.

Se estará estrechamente en contacto con el responsable de Extraescolares para prever la viabilidad de las actividades programadas.

Los objetivos que se persiguen con la realización de estas actividades son los siguientes:

- Participar en actividades artísticas, ya sea motivadas por el propio centro o fuera del mismo, mostrando una actitud de interés y respeto.
- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Elaboración de decoraciones que adornan nuestro centro con motivo de las principales fiestas que se celebran en el mismo.
- Colaboración interdisciplinar: Pasaje del terror con motivo de la festividad de Halloween, dirigida a los alumnos de los CEIP de la localidad o bien, colaboración en actividades relacionadas con otras festividades.
- Elaboración de escenografías para ilustrar obras de teatro, en colaboración con la materia de Artes Escénicas impartida en 4º de ESO. Estas actividades son interdisciplinarias, en coordinación con otros departamentos didácticos para dotar de mayor riqueza a este tipo de tareas que propician un entorno colaborativo.
- Exponer los trabajos realizados durante las clases relativas a nuestras materias, con el fin de mostrar sus propias creaciones artísticas, tanto en espacios pertenecientes a nuestro centro como fuera del mismo o en un espacio público, para el disfrute de toda la comunidad educativa.
- Disfrutar y participar en diferentes actividades y concursos artísticos, propuestos por el Ayuntamiento de la localidad o por la Junta de Comunidades de Castilla La Mancha, relativas a diferentes acontecimientos relacionados con Europa o bien, con la celebración de diferentes fechas conmemorativas como puede ser el Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer, en el que los alumnos participan en un concurso promovido por el Instituto de la Mujer, realizando el diseño de marcapáginas con diferentes técnicas artísticas o bien, decoraciones para edificios municipales.
- Conocer, valorar y disfrutar de la riqueza cultural de nuestro entorno intentando acercar a los alumnos a los diferentes edificios que guardan relación con nuestro patrimonio cultural y artístico, a través de visitas programadas a museos, o exposiciones, ya sea en nuestra localidad o fuera de ella.
- 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 e instituciones culturales, brindando la oportunidad al alumnado de visitar algún museo o alguna exposición que las profesoras del departamento de Artes Plásticas consideren apropiadas para los alumnos de determinados grupos.
- Para poder llevar a cabo estas actividades, se tendrán en cuenta las características de los alumnos y de los saberes adquiridos en el momento de realizar la actividad. Las actividades deberán ser seleccionadas por las profesoras dependiendo de las condiciones expuestas en este apartado, por lo que se concretarán con posterioridad al comienzo del presente curso.
- Participación en concursos plásticos a escala local o nacional.
  - Exposiciones de alumnos en el centro o fuera de él.

Participaremos en las actividades organizadas por el centro como: Animación a la lectura, el día de la no violencia hacia las mujeres, Halloween (pasaje del terror), Navidad, Día de la Paz, Día del Libro, etc. También se podrán realizar visitas a distintos medios de comunicación, en función de los contenidos vistos en cada trimestre, a criterio del profesor, y atendiendo a las necesidades educativas del alumnado.

I.E.S PEÑAS NEGRAS  
 Dpto. Artes Plásticas  
 Mora, octubre 2024

---

